

61
20j



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales



EL DOBLAJE EN LOS DIBUJOS ANIMADOS:
VERSION LIBRE VS. VERSION LITERAL

TESIS PROFESIONAL
Que para obtener el Título de:
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA
COMUNICACION

P r e s e n t a:
OLIVIA ELIZABETH GRAJALES ESQUIVEL



ASESORA:
LIC. MA. GUADALUPE PACHECO

México, D. F.

Febrero de 1997

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

GRACIAS:

A Dios:

Por haberme concedido el maravilloso don de la vida.

**Por permitirme luchar para forjarme un carácter con
cada prueba que se me ha presentado.**

A mis padres:

**Por enseñarme lo invaluable que es el estudio. Por su
ternura, amor, apoyo, paciencia y por su sabiduría a lo
largo de estos años. Gracias por creer en mí.**

A mis hermanos Carlos, Clara y Erika:

Por las alegrías y las tristezas. Porque compartimos juntos noches de desvelo, pero sobre todo gracias por los grandes momentos.

A mis amigos:

Con los que crecí y a los que he conocido a lo largo de mi vida. Gracias por sus palabras de aliento y sus críticas.

A mi familia:

Por haber cimentado una buena relación con mis padres y por transmitirnos todo ese cariño incondicional.

Índice

Introducción

Capítulo 1

El dibujo animado	1
1.1. Definición de dibujo animado	2
1.2. Técnica de realización del dibujo animado	3
1.2.1. Registro de imágenes	8
1.2.2. Animación	10
Notas	14

Capítulo 2

El doblaje en los dibujos animados	15
2.1. ¿Qué es el doblaje? Relación imagen-lenguaje	20
2.2. El manejo de las voces en el doblaje: los actores	22
2.2.1. Características requeridas en la voz	24
2.2.2. Imposición de la voz	25
2.2.3. Modulación	26
2.2.4. Dicción	28
2.2.5. Respiración o Ritmo	32
2.3. La versión libre en el doblaje: conveniencias e inconveniencias de su uso	34
2.4. La versión literal en el doblaje: conveniencias e inconveniencias de su uso	51
Notas	55

Capítulo 3

Las frases del doblaje en el dibujo animado

de Bugs Bunny	57
3.1. Historia de Bugs Bunny. Cómo nace el personaje	57
3.2. El programa de Bugs Bunny	63
3.2.1. Temas que se manejan en el programa	69
3.2.2. Público al que se dirige	72
3.3. Frases más recurrentes del dibujo animado	72
3.3.1. La frase original en inglés	73

3.3.2 La frase doblada en español desde el punto de vista de la versión literal	74
3.3.3 La frase doblada en español desde el punto de vista de la versión libre	74
3.3.4 Comparación de las frases	76
3.4 La captación del mensaje final	106
Notas	112

Capítulo 4

Las frases del doblaje en el dibujo animado

de Popeye	113
4.1 Historia de Popeye. Cómo nace el personaje	113
4.2 El programa de Popeye	115
4.2.1 Temas que se manejan en el programa	116
4.2.2 Público al que se dirige	117
4.3 Frases más recurrentes del dibujo animado	117
4.3.1 La frase original en inglés	118
4.3.2 La frase doblada en español desde el punto de vista de la versión literal	118
4.3.3 La frase doblada en español desde el punto de vista de la versión libre	119
4.3.4 Comparación de las frases	120
4.4 La captación del mensaje final	135
Notas	138
Conclusiones	139
Bibliografía	143
Hemerografía	144
Cursos	144
Apéndice 1	145
Apéndice 2	147
Apéndice 3	149

Introducción

La mayoría de los programas de televisión que se transmiten en México son de origen estadounidense, por lo que son doblados del inglés a nuestro idioma. A pesar de que los productores de las compañías de doblaje buscan las palabras que mejor se adecuen a cada idea del programa original resulta difícil creer que personajes de los dibujos animados, tales como Skeletor, el enemigo huesudo de "He-Man y los amos del universo", insulte al héroe de la serie con una frase como "estás como operado del cerebro".

Que el Conde Pátula le diga a su ama de llaves "tú sabes gordis"; que Bugs Bunny le diga a la tortuga Cecil, quien le ganó la carrera, "...ojalá que te encuentres con un yucateco y te haga mole verde" o que Popeye le diga este piropo a Oliva: "una linda flor para una bella idem".

Asimismo, resulta poco comprensible que en un programa que debería llevar horas de trabajo en el análisis del lenguaje, por el gran impacto que seguramente pretende causar debido a su difusión por televisión, se presenten doblajes en que las palabras son falsos cognados, esto es, palabras que al escribir y pronunciar parecerían tener el mismo significado en inglés y en español, lo cual es falso.

Por lo anterior podemos encontrar palabras como gentil, la cual se utiliza como traducción de *gentle*, cuando en realidad, por el contexto que presenta el dibujo, se debería utilizar *cortés*; o sensitivas por *sensitives* en lugar de sensibles.

Debido a que el doblaje en los dibujos animados utiliza modismos o intenta trasladar fielmente palabras dichas en el original se podría causar que los niños al ver a su personaje favorito en televisión, repitan frases sin sentido y con fallas gramaticales en la lengua española, con lo cual se corre el riesgo de empobrecer el uso de vocabulario del español y de distorsionar las ideas que el autor del dibujo pretende transmitir.

Ante la problemática, anteriormente expuesta, que conlleva realizar buenas traducciones de los programas que se presentan en televisión surgió mi necesidad de realizar un trabajo en el cual se intenta recopilar todas las posibles fallas que se pudieran presentar en

el doblaje de dos dibujos animados, los cuales fueron escogidos al azar: Bugs Bunny y Popeye.

Así pues, el fin primordial de esta tesis es analizar las traducciones que se hicieron en los diálogos de estos personajes televisivos, que primero tuvieron éxito por su difusión en la pantalla grande, y, por medio de encuestas aplicadas a un pequeño grupo de niños de 6 a 8 años, los cuales fueron escogidos de manera aleatoria, explicar el grado de importancia que tiene el lenguaje en las series anteriormente citadas.

Asimismo, con la recopilación videográfica de los programas, se muestran algunos errores que se encuentran en el doblaje y se realizan propuestas de otras posibles traducciones.

En un principio se pretendía conseguir capítulos de los programas de Bugs Bunny y Popeye en español y en inglés, para realizar un análisis más completo sobre si las versiones utilizadas eran adaptaciones (versiones libres) o versiones literales y observar la influencia que tenía el lenguaje en los niños para captar el mensaje.

Desafortunadamente el capítulo mostrado por televisión en inglés siempre era retransmitido en ese idioma, y sucedía lo mismo con el doblado al español. En el caso de Bugs Bunny solamente se pudo videografiar un programa especial del 50 aniversario del conejo, en el cual se mostraban dibujos en inglés con subtítulos, versiones que ya se tenían en español y con lo cual se pudo realizar un trabajo más profundo acerca del lenguaje presentado.

Como en el programa de Popeye no se consiguieron capítulos en inglés que hubieran permitido un mejor análisis, se compararon algunas frases escritas que aparecían en el idioma original del dibujo con el doblaje que de ellas se hacía en español.

En el primer capítulo de este trabajo, gracias a la recopilación de información bibliohemerográfica, se describen las técnicas para la elaboración de los dibujos animados, los aparatos utilizados en su manufactura y cómo obtener una ilusión realista de movimientos en los personajes.

Una voz grave y una aguda, un ritmo acelerado o lento o los sentimientos que el actor pueda imprimirle al personaje en pantalla, son algunos de los aspectos más interesantes que se pueden descubrir por medio de entrevistas con doblistas profesionales y en la participación de un curso de esta especialidad.

No es lo mismo leer que actuar. Mientras que un locutor puede invitar a escuchar un programa, tener una voz agradable para la audiencia o leer correctamente una línea, un actor tiene que "vestirse" con el personaje de la televisión y hacer que concuerden no sólo los movimientos de labios, sino transmitir adecuadamente los sentimientos: mostrarlos sin miedo ni recato, tampoco con exageraciones, sino hacerlos creíbles.

Las experiencias obtenidas en cursos de locución y doblaje y las visitas a compañías dedicadas a esta tarea permitieron un enriquecimiento en la información que se maneja en el segundo capítulo, el cual es un esbozo del trabajo realizado en esta especialidad: qué es el doblaje, cómo se lleva a cabo y los ejercicios preparatorios que hacen los actores para obtener un mejor aprovechamiento de su voz, su principal herramienta de trabajo.

El tercer capítulo esboza la historia de uno de los personajes televisivos consentido de chicos y grandes: Bugs Bunny. Se analiza el programa del conejo de la Warner Brothers: los temas que se abordan en la serie, el público al que se dirige y las frases de doblaje utilizadas en el dibujo. Asimismo, se realizaron encuestas con niños de 6 a 8 años para observar la importancia que ellos le dan al lenguaje usado en comparación con la imagen. Los mismos puntos son manejados en el cuarto capítulo, aplicándolos al programa del marino de la Associated Artists Productions: Popeye.

Capítulo 1

El dibujo animado

La inquietud del hombre por atrapar imágenes surge desde el momento en que empieza a experimentar con colores y formas a través de la pintura. Estas imágenes serán posteriormente capturadas por diversos inventos como la cámara fotográfica y el cinematógrafo.

Mención aparte merecen los dibujos, muñecos y recortes que, por medio de animación se han visto dotados de vida por los creadores de los dibujos animados. No se trata de "capturar" algo tal y como es, sino proveer de movimiento a cosas que no lo tienen.

Los muñecos empezaron a moverse en 1831, cuando el francés Joseph Plateau produjo su primer dibujo animado. En 1880, Emile Reynaud presentaba el "praxinoscopio", del que poco después derivó su "teatro óptico".

A pesar de un éxito de diez años, los pequeños filmes de Reynaud (que duraban hasta 15 minutos) no tuvieron continuidad.

Para el año de 1907 Emile Cohl en Francia y Stuart Blackton en Estados Unidos inventan el dibujo animado propiamente dicho. El primero trabajaba en unos figurines muy esquematizados (los fantoches), y el segundo en unas metamorfosis o líneas que toman formas muy diversas (un elefante que se convierte en bailarina). Estas creaciones se hacían en hojas de papel fuerte.

En 1914 se registraron las primeras patentes para el empleo de hojas de celuloide que tiene la ventaja de ser transparente lo cual permite filmar decorados hechos independientemente de las figuras.

Con el paso del tiempo se han creado o perfeccionado diversas técnicas para realizar dibujos animados; los grandes consorcios cinematográficos y televisivos, como los estadounidenses Warner Brothers o la Associated Artists Productions Inc. (AAP), se han dedicado a su producción utilizando la tecnología más avanzada y grandes inversiones de dinero y recursos humanos para obtener dibujos animados atractivos y de calidad.

Además de sus ventas en transmisión por televisión, la de los dibujos animados se ha convertido, ayudada por la publicidad, venta de juguetes alusivos a los héroes de dichas series, artículos escolares, y para el hogar, en una industria bastante rentable para los empresarios dedicados a esta tarea.

1.1. Definición de dibujo animado

Según la definición del Diccionario de la Lengua de la Real Academia Española, el dibujo es una "delineación, figura o imagen ejecutada en claro y oscuro, que toma nombre del material con que se hace". (1)

En tanto que la caricatura es una "figura ridícula en la que se deforman las facciones y el aspecto de una persona". (2)

El dibujo y la caricatura tienen en común que se plasman sobre papel ligero o duro, dependiendo de las necesidades de la persona; además, ambos pueden representar a objetos, animales o personas.

Ahora bien, los dibujos o caricaturas son estáticos, se quedan plasmados en el papel y se les puede dar movimiento por medio de técnicas de animación de cine convirtiéndose así en dibujos animados.

A pesar de que el concepto correcto para denominarlos es el de dibujos animados, por lo regular se les atribuye el nombre de caricaturas.

Los dibujos animados son una serie de figuras trazadas sobre hojas de acetato de celulosa transparente. Dichas figuras se dibujan en posiciones diferentes con el fin de que al proyectarlas simultáneamente den una sensación de movimiento.

Una serie de fotografías colocadas una a continuación de la otra en la película, cuando se proyectan rápidamente parecen recrear una acción de movimiento de los objetos fotografiados. Este efecto es percibido por el ojo humano a consecuencia del fenómeno de la persistencia de las imágenes en la retina; es decir, el ojo retiene durante un lapso

breve las imágenes que recibe: el ojo funde cada imagen con la siguiente, de modo que crea la ilusión de que se está presenciando un movimiento continuo.

Existen diversas técnicas de animación, pero la más común es la de "fotograma por fotograma". En ésta los dibujos son fotografiados de uno por uno en el banco de animación o tablero de copia.

Los personajes u objetos animados que son proyectados se deben mover con un realismo propio, de acuerdo con sus características físicas, rasgos personales y sentimientos que pretendan proyectar, y no como el reflejo exacto de los movimientos que representan, puesto que de esta manera perderían encanto.

En últimas fechas el dibujo humorístico animado (Fig. 1) es más conocido por la gran difusión que se le ha dado por medio de la televisión, lo cual ha permitido observar que es principalmente el público infantil el que se siente más atraído por este tipo de programas.

1.2. Técnica de realización del dibujo animado

En la filmación de personas o animales resulta fácil registrar la escena en la película, mediante la simple presión del disparador de la cámara. En cambio, en las películas de animación la escena debe ser filmada fotograma por fotograma, con ligeros cambios de los objetos en cada toma. Lo anterior implica hacer dibujos separados de las partes que requieren cambiar de posición y de esta forma recrear el ciclo deseado de movimiento.

La planificación es el más importante de los pasos, ya que es aquí cuando se detalla la producción requerida. La acción de los dibujos está planeada por el artista y el animador y son ellos los encargados de controlar de manera exacta el tiempo y la calidad de cada movimiento para sincronizarlos con la narración o ajustarlos a un determinado guión y conseguir el máximo rendimiento expresivo de los personajes. (Fig. 2)

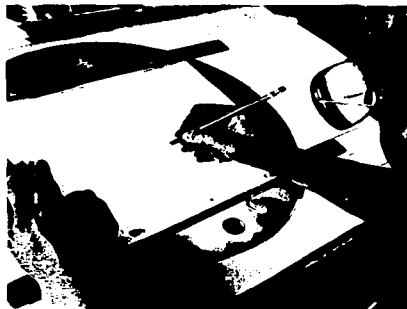


Fig. 1. Diferentes aspectos de la planeación de un dibujo animado siguiendo la técnica de fotograma por fotograma. Juan Salvat, Kodak Enciclopedia Práctica de la Fotografía Salvat, p. 456.

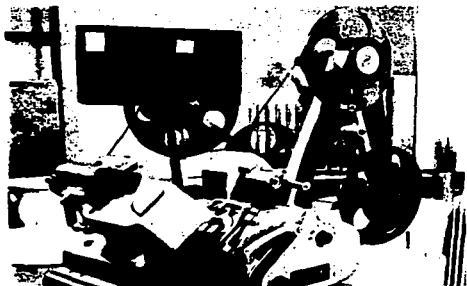
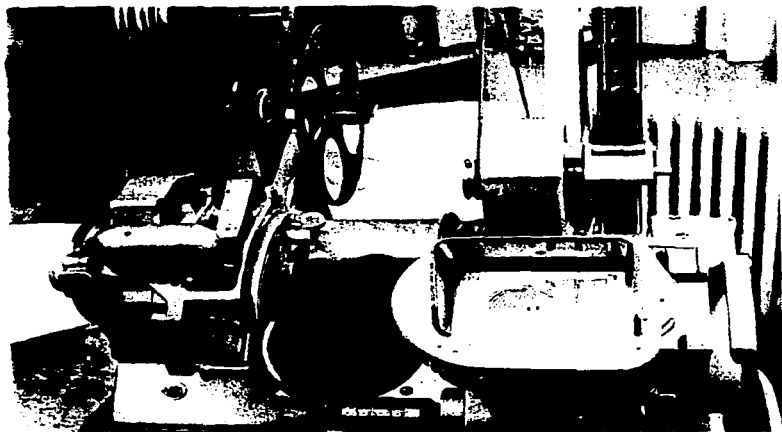


Fig. 2. Por medio de una visionadora de 35 mm se sincroniza imagen y sonido, además de que es posible observar el ritmo del movimiento de los dibujos. Juan Salvat, Kodak Enciclopedia Práctica de la Fotografía Salvat, p. 466.



Para realizar un dibujo animado se requiere de un jefe de animadores, encargado de determinar los movimientos principales; los asistentes o animadores, quienes ejecutan los dibujos que muestren aspectos extremos de la historia, esto es, cuando empieza o finaliza un movimiento; los intervalistas que dibujan el contorno de las figuras y escenarios, y los copistas, encargados de colorear los dibujos.

Para realizar un dibujo animado primero se necesita contar con un argumento, el cual se transforma en un conjunto de 100 a 150 dibujos, un storyboard, que es el relato de la historia en sus puntos principales.

Se monta el diálogo y la música sobre la película y los dibujos claves son registrados por los operadores.

Las secuencias se preparan por medio de la filmación de una serie de bocetos a lápiz sobre papel transparente, obteniéndose así, de cada secuencia, un borrador filmado que da una idea de las modificaciones necesarias y de la lentitud o rapidez de ciertos movimientos.

La película en borrador es vista y corregida sobre los bocetos y después estos se copian a tinta en el anverso de los "cells": las hojas de celuloide transparente donde se dibujan los personajes que se mueven, para que dejen ver los fondos inmóviles. Cuando los "cells" tienen dibujadas las líneas, la figura es coloreada en su reverso.

Para realizar sus dibujos el artista se sirve de hojas opacas, en las cuales ejecuta los paisajes y decorados; utiliza también hojas transparentes de acetato de celulosa llamadas "cells", que contienen sólo los dibujos de las partes móviles de cada uno de los personajes.

El dibujo de los "cells" se realiza a pluma con tinta china para los trazos, y colores a la gouache u opacos para las zonas coloreadas.

El animador no ejecuta todos los dibujos relativos al mismo movimiento: realiza sólo los que corresponden a las posiciones extremas y a algunas intermedias. Son los intervalistas o in-betweeners los que ejecutan el resto de los dibujos intermedios.

La filmación definitiva puede llevarse a cabo en este punto y después se realiza la edición. Algunas veces se realiza el dibujo según la música que se registra separadamente. Se lee la partitura inserita sobre la película y se sabe que en determinado momento un personaje debe abrir la boca de manera que pronuncie tal sílaba o realice diferentes movimientos: la música determina el número de dibujos necesarios para que un movimiento comience y termine sobre una nota específica; una sincronización ideal de movimientos y sonidos se obtiene cuando la ejecución musical precede a la de los dibujos.

La adaptación de la historia a un tratamiento cinematográfico específico se hace por medio de un guión técnico y aunque éste permite cierta flexibilidad durante la filmación es necesario detallar muy bien las escenas y movimientos de cámara y diálogos.

La información e instrucciones necesarias para cada una de las fases que se deben seguir en la producción se registran en una tabla llamada hoja de exposiciones. Dicha hoja es la culminación de toda la planificación previa y constituye el guión técnico del operador de la cámara, ya que contabiliza cada uno de los fotogramas de la animación, indica los movimientos de cámara y del dibujo, el orden exacto en el que los acetatos deben ser fotografiados y el tiempo en que cada uno de ellos, así como el fondo y el personaje, aparecen en la pantalla.

Las hojas de exposiciones incluyen también una descripción del sonido, de la acción que se desarrolla y demás información concerniente a la escena.

Dichas hojas contienen instrucciones para la realización de unos cuantos segundos de proyección: un diagrama del número de acetatos y fondos requeridos numerados secuencialmente, la posición correcta de cada acetato con relación a su fondo, la acción que el personaje va a ejecutar, el diálogo y los movimientos que debe hacer la cámara.

Una vez que se tiene la idea básica, los movimientos de cámara y dibujos que se requerirán, en un primer acercamiento general, se debe plantear la acción, esto es, precisar tiempos, ritmo y calidad de los movimientos de los personajes.

Para obtener una cadencia apropiada de los muñecos se debe tomar en cuenta que una acción de dibujos animados se efectúa en el mismo tiempo o menos que si dicha acción fuese ejecutada por personajes reales. Para esto, el animador cronometra numerosas veces un movimiento real similar al que desea reproducir, y calcula la media del tiempo. Este sistema le permitirá saber el número de fotogramas en que se debe descomponer un movimiento dado.

Asimismo, cuando se quieren representar en forma real los movimientos de un dibujo, resulta útil filmar una película de una persona realizando las mismas actividades: comiendo, saltando, corriendo, hablando.

La velocidad del movimiento de los sujetos determina el número de dibujos requerido. Por ejemplo, a paso normal un hombre da aproximadamente 10 pasos en 5 segundos. Esto es 0.5 segundos por paso o, en términos de animación, necesitará 12 fotogramas para reflejar un paso. La acción más rápida exigirá menos fotogramas que la que se desarrolla lentamente.

Un movimiento de 2 segundos de duración será animado con 24 dibujos; una acción de 4 segundos necesitará 48 dibujos para su animación.

En algunos casos una representación exacta de la velocidad real se verá falsa en la pantalla. Este problema surge cuando se dibujan dos objetos que se mueven paralelamente uno respecto al otro cruzando la pantalla.

Cuando ambos objetos son animados a la misma velocidad, el que esté en primer plano parecerá que se mueve mucho más rápido que el del fondo. Sólo exagerando proporcionalmente la velocidad del objeto distante y disminuyendo la del que está más próximo, darán la apariencia de tener una sincronía. Cuanto más cerca se desarrolle la acción, el sujeto de la pantalla se verá más grande y le tomará menos tiempo desplazarse a una distancia. Cuanto más pequeño sea el sujeto, más tiempo necesitará para completar su desplazamiento.

Además de determinar el número de fotogramas necesarios para la acción se debe tener en cuenta la rapidez o la lentitud con la que comienza el movimiento y aquella con la que termina.

Si un muñeco debe arrojar un objeto no es suficiente con dividir el número de fotogramas necesario según la duración del movimiento y cambiar la posición de la figura de fotograma a fotograma a intervalos regulares. Este método ocasionará un movimiento rígido, mecánico.

En la vida real un lanzamiento se inicia con relativa lentitud y va haciéndose más rápido hasta que se produce una desaceleración de la velocidad de la acción y llega al reposo.

La velocidad de los movimientos dependerá de la personalidad y carácter del personaje u objeto que se está animando, la mayoría de las acciones de los personajes se exageran para resaltar los caracteres de los muñecos. La magnitud de la exageración estará sujeta al tipo de personaje.

Lo anterior se logra con el tratamiento detallado en el cual se representan los objetos con gran minuciosidad, con calidad casi fotográfica. Las figuras están muy modeladas, semejantes a retratos. Los fondos se hallan ilustrados en perspectiva e incluyen árboles, carretas, casas, figuras, sombras de nubes, texturas y otros detalles. Este último método necesita mucho más tiempo y resulta más caro.

También se puede trabajar el dibujo de manera simple, un tratamiento en que los objetos se muestren sin detalle, en silueta o reducidos a símbolos, y con poca o nula perspectiva. Las figuras están algo modeladas y presentan cierto detalle. Este método es ampliamente utilizado, ya que los dibujos pueden ser duplicados fácil y económicamente.

Independientemente de si es detallado o simple, el método más utilizado para darle movimiento a objetos o dibujos es el de fotograma por fotograma, la cual requiere de un banco o stand de animación, en el que dos juegos de barras desplazables montadas sobre guías móviles en las partes superior e inferior del tablero permiten al animador montar un fondo por un lado y acetatos por el otro y moverlos cada uno con independencia. Así

puede hacerse parecer que un sujeto se mueve a través de un fondo quieto o uno móvil según los requerimientos del dibujo. (Fig. 3)

Los animadores profesionales usan varios niveles de acceratos superpuestos cuando los ciclos se utilizan para acciones repetidas o bien cuando el sujeto permanece quieto mientras otro se mueve.

El equipo esencial con el cual se debe contar para la animación de dibujos es:

Cámara: debe estar equipada con un dispositivo para exposiciones fotograma a fotograma. Para conseguir un enfoque crítico y el encuadre de pequeñas distancias se necesita un visor réflex.

Banco de animación: los bancos proporcionan un medio eficaz para sostener la cámara en un plano vertical -apuntando hacia abajo- y permiten moverla hacia arriba y abajo, a cualquier altura por encima de la zona de toma, lo que permite un control exacto de los movimientos de la cámara y de los dibujos. Un banco de animación asegura una mejor calidad y permite economizar trabajo de producción.

1.2.1. Registro de imágenes

Una coordinación perfecta en los movimientos de los personajes se puede conseguir con un banco de animación, el cual permite una máxima agilidad en la filmación de acciones muy elaboradas.

Se trabaja sobre un tablero de cristal montado sobre una mesa que permita abarcar el mayor espacio posible que se vaya a utilizar. Estas mesas cuentan con unos pivotes de registro, que logran el desplazamiento en direcciones norte-sur y este-oeste. Algunas permiten realizar giros 360 grados en el tablero.

Para obtener mejores resultados en la precisión del encuadre se toman como puntos de referencia algunos dibujos significativos del escenario como la rama de un árbol, una flor en el pasto, una nube, etc.

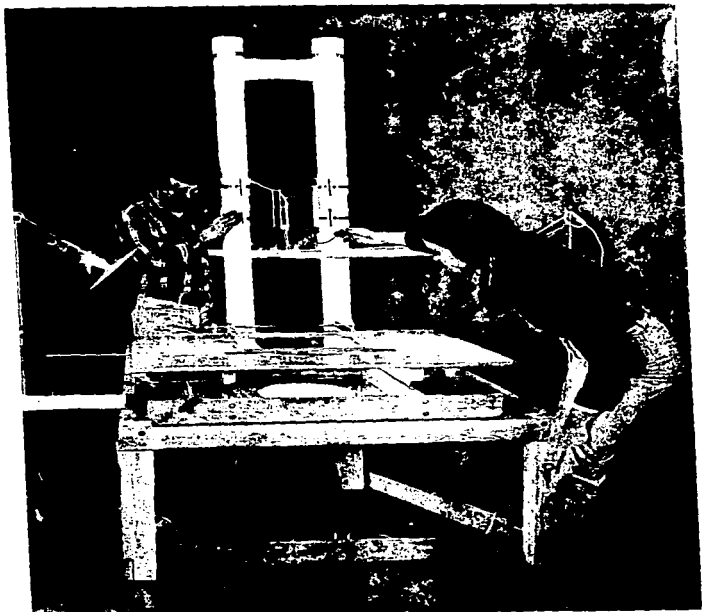


Fig. 3. El banco de animación cuenta con una cámara que se desplaza verticalmente para filmar uno por uno los dibujos colocados sobre un vidrio horizontal. Para crear un fondo móvil la guía o regleta que arrastra al fondo se traslada, mientras la guía que desplaza al sujeto permanece quieta. Juan Salvat, *Kodak Enciclopedia Práctica de la Fotografía Salvat*, p. 444.

Son muy variadas las técnicas que se utilizan para filmar imágenes.

Por ejemplo en la metamorfosis el dibujo puede hacerse con papel, con gis sobre un pizarrón o con rotuladores. Este tipo de animación consiste en hacer varios dibujos en diferentes fases, cambiando formas, partes del escenario, una expresión facial del personaje o alguna parte de su cuerpo. Los cambios deben ser mínimos para que la sensación de movimiento tenga mayor continuidad y no sea brusco.

Lo mismo sucede con los personajes que requieren de un solo escenario el cual cambia cuando está caminando o desplazándose sobre éste: "...los contornos deben ser ligeramente diferentes, así como sus posiciones sobre la pantalla... podemos dibujarlos cada uno en una hoja diferente y fotografiarlos en sucesión... (se puede) perforar el papel sobre el tablero donde deban situarse... y fijar dos picos de registro... el registro de los dibujos será perfecto..." (3)

Asimismo se puede utilizar en la animación las siluetas de papel recortado que conservan gran parte de las características de sencillez y economía de los dibujos en acetatos. Al igual que en éstos, los personajes silueteados en papel actúan sobre un fondo pintado, y como los muñecos tridimensionales de cera, madera, caucho, etc., las partes del cuerpo separados, brazos y piernas, pueden moverse entre fotogramas sin necesidad de hacer nuevos dibujos para cada movimiento.

Cuando se use el mismo fondo en la escena y el personaje o el objeto es el que cambia, se recurre a los recortes de papel. Las figuras recortables se hacen partiendo de un dibujo del animador; se pasan a tinta sobre una cartulina delgada para dibujo, en lugar de utilizar acetato, y se colorean; después, se recortan por su silueta.

Asimismo los dibujos se pueden "desmembrar", esto es, recortar brazos, manos, piernas, pies, cabeza, para cambiar ligeramente la posición de las partes. "(La) sustitución es indispensable cuando hay que animar una cabeza que pasa de una posición frontal a una de perfil". (4) Este método también puede realizarse con fotografías, pero éstas deben

haber recibido la misma exposición, con el fin de que no se tengan cambios de luz notorios entre un fotograma y otro.

Mediante el uso de un acetato fijo durante varios fotogramas, el animador se evita un trabajo innecesario de dibujo y coloración. Las partes de la escena que no deben moverse, no tienen que ser dibujadas para cada nuevo fotograma.

Esto se puede observar por ejemplo en una secuencia en la que un personaje está de pie, quieto, mientras habla. El animador puede hacer un dibujo separado del personaje e indicar en la hoja de exposiciones el tiempo que el personaje debe permanecer en posición estática. Así, solamente necesita dibujar cada nuevo movimiento de la boca y no toda la figura.

Los acetatos fijos no sólo ahorran trabajo, al conseguir economía en la preparación de la escena, sino que permiten alcanzar mejores resultados de los que se obtendrían repitiendo los dibujos, por el peligro que implica la oscilación de las líneas de tinta. (Fig.

4)

Los acetatos deben ser manipulados con mucho cuidado, se deberá tomar por los extremos y el local elegido para la filmación y almacenamiento debe estar libre de polvo.

1.2.2. Animación

Las únicas limitaciones que puede encontrar un artista dentro de la animación son el medio en que dibuja y su propia imaginación.

Los dibujos deben ser simples, el personaje debe estar formado con formas sencillas, de esta manera será más fácil repetirlo con frecuencia en una serie con avance gradual. Una figura con muchos detalles vuelven al proceso de animación demasiado difícil.

El personaje debe ser atractivo, necesita dar "vida" a lo que hace; el diseño de los personajes se prepara frecuentemente con trazos de forma circular, pueden tener otras

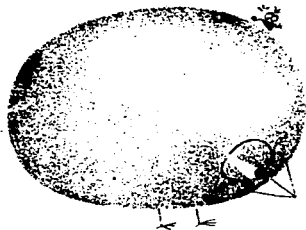


Fig. 4. (Continúa desde p. 4, 50 y 51)

Fig. 4. La economía en la utilización de recursos en los dibujos animados se puede observar claramente en las dos figuras de arriba. La primera muestra con detalle los rasgos del personaje y del paisaje, además de mucho colorido; en tanto que la segunda maneja líneas sencillas y formas geométricas, lo cual no disminuye en modo alguno su valor artístico. Juan Salvat, Kodak Enciclopedia Práctica de la Fotografía Salvat, p. 451.

formas geométricas diferentes pero las circulares son más fáciles porque no cambian de forma vistas desde varios ángulos.

Además de dibujos también es posible animar objetos tridimensionales. Los problemas que se presentan en este trabajo están relacionados con el tamaño, peso, forma y color de los objetos que deban ser animados, y con los movimientos que hayan de realizar. La medición correcta del tiempo es tan importante o más que en cualquier otro tipo de animación.

Antes de recurrir a la animación fotograma por fotograma con este tipo de objetos, se debe considerar la forma de conseguir movimientos por medio de la fotografía de acción real; con ella se logrará un ahorro considerable en el tiempo de producción. Por ejemplo, para conseguir un movimiento de rotación sin recurrir a la exposición fotograma por fotograma, se puede montar el objeto en una mesa giratoria movida por un motor y filmar en forma continua. Cualquier objeto puede aparecer girando en el aire si se cubre la mesa y el fondo con terciopelo negro.

También se pueden animar muñecos hechos de cera, caucho, madera y plastilina, los cuales son más difíciles de maniobrar. (Fig. 5)

Independientemente de que sean dibujos en acetatos, objetos tridimensionales o figuras hechas con recortes, en la animación los ciclos de movimiento que se utilizan con mayor frecuencia son el paseo, el contoneo y la carrera. Al animar estos ciclos de movimiento, se debe recordar que cuanto más lento sea el movimiento del personaje más erecta será su posición. Un paseo es siempre más lento que una carrera, y un paseo puede hacer inclinar algo el cuerpo en la dirección del movimiento, pero siempre estará más derecho que cuando corre.

Para animar un movimiento al inicio de una escena es preferible tomar unos cuantos fotogramas del personaje para así poder establecer su posición antes de mover o dibujar alguna de las partes de su cuerpo. Además se deben tener presentes los conceptos de aceleración y desaceleración.



Fig. 5. Para trabajar con muñecos se requiere de la buena apreciación de expresiones faciales, como en este caso de animación con muñecos de arcilla. Juan Salvar, Kodak Enciclopedia Práctica de la Fotografía Salvar, p. 459.



Se tiene que mover un miembro del personaje ligeramente (para personajes de 15 a 20 cm de altura la distancia de 3 mm será suficiente) y tomar la primera exposición. En seguida se puede mover el miembro alrededor de 6 mm y tomar otra exposición, y así sucesivamente. Para movimientos relativamente lentos, los intervalos son de 6 mm entre fotograma y fotograma. Para acciones muy rápidas, como dar un pufetazo, pueden usarse tres o cuatro tomas al inicio de la acción, y después, sólo dos para completarla (una alrededor del tercio del camino a recorrer y la otra al final). En la pausa de las acciones se emplean entre tres, seis y ocho fotogramas detenidos, con movimientos del personaje muy ligeros durante estas acciones.

Por otra parte, con el fin de mostrar una sensación de movimiento más evidente al espectador, en la mayoría de los casos el muñeco o dibujo animado se moverá en dirección opuesta al sentido del desplazamiento del fondo.

Los avances tecnológicos en el video tape y la computación permiten realizar una animación más sencilla y a menor precio. Varios ejemplos de ello son:

- El fundido y el encadenado. El fundido es la aparición o desaparición gradual de una imagen en la pantalla. Aquel llamado en negro o de cierre se utiliza al terminar una escena o secuencia. Un encadenado es un fundido de cierre y uno de apertura.
- Cortinillas. Una línea parece desplazarse a través de la pantalla: borra una escena y pone otra. Muchas de las cortinillas se hacen fotografiando máscaras. También existen numerosos objetivos y prismas especiales, para producir rotaciones de la imagen, imágenes múltiples y otros efectos.

Para los dibujos animados la sincronía que deben de tener los labios, esto es, los movimientos de la boca, son tan importantes como la acción que los acompaña. Las reglas en las que se basa la animación de la boca son pocas y sencillas. El animador debe estudiar el aspecto general del diálogo antes de decidir qué palabras, sílabas o sonidos deben ser exagerados; no es necesario poner cada vocal o consonante en los labios del personaje.

Una técnica muy utilizada por los animadores es observarse en un espejo mientras se repite el diálogo, para elegir y después dibujar, las expresiones apropiadas para cada frase completa; se esbozan las posiciones claves de los movimientos de la boca que deben ser acentuados. Los dibujos intermedios equilibran el diálogo animado. En ocasiones, las expresiones faciales, así como los movimientos de la cabeza, hombros, brazos y manos deberán animarse conjuntamente para darle mayor realismo a los movimientos de labios y de esta forma lograr la sincronía con la voz.

En la realización de los dibujos animados se pueden utilizar diversos métodos para ahorrar costos. Se puede hacer uso de los primeros planos, cortes y réplicas y métodos abreviados. Por ejemplo, se puede tomar un primer plano de las manos sujetando un objeto o señalando sus características. O intercalar el dibujo del personaje que habla con el de la cara del personaje que escucha, a esto se le llama corte o réplica y es mucho más fácil que animar los movimientos de los labios del que habla. El mostrar el objeto acerca del cual se habla, en lugar del personaje que hace el comentario supone también un gran ahorro de tiempo en la producción. El personaje se muestra sólo para llamar la atención y comenzar la escena.

Existe también la animación limitada, la cual consiste en colocar estratégicamente dibujos sueltos en la secuencia de animación y proyectarlos durante varios segundos como imágenes fijas. Estos dibujos deben haber sido cuidadosamente concebidos para ilustrar las ideas principales del guión, y cada uno de ellos debe poseer tal impacto que el interés del observador se mantenga durante su proyección. Después de la imagen fija, entra una transición animada hacia la próxima escena. Esta secuencia de transición puede consistir en unos cuantos dibujos que transformen la foto fija anterior en la que va a continuación. Así, el número de dibujos necesarios se reduce a sólo un 20 por ciento de los que harían falta para una secuencia totalmente animada.

La animación de dibujos, muñecos o figuras recortadas puede utilizarse en la educación, la superación en las empresas y la diversión; es esta última en la que se ha desarrollado con mayor éxito. En la animación se busca mostrar líneas, colores y formas.

Los personajes pueden seguir vigentes variando un poco ciertas características, pero las situaciones tratadas en un dibujo animado deben ir acordes a las necesidades que rodean a la sociedad. Un televidente español nunca percibirá de la misma manera el mensaje de un programa de dibujos que un niño latinoamericano, debido a que sus costumbres y forma de vida son diferentes.

A pesar de lo anterior existen formas para hacer más claros los mensajes que se pretenden transmitir, ejemplo de ello es el doblaje ya que el idioma es el arma fundamental para dar a conocer la idea principal de un creador.

En el siguiente capítulo se presentarán los aspectos fundamentales del doblaje, así como el vocabulario que utilizan los profesionales en esta área.

Notas

- (1) Real Academia Española, Diccionario de la Lengua Española, t. II, pág. 476.
- (2) *Ibidem*, pág. 264.
- (3) Zorac Perisic, *Los dibujos animados. Una guía para aficionados*, pág. 24.
- (4) *Ibidem*, pág. 28.

Capítulo 2

El doblaje en los dibujos animados

A la compañía dedicada al doblaje se le denomina maquiladora, es decir, una "planta que ejecuta, para una empresa más importante, una de las operaciones de la fabricación del producto" (1)

En este caso la empresa de doblaje sustituye el lenguaje original por el español en la película, programa o serie de televisión, se regresa a la compañía productora y ésta se encarga de distribuirla.

Doblar al español una serie, dibujo animado o película significa algo más que dar vida a un personaje a través de la voz, requiere del esfuerzo de una gran cantidad de personal técnico especializado que logra una reproducción de calidad, la cual es considerada, por muchos de los actores y directores que realizan este trabajo, como una de las mejores del mundo.

El tiempo que se requiere para doblar un programa o serie de televisión, dependerá en gran medida de su complejidad, es decir, si se requieren filtros, efectos o hay voces empalmadas. En promedio un programa de comedia o dibujo animado de media hora necesita tres horas para su doblaje. Un documental que se maneja con narración y no precisa de actuación necesita una hora de trabajo, y un largometraje de hora y media o dos horas requiere de un día y medio.

El proceso para realizar esta labor comienza con el cliente quien pide que doblen el material y lleva a la compañía una cinta con el sonido original al cual se llama master.

Una vez que se tiene la serie se hace una traducción cuidadosa del script original, en este caso no es válido hacer una traducción literal sino una adaptación.

Además el traductor debe tomar en cuenta la sincronización de labios, esto es, que la frase en español concuerde lo mejor posible con el tiempo en que el personaje dice su diálogo en inglés; se buscará utilizar el idioma de una manera neutra: que no existan

palabras que en otros países tengan significados diversos, con el fin de unificar las ideas que quiere transmitir el creador de la serie o programa.

La compañía de doblaje cuenta con traductores que deben estar familiarizados con las palabras y frases que se pueden y no se pueden utilizar.

Los traductores se deben encargar de que el lenguaje aplicado sea estándar, que no se traduzca de manera literal, ni usar demasiados modismos, porque en estos casos se corre el peligro de "sacrificar" la idea.

Aunque la sincronía de labios o *lipsynch* es una de las principales preocupaciones del actor, también es importante que el traductor lo tenga en cuenta para que no haga diálogos desajustados al tiempo requerido, diálogos demasiado largos o cortos.

A pesar de que se cuenta con un equipo de traductores, muchas veces al director o a los mismos actores no les parece buena la idea escrita en español por lo que en plena grabación pueden surgir cambios.

Lo anterior se puede deber a que la idea traducida no alcanza para el tiempo en que el personaje la dice y hay que cambiarla por algo más corto o más largo. La forma en que los personajes mueven los labios en pantalla juega asimismo un papel importante, ya que no se debe escuchar como si se enpalmaran las voces.

Se supervisa que el texto traducido cuente con una estructura gramatical correcta y se le entrega al director de sala, quien será el encargado de escoger las voces de acuerdo con la personalidad de los protagonistas del programa. Sólo en contadas ocasiones, cuando el cliente lo pide, se hace un *casting* de voces, es decir, se pide a varios actores que le pongan la voz a una escena específica, para que el cliente escoja qué voz es la que se queda como definitiva.

El director trata de que la voz sea lo más parecida posible a la original, en cuanto a tono, intención y ritmo, de tal forma que se trata de que una misma persona doble la voz de determinado actor, que sea "su voz oficial".

La compañía extranjera manda un zoomaster, es decir una copia de su programa original en la que la empresa de doblaje reproduce nuevamente para tener una copia de respaldo y de esta forma no estropear el original.

Estos programas están grabados en formatos DA8, 3/4 o 1/2 pulgada, que ya casi no se usa. La empresa maquiladora realiza en la sala de transfer copias en Betacam Digital, VHS o Beta, también pueden hacerse DAT (Digital Audio Tape) sólo para sonido o en un cuarto, tres cuartos, media y una pulgada, para audio e imagen.

La *Sala de Transfer*, en donde se realizan las copias de trabajo o de respaldo tiene una máquina que genera el "time code", conteo exacto de horas, minutos y segundos de los programas, esta sala cuenta asimismo con reproductoras de video y monitores.

La *Sala o Departamento de Producción* se encarga de elegir al director y verifica que un mismo actor no tenga dos llamados a la misma hora para hacer doblajes, ya que generalmente un actor hace voces en diferentes series.

Dentro de los personajes, hay categorías que son establecidas según el número de apariciones que tenga en el programa o la experiencia con que cuente dentro del medio.

Las voces de actores que tienen más participaciones son las llamadas "voces fijas" que son los protagonistas. Las voces que aparecen en papeles pequeños o textos de una o dos líneas son los llamados "pescadores".

El control de los guiones, el conteo de frases que deben decir los actores y sus llamados para grabar, se realiza en la *Sala de Corta Loops*. Un **loop** es una secuencia de lenguaje y no necesariamente coincide con una escena completa que se muestra en la televisión: es el conteo de 24 palabras o de 15 o 20 segundos de tiempo corrido en pantalla, dependiendo del director y la compañía.

En una hoja se identifican los programas y las tomas que se van a doblar, el número de **loops** y las personas que van a participar. Se cuenta también con un pizarrón en donde se incluyen los nombres de los directores, actores y salas que se van a ocupar.

Una vez que todos los actores están en la *Sala de Diálogos* o cabinas (Fig. 6), el lugar donde se graban las voces, el director se encarga de darles una introducción a la serie: de qué trata, cómo son sus personajes y el tono e intención con que se deben interpretar.

Los actores están en una cabina especial, la cual es muy similar a la de radio, parados frente a un micrófono y un atril con el guión. Frente a ellos está una pantalla de televisión que les permite escuchar y ver la serie con el idioma original antes de ponerle su voz.

A la señal del director, un técnico que se encuentra atrás de una puerta de cristal, quita el sonido y acciona el sistema de grabación. Los actores, que están escuchando el sonido original por medio de un audífono, graban su voz. Por lo general, para que una escena se doble en su totalidad se requieren tres o cuatro intentos, ya que es posible que haya errores de sincronía de labios, de actuación o inclusive de lectura de diálogos. (Fig. 7)

Una vez terminados los diálogos, se revisa que la pista de sonido esté completa, si no es así se añaden los detalles faltantes, con una consola multitrack de ocho canales y grabadoras de una pulgada. Se pueden incluir sonidos de aplausos, de risas o inclusive pequeños detalles como pasos, vidrios rotos, sonidos de viento, un encendedor o música. En caso de necesitar un sonido que no se encuentre en una "librería de efectos especiales", la cinta pasa a la *Sala de Sonidos Incidentales*.

Provista de todo tipo de materiales, desde puertas de diferentes tamaños, pisos de distintos materiales, botes con agua, escobas, corchos, teléfonos, maquina de escribir, en dicha sala se encargan de aumentar a la cinta todo pequeño detalle que le resta calidad. Algunas veces, cuando se requiere un efecto muy difícil, tienen que buscar e inventar qué podría sonar como lo que se necesita.

Una vez completada la cinta, ésta pasa a la *Sala de Regrabación*, donde se une la pista de sonido con la voz de los actores en español, previamente hechos. En esta misma sala el encargado puede hacer algunos efectos especiales, como distorsionar algunas voces para

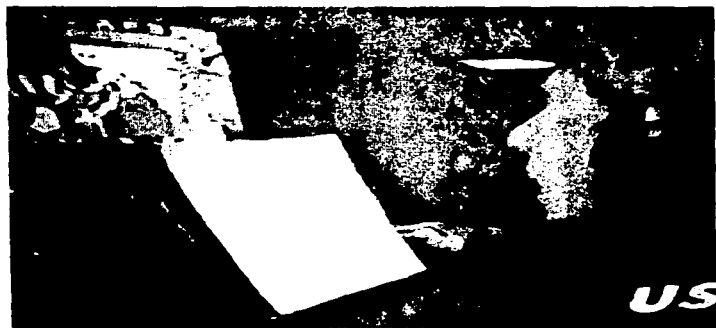


Fig. 6. El actor está en una cabina especial, en donde tiene oportunidad de ver la serie e imprimirle su voz. ¿Cómo se hace Duckmann? Clim-Belt Mendoza, USA Network, 1995.



Fig. 7. La pantalla en donde se transmite el programa muestra en la parte superior el time code: minutos y segundos para tener mayor exactitud en el doblaje. El actor puede hacer cambios de último momento. ¿Cómo se hace Duckmann? Clim-Belt Mendoza, USA Network, 1995.

que parezcan de robot, poner filtros para simular una conversación por teléfono o una voz transmitida por un altavoz.

Una vez terminado el material pasa al *Departamento de Control y Calidad*, que se encarga de rechazar o aprobar la cinta.

En este Departamento a través de un teclado se sincronizan el audio y el video, es el toque final en que se busca que no existan errores entre estos dos elementos. Se cuenta regularmente con un DAT (que registra el audio) y una JVC de 3/4 en la que se revisa el video).

También hay una consola de ocho canales en donde se mide el *time code* o tiempo específico que tiene cada escena, por si existe algún error, el operador podrá localizar fácilmente el momento en que, si así lo amerita el error, se volverá a grabar el sonido de dicha escena. En este Departamento se cuenta igualmente con un monitor y bocinas para una mejor apreciación del audio y el video del programa.

Si el producto es aprobado pasa al *Centro de Copiado* donde se encargan de hacer un nuevo *master* o copia del producto terminado que se manda a la compañía extranjera; si no lo es, regresará a alguna de las salas de procesos.

El proceso técnico es el mismo que se sigue para las películas, los documentales o los dibujos animados pero es en este último en el que se requiere por parte de los actores mayor trabajo de agilidad mental, ya que el lenguaje e intención utilizados debe llamar la atención sin llegar a ser aburrido o sobreactuado. La preparación constante de los actores es indispensable en este trabajo; para conocer un poco más del trabajo de estos actores se explicarán algunos conceptos manejados dentro de estas empresas encargadas de realizar el doblaje considerado como uno de los mejores del mundo.

2.1 ¿Qué es el doblaje? Relación imagen-lenguaje

Según el Diccionario de la Lengua Española el doblaje es "substituir las palabras del actor que aparece en la pantalla, por las de otra persona que no se ve y que, acompañando su dicción a los gestos de dicho actor, habla en... lengua... diferente". (2)

Por su parte los actores de esta profesión definen al doblaje como el arte de interpretar en español todas las películas o series provenientes de otra parte del mundo en cualquier idioma.

Las características idóneas requeridas en un actor de doblaje son una excelente lectura, buena interpretación de los sentimientos de los personajes, un ritmo de voz acorde a la persona o dibujo que se dobla en pantalla, tener una observación aguda, buena retención de la memoria y contar siempre con la máxima concentración posible.

A continuación se presenta una lista de palabras que las personas dedicadas a este trabajo necesitan conocer para llevar a cabo su trabajo:

- Un "llamado" es el contrato verbal por el cual el actor se compromete con la empresa a realizar doblaje en un determinado número de programas.
- El "libreto" es la traducción y adaptación de la película que se va a doblar.
- Un "loop" es una fracción de la película en la cual interviene el personaje que está interpretando el actor. Se cuentan 24 palabras o entre 15 y 20 segundos de la serie en pantalla.
- Los "ambientes" son un apoyo importantísimo, se realizan en cualquier doblaje, sirven para darle vida a la escena y pueden aplicarse en escenas de fiestas, estadios o escuelas.
- Cuando un sólo actor interpreta a dos personajes en una misma película, se dice que está haciendo un "doblete", esto siempre y cuando no sobrepase 10 loops.
- "Tripletes": el actor dobla a tres personajes en una misma película, siempre y cuando no sobrepase los 10 loops.
- "Quedar largo" es cuando un diálogo no se ha terminado de decir y el personaje en pantalla ya cerró la boca.

- "Quedar corto" es cuando el diálogo ya se acabó de decir y el personaje en pantalla todavía sigue hablando.

- "Time Code" o "tiempo de codificación", sirve para saber en qué momento el personaje comienza a hablar. Es el conteo exacto de la escena con horas, minutos y segundos.

- Un diálogo "fuera de cuadro" es cuando el personaje está hablando y no se ve en pantalla su rostro.

- "Segundo plano" es un loop que se manja a una determinada distancia del micrófono. En pantalla el personaje está a una mayor distancia de donde se desarrolla una escena principal.

- "Retake" es cuando un "loop" quedó por algún motivo mal grabado, ya sea que haya ruido, que la interpretación no esté bien definida, existe mala pronunciación, que esté "barrido" es decir que no se entienda completa la frase o se baje el volumen al final de la palabra o se trabe la lengua. Entonces la escena se tendrá que volver a grabar.

- El "trimm" es el espacio de película en el cual no hay diálogo. Al actor se le paga el tiempo en que su personaje aparezca en pantalla, aun cuando no esté hablando.

- Los "filtros" son diálogos que requieren de un tratamiento especial para dar sensación de que las voces son transmitidas por teléfono, radio, televisión o altoparlantes.

- "Doble track". Cuando por necesidades técnicas o en ausencia de un actor, únicamente se dobla una parte de la escena.

La intención que los actores le den a su personaje: lo pícaro, inocente, travieso o juguetón lo marcará ante todo el personaje o dibujo original y el director de doblaje tiene la oportunidad de crear "canciones o frases pegajosas" que le llamen la atención al público, pero sin alejarse de la idea que desea transmitir el programa original.

En los siguientes apartados se explicarán de manera breve algunas de las características que debe tener un actor de doblaje.

2.2 El manejo de las voces en el doblaje: los actores

Uno de los instrumentos más importantes para la realización del doblaje es el manejo de la voz, la cual se genera por la vibración de dos pequeñas cuerdas vocales que se tensan voluntariamente y producen sonidos más altos o más agudos que su tesitura normal. Si se "estiran", el sonido se afina, sube; si se "aflojan" el sonido baja, se hace "profundo". El aparato de fonación humano está conformado por la cavidad de la faringe que está comunicada con la cavidad nasal y con ellas se puede producir un efecto sonoro como si se tratara de una doble cúpula. La idea es "ahuecar" la voz de manera que rebote en la faringe como en una bóveda.

Las cajas de resonancia de la voz están formadas por el pecho y por las cavidades de la boca y la nariz. El pecho es el principal centro de resonancia para las notas graves y refuerza los tonos bajos, lo que se realiza mejor cuando el pecho está dilatado.

Para obtener una buena emisión de voz es necesario contar con una adecuada respiración y administración del aire para emitir algún sonido; tener una mayor cantidad de aire con el menor esfuerzo posible, esto es, respirar de manera adecuada: "una inhalación silenciosa y rápida, una regulación efectiva del aire empleado al exhalar y, finalmente, un mínimo de interferencia con el mecanismo que produce los tonos en la garganta". (3)

Las voces que se escuchan desagradables son producto de una falta de soltura, de un esfuerzo excesivo, de un timbre agudo o metálico, lo cual causa fatiga o inflamación.

El trabajo de doblaje puede ser realizado por actores teatrales o por locutores, pero sobre todo se requieren personas que puedan expresar la misma intención que el personaje en pantalla está tratando de transmitir.

Aunque no todas las personas que trabajan en el doblaje han realizado trabajos relacionados con la actuación, sí deben tener bases de interpretación y de esta manera leer con claridad e intención las líneas del guión.

Para poder transmitir el sentimiento de un personaje, el actor de doblaje debe comprender el texto y analizarlo, de tal manera que logre penetrar en la sensibilidad, en

los matices del vocablo, en las connotaciones más íntimas que posiblemente el autor haya tratado de encerrar en el guión del programa.

Cada enunciado encierra una imagen o una idea que le da sentido, que el profesional del doblaje debe asimilar y proyectar para que quede en el sentimiento del auditorio.

"Saber decir una frase con su acento lógico, aplicando las pausas de un modo inteligente no sólo es indispensable para el actor, sino para toda persona que tiene que leer de tal suerte que se le comprenda sin ningún esfuerzo: abogados, locutores de radio, profesores, etc. Una vez acostumbrados a ignorar la puntuación gramatical y leer de acuerdo con el sentido de la frase, el actor ya no necesita, en la práctica, fijar el fraseo fonético, a menos que se trate de un efecto especial". (4)

Un actor debe manejar adecuadamente la emotividad para transmitirla al público que lo escucha, por lo que en un texto debe identificar la propiedad del tono, la viveza, la agilidad o lentitud del ritmo con que cuenta el personaje que va a interpretar.

El temperamento se compone de diversas formas de reacción emocional de los individuos, está determinado por la herencia y puede modificarse de manera considerable de acuerdo con las influencias ambientales.

Por otra parte, la fuerza de la expresión radica en el cúmulo de experiencias, sensaciones, significados de palabras, vivencias, condicionamientos o los recuerdos de cada individuo.

Los sentimientos pueden representarse de acuerdo con lo que cada quien ha observado y recuerda, de la habilidad que el individuo puede desarrollar para acudir a la recreación de sus emociones pasadas.

Algunas prácticas que realizan los actores de doblaje para ejercitar la voz y mejorar la representación de sentimientos son las siguientes (5):

- Leer diariamente en voz alta y grabarse.
- Actuar con seguridad frente al auditorio o frente al micrófono.
- Pronunciar cuidadosamente cada una de las letras, frases u oraciones.
- Procurar no fumar o fumar lo menos posible.

- Procurar tomar alimentos y bebidas "al tiempo", no demasiado frías o calientes.
- No exponerse a corrientes de aire, abrigarse y cuidar la garganta.
- Ser natural, no intentar buscar una personalidad falsa.
- Estar informado del mundo, leer periódicos.
- Leer textos dramatizados.
- Observar las series de doblaje y poner atención en los movimientos de los labios, familiarizarse con el lenguaje que se utilice en las series.
- Cuando se habla demasiado rápido y se requiere desacelerar el ritmo de la voz, se debe escuchar y repetir o tratar de seguir a los conductores de noticieros en televisión.
- En el caso contrario, cuando se habla lentamente y se desea acelerar el ritmo de la voz se debe imitar aquel que tienen los locutores radiofónicos.

2.2.1 Características requeridas en la voz

En el doblaje, al igual que en la realización radiofónica, las voces deben concordar con la idea de producción que se pretende transmitir al público, y en el caso del primero, el director debe tomar en cuenta las características físicas del personaje en pantalla. No es lo mismo una voz madura a una voz joven o una voz aguda a una grave. Si no se escoge la voz adecuada se puede restar fuerza expresiva, narrativa o dramática a la escena.

Independientemente del timbre de voz y de su fuerza expresiva, los actores de doblaje deben ejercitar varias técnicas de locución. Algunas de las técnicas básicas que es recomendable que practiquen son (6):

- Se debe administrar de manera adecuada el aire de los pulmones, controlarlo por medio del abdomen y el diafragma. Aprovechar lo mejor posible las pausas.
- De pie se transmite una mejor voz, con mayor expresividad. Sentados el sentido de la misma es más coloquial.
- Se debe estar a 20 centímetros del micrófono, de lado, para no deformar el sonido; es incorrecto hablar a una distancia de cinco o de 50 centímetros del micrófono. La

distancia tendrá que mantenerse constante, no mover la cabeza de un lado a otro. Hay que relajar los músculos.

- A la voz hay que darle cuerpo, color, calidez y presencia para que el público fije su atención en ella y la retenga.

- No se debe hablar entre dientes. Las palabras deben salir claras y completas y no dejar caer la voz (bajar el volumen al final de las palabras o frases).

Para tener una mejor calidad de voz, la gente dedicada a este tipo de trabajo -locución y/o doblaje- trata de sacarle el mayor provecho, impostándola, contando con una buena dicción y el ritmo que se requiera, dependiendo de las necesidades que le exija el trabajo.

2.2.2 Impostación de la voz

Impostar significa "educar y afirmar la voz por medio de una técnica adecuada, para cantar y declamar".(7) Buscando como resultado obtener una voz estética, proyectada con firmeza, hablar con claridad.

Una voz impostada es aquella llamada radiofónica o con resonancia. Para lograr una adecuada impostación se requiere contar con una dicción, modulación y ritmo apropiados. Para ello el profesional que trabaja con la voz debe conocer cómo se produce su voz. El sonido se origina por la vibración de dos pequeñas cuerdas vocales que se tensan voluntariamente y producen sonidos más altos, más agudos que la resitura normal de nuestra voz, si las "estiramos", el sonido se afina, sube; si las "aflojamos", el sonido baja, se hace profundo.

"Las cajas de resonancia de la voz están formadas por el pecho y las cavidades de la boca y de la nariz y difieren de todas las demás por su facultad de modificarse a cada momento. El pecho es el principal centro de resonancia para las notas graves y su misión consiste en reforzar los armónicos de tono bajo, cosa que puede efectuarse mejor cuando está bien dilatado: por eso los cantantes producen más notas resonantes bajas cuando sus pulmones están llenos de aire que cuando se hallan vacíos" (8)

Conjuntamente la cavidad de la faringe que está conectada con la cavidad nasal, provocarán un efecto de doble cúpula, una resonancia en la voz: la idea es ahuecar la voz de manera que rebote en la faringe como en una bóveda.

Algunos de los ejercicios recomendados por profesionales del medio radiofónico para lograr una buena impostación de la voz son (9):

- Soltar las vocales, marcarlas de manera exagerada, ya que son las que le dan textura a lo que se lee.
- Leer diariamente en voz alta por un lapso mínimo de media hora.
- El ejercicio diario de lectura debe realizarse obstruccionando la boca con algún objeto, para acostumbrar a la boca a pronunciar correctamente todas las palabras y letras.
- Un buen locutor debe ser un buen improvisador, tener agilidad mental y buscar siempre ideas nuevas acerca de lo que habla.
- El locutor debe actuar libre, resuelto y sin inhibiciones.
- El profesional de la voz debe contar con una buena cultura general.

2.2.3 Modulación

La modulación sirve para reflejar una línea ondulante con cambio de matices, por momentos bajar y en ocasiones elevar la voz para dar vivacidad. Esta característica de la voz también dependerá de la idea que se quiera comunicar al público: adecuarse a las necesidades del guión o la producción. El tono de voz parejo y uniforme llega a ser monótono y aburrido: se busca mostrar expresividad en las palabras de la lectura.

La expresión de la voz es decir claramente lo que uno siente y quiere dar a entender, representar con la voz los estados de ánimo, por medio de actitudes, gestos, modulaciones e inflexiones de voz o cualquier otro signo exterior, para que los demás experimenten lo que se trata de proyectar.

Para saber matizar la voz se debe "ejercitar la vocalización, practicando los tonos y movimientos de la voz con fragmentos de lecturas dramáticas. (Por ejemplo, se usará) el tono débil ... para interpretar la paz, lo místico, lo romántico... el tono mediano lo usamos para las narraciones, descripciones, conversaciones... el tono fuerte en la expresión de los sentimientos vehementes, la ira... el movimiento lento para las circunstancias solemnes, los consejos, se combina con el tono débil... el movimiento moderado por lo general lo usamos en las ocasiones descriptivas, analíticas, es complemento del tono mediano... el movimiento rápido lo empleamos para todo lo que sea emoción de apasionamiento, y se complementa con el tono fuerte"(10).

En el caso del doblaje si se quiere representar lo que se ve en la pantalla, los actores necesitan manejar con habilidad los sentimientos del hombre.

Las reacciones emocionales del individuo se caracterizan con la propiedad del tono, la viveza, la agilidad o lentitud y el ritmo, los cuales determinan el temperamento de las frases que se dicen.

Cuando se tiene que representar una emoción no necesariamente se deberá experimentar en ese instante, sino que el individuo tiene oportunidad de remitirse a sus memorias, a los dolores y alegrías que ha experimentado a los sentimientos que le embargaron en situaciones similares.

Por ejemplo (11):

Para proyectar

Se debe



Tristeza

Hacer un descenso en las comisuras labiales y un alargamiento del surco naso-labial, estrechando al mismo tiempo las aberturas nasales; los ojos se entrecierran ligeramente y las cejas caen sobre los párpados; la cabeza se inclina a un lado, como descansando en el hombro.



Alegría

Elevar ligeramente las cejas y los párpados superiores; los ojos abiertos con las pupilas jugueteando; las comisuras de los labios serán llevadas hacia arriba; las mejillas se inflan y se proyectan hacia afuera a la altura de los pómulos.

2.2.4 Dicción

Puede darse el caso de que cuando leemos cambiamos una palabra por otra, lo que ocasiona la pérdida de la hilaridad o el cambio del sentido de lo que se busca transmitir a través de la lectura de un texto.

Siempre que se lee en voz alta para un público la idea se debe transmitir con claridad, tratando de separar las sílabas y comprendiendo con anterioridad el sentido de las palabras que se pretenden decir. Además de entender claramente el significado de lo que se dice, hay que buscar una buena "emisión de voz", esto es, cuidar cada una de las veces en que se abre la boca para pronunciar o modular correctamente las partes de una oración.

Con respecto a la pronunciación: "...Los profesionales de la voz hablan o cantan delante de auditores que han acudido a escucharlos... estos auditores deben oír y comprender, sin esfuerzo, en todos los puntos de la sala, un curso, una lección, una conferencia, un discurso, una defensa, un sermón, una comedia, una tragedia, un poema o un recital de canto. Es obligatorio trabajar a fondo la técnica vocal para lograr obtener una pronunciación exacta, una voz bien colocada, que llegue lejos, en suma: una dicción perfecta. Es indispensable que los auditores oigan perfectamente y sin ningún esfuerzo cada sílaba, cada palabra y cada frase... aquel que ose hablar o cantar en público debe poseer a fondo la técnica vocal a fin de tener un dominio absoluto de su voz". (12)

Articular correctamente se convierte en una necesidad para todo aquel que deba expresarse ante un auditorio ya sea un actor, un maestro o un conferencista, todos ellos requieren usar la palabra de la mejor manera posible y con entera propiedad.

Algunas consonantes constituyen los más importantes sonidos en ellas radica el secreto de la claridad, de la articulación correcta y tratándose del idioma español es preciso vigilarlas; éstas son: R, S, T, D, L, M, N y G.

"...Una multitud de ruidos consonantes oídos durante los primeros meses, desaparecen en seguida. El orden de aparición definitiva es en la mayor parte de los casos el siguiente: labiales, dentales y velopaladales. La L, R, S, son las más difíciles y más tardíamente adquiridas". (13)

Una buena dicción se define como la emisión de uno o varios sonidos con movimientos resueltos de labios y músculos bucales nunca frases entre dientes. Las palabras deben oírse claras, distintas y completas y no bajar la voz en la última sílaba o en el final de las frases.

Además se le debe dar una buena entonación a las palabras, dependiendo de los signos ortográficos que se marcan, para lograr una dicción conveniente.

"...Las palabras deben pronunciarse con claridad para que se escuchen todas las sílabas con la propiedad debida y el mensaje... llegue a todos los oyentes... Muchas veces, al leer en voz alta cometemos errores de fraseo (no interpretar bien los signos de puntuación), omitimos o agregamos letras, tartamudeamos o se nos corta la respiración... (se recomienda) ... la lectura en voz alta de trabalenguas: primero despacio y con claridad, pronunciando cada una de las letras; segundo, con los dientes unidos, pero sin apretar demasiado las mandíbulas; tercero, aumentando poco a poco la velocidad, pero sin perder la claridad de su emisión".(14)

Los signos de puntuación requieren de una lectura exacta, ya que cada uno de ellos representa un cambio de inflexión o tonos en la voz y se le da emotividad distinta a cada una de las terminaciones.

Para tener mayor facilidad en la pronunciación de las palabras es conveniente realizar varios ejercicios tales como: (15)

- Para agilizar la lengua: pasarla por todos los rincones de la boca, paredes y mucosas inferiores.
- Para aflojar los músculos bucales: gesticular exageradamente sin emitir sonido (como si se estuviera hablando a un sordo).
- Para aflojar y relajar los músculos faciales: mover de abajo hacia arriba la mandíbula inferior, y dar masaje a sienes y párpados.
- Para agilizar la lengua: sacar y meter rápidamente la lengua y moverla en todas las direcciones imaginables.

Para ejercitar las vocales, es prudente repetir las siguientes lecturas:

- Repasar el abecedario con las siguientes sílabas:

ABAB,	EBEB,	IBIB,	OBOB,	UBUB.
ACAC,	ECEC,	ICIC,	OCOC,	UCUC.
ADAD,	EDED,	IDID,	ODOD,	UDUD.
AFAF,	EFEF,	IFIF,	OFOF,	UFUF.
AGAG,	EGEG,	IGIG,	OGOG,	UGUG.
AJAJ,	EJEJ,	IJJJ,	OJOJ,	UJUJ.
AKAK,	EKEK,	IKIK,	OKOK,	UKUK.
ALAL,	ELEL,	ILIL,	OLOL,	ULUL.
AMAM,	EMEM,	IMIM,	OMOM,	UMUM.

- Repetir palabras que contengan diptongos:

AE-AI-AO-AU, EA-EI-EO-EU, IA-IE-IO-IU, OA-OE-OI-OU, UA-UE- UI-UO.

IGUAL.	AUTOBIOGRAFÍA	AUMENTAR
EURÍPIDES	MIOCARDIO	NUEVO
FUE	ESPECIE	CONCIENCIA
DÍA	MUERTO	CIUDAD

REINO	DESEO	CUADRO
ABIERTO	COMEDIA	NUESTRO
MUSEO	REALIDAD	AGUA
CONCIERTO	DICIEMBRE	CAUSA
AUTÉNTICO	SEIS	HICIERON
CASUALIDAD	NAUFRAGIO	COINCIDE

También se pueden ejercitar las vocales por medio de frases:

Recibe un aumento de salario.

Presunto asesino hipócrita.

Su esposa adolescente.

El mismo hotel.

Cruza a la otra acera.

Como ella anunció.

Sonido aumentado y utilizado.

Un ala extra.

Triste episodio alterado.

Fenómeno auditivo obsoleto.

Dentro está ella incomunicada.

Todo orgánico o inorgánico.

Cruzaba el Atlántico oleante.

Nuevo oleoducto iluminado.

Europa apacible y eufórica.

Además de la dicción, la respiración juega un papel importantísimo dentro de cualquier trabajo que tenga como principal herramienta la voz.

2.2.5 Respiración o Ritmo

"Todas las sílabas se pronuncian con un tono o altura musical cuyo soporte más importante son las vocales. El tono depende... de la frecuencia de las vibraciones sonoras. La curva melódica que describen los diferentes tonos de las sílabas sucesivas recibe el nombre de entonación..." (16)

Para que la voz sea siempre clara y limpia el actor debe aprender a respirar de forma conveniente, administrando el aire que se tiene en los pulmones; un buen ejercicio para lograrlo es el siguiente. "La técnica de la educación respiratoria, consta de tres tiempos: la aspiración, la pausa y la espiración... La aspiración debe hacerse por la nariz, con la boca cerrada y las manos en la cintura (expandiendo) el estómago y sosteniéndolo ahí. La pausa es el tiempo que dura el aire en los pulmones... la espiración se hace exhalando lentamente el aire, mientras se ejecuta el ejercicio (pronunciar letras o palabras)" (17)

Un texto tiene que ser leído con claridad, pues una mala lectura dificulta o anula el mensaje escrito. Leer claramente significa hacerlo con una pronunciación adecuada, comprendiendo cada palabra en su exacto significado y respetando los signos de puntuación.

El sujeto debe comenzar por escucharse, obligarse a un nuevo ritmo para que adquiera seguridad y mayor fluidez y que sepa cuándo debe respirar. A la disposición periódica y armoniosa de voces y cláusulas en el lenguaje se le conoce como ritmo. Con el ritmo se busca separar bien las palabras realizando la lectura con cierta lentitud, dependiendo de las necesidades de la lectura.

No todos los textos tienen el mismo ritmo, todo dependerá de las metas que cada uno de ellos tenga (18):

Narrativa - - - - - Ritmo pausado que se utiliza en novelas
o cuentos.

- Noticiosa** ----- Ritmo ágil que requiere de textos pequeños, para no caer en la monotonía.
- Comercial** ----/----/----/----/---- Variaciones del ritmo, en ocasiones lenta y otras rápida, según el servicio o producto al que se le haga publicidad.

A continuación se lista una serie de ejercicios para conseguir una buena respiración y administración del aire mientras se lee o se actúa un texto (19):

- Para que no sune el aire al ser inhalado: fijar en mente la imagen de una flor o un perfume y "respirar" su aroma.
- Para ventilar los pulmones: inhalar suficiente aire, para llenar a tope los pulmones, sin esfuerzo.
- Para comprender la respiración abdominal: ponerse en posición de acostado boca arriba, en una superficie plana y dura; colocar un libro sobre el abdomen y practicar respiración con el diafragma.
- Para controlar la salida del aire:
 - * Inhalar a la máxima capacidad y exhalar rápidamente.
 - * Inhalar a la máxima capacidad y exhalar lentamente.
 - * Inhalar y dejar salir el aire a intervalos regulares.

Los dos primeros ejercicios deberán realizarse diariamente durante 15 minutos aproximadamente. El tercer y cuarto ejercicios se deben de alternar durante 15 minutos aproximadamente (un día uno y otro día el siguiente).

2.3 La versión libre en el doblaje: conveniencias e inconveniencias de su uso

Uno de los puntos centrales del trabajo de doblaje es la traducción. Pero es tarea difícil lograr trasladar un concepto de una esfera a otra, ya que una obra literaria es una pieza integrada desde la raíz del idioma dentro de un sistema cultural y cuando se intenta extraerla del ámbito al que pertenece para ponerla en uno distinto se corre el riesgo de falsear su sentido.

"La traducción es ... un truco ilusionista, un engaño, tanto mayor cuanto más destreza se ponga en ejecutarlo. Una vez cumplida la manipulación, se encuentra uno dueño de cosa muy distinta a aquella otra que se tenía entre los dedos al comienzo. Y eso, tanto si durase su curso se ha perseguido con fanatismo la correspondencia formal, como si, por el contrario, se ha extremado la sutileza en buscar analogías de significado". (20)

Es por esto que las traducciones siempre han sido motivo de desconcierto ya sea entre las personas que leen, aquellas que acuden al cine o las que ven la televisión y se topan con alguna palabra que simplemente suena fuera de contexto. Lo que regularmente sucede es que las personas dedicadas a esta ardua tarea traducen la palabra como mejor les "suena". Tal es, por ejemplo, el caso de "Tomás" un singular personaje citado por su amigo Daniel Samper en un artículo del periódico Reforma:

"Tomás, mi gran amigo del colegio, era el mejor deportista del curso, uno de los tipos más astutos del barrio y el estudiante más simpático de la ciudad. Pero su fuerte no eran los idiomas. Pedazos de inglés, francés y latín habían logrado armarle en la lengua una ensalada babeliana que era la delicia de sus condiscípulos. Alguna vez tuvo que traducir el principio cartesiano de Cogito ergo sum (Pienso luego existo) y salió con la siguiente versión libérrima "Los cojos también suman... Es que Tomás traducía según le sonaba la palabra a la sombra de la primera afinidad semántica. Como no distinguía ecos ni lenguas, sus interpretaciones eran deliciosamente impredecibles y podían arrojar cualquier resultado.

A veces, cuando escucho ciertos noticieros de televisión, cuando consulto determinados libros de instrucciones o cuando converso con dinámicos publicistas, brotan de pronto traducciones tan macarrónicas que me hacen pensar que desde el cielo, a donde huyó tempranamente, Tomás les brinda un pentecostés mamagallista y arvesado. En homenaje a Tomás y a todos los discípulos suyos que pueblan el mundo, he preparado el siguiente diccionario Español-*Todo lo demás*:

A rose is a rose: el arroz es siempre igual

Baby sitter: el niño se sentó

Bloody Mary: María Rojas

By-pass: ivaya pase!

Cash flow: floja de cascos

Can can: el perro puede

Copyright: copien bien

Cordon Bleu: preservativo triste

Cul-de-sac: chaqueta larga

Deus ex machina: Dios fue un automóvil

Döppleganger: mellizos delincuentes

Good will: Guillermo es bueno

Habeas corpus: a ver ese cuerpo

I am sorry: soy una zorra

In put: masajista a domicilio

Jeep: hipo

Know-how: conozcan a Howard

Knock-out: péguete afuera

Mass media: calcetines populares

Omelette jambon: ¿tome leche, idiota?

Out put: mujer callejera

Risotto: carcajada
Room service: doméstica motorizada
Royalties: corbatas del rey
Soft-were: fuimos blandos
Stand-by: hasta luego, Estanislao
To be or not to be: ¿es ésa tu abeja?
Travel check: cheque problemático
Vol-au-vent: ahí van volando
Walkie-talkie: talco para caminar
Watchman: relojero
Walkman: vamos, hombre
Who is who: juez es juez
Zapping: renacuajo" (21)

No puede saberse si este fenómeno surge por la mala paga y el poco crédito que reciben los traductores cuando realizan su trabajo para diversos medios de comunicación. Como asegura Nikito Nipongo en su artículo acerca de los "Traductores Maltratados":

"Si los comunes y corrientes derechos de autor andan en general dados a la tristeza, los derechos de traductor todavía están por existir. Una lamentable muestra del desprecio a los traductores puede hallarse en la leyenda impresa en cualquier cinta que pasa por televisión, según la cual la traducción al español, es de la empresa productora 'con la colaboración especial' del traductor o la traductora X. Sólo puede considerarse lo anterior de majadería canallesca, ya que el traductor o la traductora se encarga de tal traducción no como colaborador o colaboradora, sino como perteneciente a la clase de los trabajadores. Dicha empresa y las demás compañías similares grita airadas: "¡Di no a la piratería!" pero con sus traductores se comportan peor que corsarios de baja estofa (además los profesionales de este ramo tienen que utilizar)... el español madrileño... Se entiende aunque no se justifica que el pobre traductor procure acogerse a la conveniencia

del menor esfuerzo en su facna y, entre otros recursos que la facilitan, traslade un término del inglés literalmente, aun cuando su concepto no corresponda al de la respectiva dicción española".(22)

Se dice que la traducción es una tarea ingrata: exige mucho y procura menguados frutos, entre ellos la baja remuneración económica.

Además de que las personas dedicadas a esta ardua tarea deben contar con mucho entusiasmo, devoción o capricho para lograr una buena traducción; por otra parte, si existen errores de contenido en la obra original el público lector se lo achacará de inmediato al traductor: a su negligencia, impericia o ignorancia.

Así pues, al traductor se le escatima el respeto que al autor extranjero se le brinda sobradamente.

Mucho se ha referido acerca de aquellos personajes, sean o no letrados, que se ocupan de la traducción de textos de diversos tipos: "Se ha traducido sin tasa y sin miedo; traduce el ignorante de contenido y forma, el lego en la materia y el iletrado; quien nunca pensó que el lenguaje pudiera servir sino para los fines prosaicos del vivir diario, vive de él, sacándole utilidad práctica". (23)

Se piensa además que para que las traducciones sean buenas tienen que ser realizadas por personas nativas del país a cuyo idioma se quiere trasladar el texto, es decir por españoles, pero aquí existe la contradicción de la división del lenguaje en regiones, lo cual supone un español local como es el caso de Castilla, Aragón, Valencia, etc. No existe un español uniforme. Tampoco se puede privilegiar a ninguna región, sería erróneo decir que tal o cual localidad tiene mayor validez en su lenguaje para ser utilizado en todas las traducciones que se realicen de un lenguaje extranjero al español.

A lo anterior se suma el hecho de que el idioma sufre modificaciones constantes de tipo verbal y estructural, las cuales se producen en las ciudades y en mayor o menor grado las realizan las minorías intelectuales.

No es necesario ser español para elaborar buenas traducciones: "Todos conocemos, en efecto, el idioma, puesto que sabemos hablar y escribir; pero su uso dentro del círculo de la experiencia vulgar no confiere a nadie aptitudes para rebasar su radio, pues la expresión de realidades, ideas o sentimientos más allá de aquella vulgar experiencia pide léxico y habilidad constructiva que sólo un cultivo adecuado permite adquirir. En otras palabras: reclama una formación de escritor". (24)

La traducción puede hacerse decisiva en dos principales direcciones; con respecto al conocimiento de la verdad y por otra parte la captación de la belleza.

Por ejemplo, en la traducción de una carta comercial lo único que interesa obtener son esos contenidos racionales que constituyen su intención, su sentido. Pueden, sin duda, ser expuestos en vías explicativas, parafraseando en el idioma de la traducción las fórmulas técnicas del original. La carta comercial no presenta matices subjetivos ni consiente la ambigüedad a ellos inherente. Traducirla equivale a transvasar sus enunciados al sistema de fórmulas que, en el lenguaje de la traducción, expresan el tecnicismo de las transacciones mercantiles.

La dificultad comienza cuando ese tipo de creación comienza a individualizarse agregando su autor algo, aunque sólo sea un matiz leve, a la producción espiritual.

Frente al texto de valor científico la más ardua dificultad ha de consistir en el hallazgo de la fórmula verbal capaz de significar, tecnicizándolas, las adquisiciones que encontraron expresión primera en una lengua extraña. "El descubrimiento de una nueva realidad, siquiera consista en un pequeño detalle, pide ser expresado mediante una fórmula también nueva, peculiar, que el autor suele proponer y dejar establecida en su propio idioma. Quien haya de traducirla deberá, a su vez, inventar en el suyo otro correspondiente. Puede hacerlo, bien sea buceando en el acervo del idioma, para construirla del modo más adecuado a la realidad que quiere significarse, tal como el propio autor hiciera, bien por el atajo de adoptar, como neologismo, la fórmula misma introducida por el autor". (25)

El pensamiento filosófico busca la verdad última de las cosas tratando de hacerlas comprensibles mediante su reducción a sistema: en la coherencia lógica de una construcción cerrada se organizan y adquieren objetividad sus intuiciones fundamentales. "Un sistema filosófico es, pues, un universo compendiado, en esquema; y su terminología, aunque integrada con las palabras y giros usuales del lenguaje común, constituye un idioma especial y propio, con sus referencias y conexiones particulares independiente de aquel lenguaje común. Un término concreto, dentro de un sistema filosófico, no tiene el mismo significado que en el uso general inviste, ni tampoco equivale a aquellos, matizados, que pueda recibir en diversas aplicaciones de uso culto; más aún, ni siquiera se identifica con el significado que ese mismo término asume acaso dentro de otro sistema filosófico. Quisiera el filósofo, si eso no fuera imposible para el hombre común, construir un lenguaje exclusivo, de nueva planta, para expresar en él su personal concepción del mundo; el resultado de sus esfuerzos por conseguirlo será que la terminología de cada sistema se cierre en un juego muy trabado de referencias recíprocas, en cuyo seno tendrá que penetrar el lector para hacerse cargo del sentido de la obra.

"Parafrasear, glosar, explicar, adaptar, el lenguaje del filósofo, es tanto como diluir y desvanecer el sentido auténtico de la obra, ofreciendo de ella tan sólo un trasunto desvirtuado, incoloro, y más probablemente una caricatura torpe. El traductor tendrá que esforzarse por reproducir en el idioma al que traduce la organización técnica completa del original, respetando su rigor y conservando todas las correspondencias significativas de su terminología." (26)

En textos de este tipo se deberá procurar ceñirse con extremado celo al texto original, manteniendo la estructura palabra por palabra y frase por frase, conservando la puntuación, respetando la articulación de los párrafos y reproduciendo, en fin, la arquitectura general del tratado. El sentido de la creación científica o filosófica está en la verdad cuyo conocimiento se pretende a través suyo, y no en la belleza o gracia de la prosa en que sus textos se encuentran redactados. El traductor de las obras llamadas de

pensamiento preferirá que tenga cacofonías, repetición de palabras o disonancia antes que sea inexacta en cuanto al significado que se desea expresar. Importa más que la idea quede expuesta con aguda precisión, aunque para ello se sacrifique el estilo. En este tipo de textos prevalece el criterio de la versión literal, aunque practicada con la moderación discreta indispensable para garantizar la propiedad y corrección lingüística.

Mientras que, ante la obra filosófica, el traductor cumple con ofrecer una docilidad abnegada a las exigencias del sistema de ideas contenido en ella, extrayendo para expresarlo todos los recursos que el idioma pueda brindarle, el traductor de obras literarias adopta resoluciones que comprometen su responsabilidad y a las que, sin embargo, no podría substraerse. La versión literal tendrá que combinarse con el criterio de la versión libre, de manera tal que se alcance el punto de equilibrio requerido por la particularidad de cada obra. Los escritos que manejan conceptos abstractos, aunque orientados hacia el disfrute estético aún más bien que hacia el conocimiento intelectual, están todavía en las proximidades del puro pensamiento; valdrán para ellos las reglas aplicables a la traducción de obras filosóficas, aunque con un sesgo más acusado.

Cuando un texto esté empapado de subjetividad, de rasgos característicos de un autor, quizá la única manera de obtener un buen trabajo de traducción será desintegrar todos sus elementos, buscarles en los equivalentes más aproximados, y volver luego a armarla según el modelo, la estructura original.

El traductor deberá apegarse con estrecha fidelidad a la línea que el autor ha trazado en su poema, sin desviarse un punto. Deberá seguir de manera puntualísima, la línea lógica del tema, respetando el orden de las ideas que lo componen, de manera que cada una de ellas haga su aparición en el lugar adecuado, surja con la intensidad que el autor quiso darle, conserve el justo volumen y matiz, y acierte a mantener las implicaciones mentales del original, sin restarle ninguna, ni agregarle nuevas.

A pesar del mejor trabajo que se pueda lograr con una versión traducida se perderán muchos de los elementos de la composición original.

En el caso del teatro se busca el equivalente, no de las palabras, sino de las situaciones. Se trata de adoptar una idea y un plan ajenos, que estén en relación con las costumbres del país a que se traduce, y expresarlos y dialogarlos como si se escribiera originalmente.

Uno de los principales obstáculos son esos elementos locales, de carácter pintoresco y efímero que se dan, aunque sea como ingrediente secundario, en obras literarias que tienen mayores pretensiones estéticas.

Quizás el traductor se tope con expresiones que hoy ya no se empleen ni sean conocidas por aquel público. Quien intente traducciones se verá forzado a valerse de equivalencias extraídas de alguna otra jerga suburbana.

"Es claro que tampoco puede ser considerada satisfactoria. La traducción de ese lenguaje pintoresco por términos de valor análogo pertenecientes al ámbito idiomático de la traducción deja sin resolver el problema planteado por la vinculación estrechísima en que la jerga se encuentra con su medio ambiente: el habla pintoresca alude personalmente a su propia localidad; y no puede dejar de producir un efecto cómico, por su impropiedad chocante el escuchar a personajes típicos de los bajos fondos neoyorkinos expresarse - como se expresan en algunas novelas norteamericanas traducidas a nuestro idioma- en el lenguaje de la chulería madrileña o del compadreo porteño. ¡Problema irresoluble! Sólo la adaptación de la obra, pero nunca la mera traducción de su texto podría salvar la incongruencia." (27)

Pero una elección acertada sólo el verdadero escritor: que sabe a fondo su idioma, tiene destreza para manejarlo y posee un tino innato para expresarse en él, es capaz de hacerla con acierto. La única condición de fondo, además de las condiciones instrumentales relativas al conocimiento de las correspondientes gramáticas y de la materia contenida y expresada en el texto, para traducir bien es que quien lo realice sea un hombre de letras y no un improvisador.

Aunado a lo anterior también debe aclararse que nunca existirá una versión libre que no contenga cierto grado de la versión literal o viceversa. Nunca se podrá encontrar una versión libre o literal "pura".

"Entre la traducción literal y la no literal debe plantearse una zona de transición... Con base en una extensa discusión de ejemplos tomados de dos pares de idiomas inglés-francés y francés alemán, la Stylistique comparée llegó a la conclusión de que todos los procesos traductoriales, se pueden subsumir bajo las siguientes siete categorías procedurables principales (de las que las primeras deben coordinarse al área de la traducción literal y cuatro al área de la traducción no literal.

1) Emprunt; es decir, la adopción sin modificaciones grafemáticas o de contenido (derivado directo) de lexemas o combinaciones de lexemas, del idioma original al idioma-meta.

En el transcurso de su naturalización mediante la adecuación ortográfica y fonética a los patrones de hablar y escribir en el idioma-meta adquieren la categoría de palabras.

2) Calque; es decir, la traducción advenediza, a menudo aceptada o por lo menos tolerada después de un periodo de arranque, por la comunidad lingual-meta (situación lingual) de sintagmas morfológicamente analizables del idioma original.

3) Traduction littérale; es decir, la sustitución de estructuras sinácticas en el idioma original, normalmente en el orden de magnitud de oraciones enteras, mediante estructuras formalmente correspondientes y equivalentes en su sentido, en el idioma-meta.

4) Transposition; es decir, la reproducción de un elemento de texto en el idioma original, por estructuras sintáctico-sintagmáticas de significado idéntico, pero que no le corresponden formalmente, debido a una alteración de la categoría de las palabras.

5), 6) y 7) Modulation, Équivalence, Adaptation; es decir, un desplazamiento de perspectivas en cuanto al contenido, que producen diferencias semánticas entre los idiomas original y meta, aunque conservan la equivalencia funcional; modulation señala

un cambio de la dirección visual (changement de point de vue), équivalence la sustitución de una situación en el idioma original por una situación comunicacionalmente comparable en el idioma-meta, y adaptation la compensación de diferencias socioculturales entre las comunidades del idioma original y del idioma-meta." (28)

Son varios los factores que influyen para utilizar diferentes métodos de traducción: el tipo o clase al que pertenezca el texto por traducirse; su estilo; el círculo de destinatarios, es decir del grupo de personas al que se dirige la traducción en cuestión; el grado de comprensibilidad y congenialidad del original.

Dentro de los problemas del doblaje además de las restricciones que los traductores tienen en cuanto al uso del lenguaje español, también debe observarse, como lo afirma Nelson Carro, la mala aplicación de las voces en los personajes, lo cual hace perder calidad a la obra porque se desvirtúa el sentido original de la idea:

"Desde siempre ha habido defensores y detractores (tanto del doblaje como del subtítulo en películas). Unos se quejan con razón de que el doblaje modifica completamente la película, al dar a los personajes voces y giros idiomáticos completamente ajenos. Basta ver una película con Humphrey Bogart o Woody Allen doblados, para estar totalmente de acuerdo con los quejosos. Los otros, los que reniegan de los subtítulos, afirman, también con razón, de que el hecho de leerlos impide ver correctamente la imagen. El mundo se dividió entre consumidores de películas dobladas (los países europeos) y consumidores de películas subtituladas (prácticamente todos los de América Latina).

"Doblar una película, significa una traición a la obra original, en la medida que arruina totalmente el trabajo de actuación. Los gestos, el énfasis puesto en las palabras, tiene mucho que ver con el idioma en que se habla.

"(Resulta) ridículo ver a Klaus Kinski, a Jack Nicholson o a Michel Blanc expresándose como españoles o como mexicanos, o peor aún como extraños hispanos de ninguna parte.

"Es necesario defender el subtítulaje contra el doblaje, o por lo mejor, exigir que de todas las películas dobladas se presenten algunas copias en versión original, lo que no sucedió con varios de los estrenos de la reciente temporada navideña.

"Una solución más o menos conciliatoria para este mal es exhibir las películas simultáneamente en versión original con subtítulos y en versión doblada, así cada quien puede elegir la que más le guste.

"Aunque Babe se suponga una película para niños (sin duda lo es), sin embargo, es obligado a verla doblada por voces que la mayor parte de las veces traicionan a las originales". (29)

El doblaje mexicano está considerado como el mejor del mundo, puesto que el español utilizado debe entenderse en todos los países de Iberoamérica; esto es, a pesar de las diferencias culturales que existan en España, Argentina, Perú o Guatemala, que se comprenda la intención del programa.

El lenguaje juega un papel importantísimo en el objetivo anteriormente mencionado, porque se deben buscar palabras con un significado común en estos países y que además las entiendan personas con diferentes niveles de educación. En el doblaje se usan palabras cotidianas pero no necesariamente propias de la región.

Las ideas pueden expresarse de muy diferente manera dependiendo el lugar geográfico y temporal en que se encuentren: lo que en un país es una novedad en otro puede ser una idea antiquísima o sin sentido, por lo que el objetivo de traducir una obra no se refleja tanto en su estructura formal, como en su sentido en su contenido espiritual.

Es muy difícil encontrar correspondencias entre dos diferentes lenguajes, ya que el idioma se deriva de las costumbres, es un sistema que se da y funciona en referencia actual, viva y múltiple, a las interacciones sociales. De esta manera una obra escrita pertenece a un conjunto cultural muy rico.

Cuando una traducción se realiza con una gran fidelidad en cuanto la traslación de formas gramaticales se puede caer en infidelidad de sentido. Si por el contrario se da una

nueva organización de acuerdo con las condiciones generales del ambiente cultural, se pueden llegar a cambiar tanto los ambientes, al extremo de introducir o suprimir argumentos, personajes y escenas y reelaborando la obra de pies a cabeza.

Así pues la traducción sólo ofrecerá la puntual referencia de la obra, no la presencia inmediata sino su imagen. Eso sin contar las deformaciones derivadas de las diversidades culturales, a que da lugar la diferencia de ambiente y que el criterio de la versión libre se propone corregir.

El ideal de la traducción resulta inalcanzable porque persigue algo que en sí mismo implica una pura imposibilidad; porque consiste en una tarea desesperada: cada obra, cada concreción del espíritu, cada producto cultural, cada cultura es intransferible y única.

Los dos criterios pretenden saltar en el vacío que separa a los diversos orbes culturales; uno de ellos, la versión literal, reduciendo las diferencias técnicas entre los respectivos idiomas -diferencias que reflejan las características del círculo cultural al que sirve de instrumento-; el otro, la versión libre, generalizando los correspondientes círculos culturales para reproducir una concreción literaria específica.

Por otra parte, el lenguaje se renueva día con día y los textos antiguos son cada vez más difíciles de entender, ya que las palabras y expresiones caen en desuso. Así, algunos vocablos y ciertas expresiones del Quijote son extrañas al lenguaje castellano que se habla y se escribe, mediante relatos orales, refundiciones, adaptaciones y diversas maneras de vulgarización que las acomodan a la actividad cultural contemporánea.

La cultura se desarrolla cada vez más y se vuelve compleja y avanzada, se halla compartida por varias naciones, cada una de las cuales posee su idioma propio y producen sus creaciones literarias y en cierto modo vitales para todas las demás, pero inaccesibles a ellas en razón del lenguaje. Es la traducción quien ha de comunicar el contenido de un texto o una historia que puede ser transmitida por diversos medios: libros, televisión, radio, o cine. Siempre que una obra plasme sentimientos del autor es más difícil la traducción, tal

es, por ejemplo, el caso del humor en los programas de televisión, en los dibujos animados.

El humor tiene diversas concepciones dependiendo del país y la cultura de que se traten. A pesar de que los profesionales del doblaje, director y actores, pueden cambiar algunas partes de las traducciones que no convengan a las necesidades del programa y ponerle frases con "más chispa", siempre se tendrá que tomar como base un lenguaje **estándar**.

El programa extranjero es traducido prácticamente de manera literal, pero casi nunca se realiza una adaptación, así el texto puede tener faltas de construcción gramatical o las palabras utilizadas en la traducción no son las más adecuadas, lo que implica que los actores trabajen en el preciso instante en que realizan el doblaje cambiando las palabras que no se utilizan.

El tiempo que dura un programa constituye un problema para los profesionales del doblaje, ya que muchas veces la frase en español, la idea que se traduce, es más corta o más larga que la del personaje. Muchas veces basta con invertir las frases, agregar o quitar un nombre o palabra, sin que afecte la idea central, para que quede bien coordinado el movimiento de labios: la situación de que el doblista abra y cierre la boca al mismo tiempo que el actor de la serie de televisión.

Puede existir alguna frase traducida en el guión que no sea utilizada de igual manera en los diversos países a los cuales llegará el programa o bien que realmente constituyan errores en la gramática del español. Un ejemplo de la utilización de frases en diferentes países, a pesar de que su lengua sea el español, es el siguiente:

"Particularmente los traductores de diálogos cinematográficos son obligados a padecer otra infamia: aunque tienen la calidad de mexicanos y laboran en México, no pueden usar nuestro lenguaje en sus versiones, sobre todo del inglés, sino que tienen que valerse del español madrileño. Se les prohíbe escribir saco en vez de chaqueta, llanta en vez de neumático, jalar en vez de halar, papa en vez de patata, chapulín en vez de saltamontes,

cacahuete en vez de maní... ¡aunque las correspondientes películas no se exhiban en España!" (30)

Según los profesionales del doblaje con el fin de unificar el lenguaje utilizado en los programas existe una serie de palabras consideradas como correctas e incorrectas; a continuación un pequeño listado de ellas (31):

Incorrecto:

agujerar
aguantar
ahorita
apodo
atoró
aventar
banqueta
borracho
brincar
cambien
caro
carro
cartas
cien por ciento
cierre
cobertor
coche
coger
colcha
comelón
componer

Correcto:

agujerear
soportar
ahora, en este momento
sobrenombre
atacó
lanzar, arrojar, tirar
acera
ebrio
saltar
muden
costoso
automóvil, vagón
naipes
ciento por ciento
cremallera, zipper
frazada
carruaje
tomar
cubrecama
comilón, banquete
reparar

Incorrecto:

concha
constatar
contar
cuarto
cubeta
chicle
chiflar
chisme
chofer
desapercibido
descompuesto
droga
echador
endrogarnos
enterrar
explotar
foco
gente
habla
lado
lentes
llanta
mandar
manejar
timbre
peleando
48

Correcto:

caparazón
comprobar, verificar
narrar
habitación
balde
goma de mascar
silbar
rumor
conductor
inadvertido
averiado
fármaco, tóxico
hablador
endeudarnos
sepultar
estallar, detonar
bombilla
personas
plática
sitio
gafas
neumático
enviar
conducir
estampilla, sello
rifendo

Incorrecto:

placa
platicar
recetar
regalo
reportar
rezar
romper
ten
tipo
tirar
tráfico
tranquiza
tumbar

Frases:

Incorrectas:

cosas qué hacer
déjame en paz
en balde
me acuerdo de
me voy a cambiar
¿no estarás hablando...?
pídele una disculpa
te voy a romper la cara
voy a mudar (de actitud)

Correcto:

matrícula
charlar
prescribir
obsequio
informar
orar
quebrar, fracturar
toma
sujeto
disparar
tránsito
golpiza
derribar

Correctas:

algo por hacer
déjame tranquilo, solo
en vano
recuerdo
me voy a mudar (de ropa)
¿estás hablando...?
ofrécele, dale una disculpa
te voy a golpear el rostro
voy a cambiar (de actitud)

Las traducciones siempre han sido motivo de desconcierto, ya sea entre las personas que leen, aquellas que acuden al cine o las que ven la televisión y se topan con alguna palabra que simplemente suena fuera de contexto. Lo que regularmente sucede es que las personas dedicadas a esta ardua tarea traducen la palabra como mejor les "suena".

Pues bien; el traductor deberá apegarse con estrecha fidelidad a la línea que el autor ha trazado en su poema, sin desviarse un punto. Deberá seguir de manera puntualísima la línea lógica del tema, respetando el orden de las ideas que lo componen de manera que cada una de ellas haga su aparición en el lugar adecuado, surja con la intensidad que el autor quiso darle, conserve el justo volumen y matiz, y acierte a mantener las implicaciones mentales del original, sin restarle ninguna ni agregarle nuevas.

Habrán de perderse en la versión muchos de los elementos de la composición original, sin que habilidad o ingenio humano pueda conservarlos todos con una adecuada relación. La intuición del traductor lo llevará, a lo sumo, a elegir con acierto los que han de subsistir, los que han de ser sacrificados y a encontrar los que mejor puedan subsistir a estos últimos.

La versión libre puede caer en dos extremos: una continua propensión a las formas de uso más difundido o con un lenguaje desabrido. Así algunas veces parecerá que un programa de televisión se produjo realmente en el país en que se transmite debido a que las frases suenan familiares y llenas de modismos. O bien puede ser que resulte un tanto aburrido porque se apega demasiado al original, con frases que nunca se han utilizado en el país y que suenan extrañas al oído del espectador y dificultan el entendimiento del mensaje.

En este caso los profesionales del doblaje, ya sean traductores, directores o actores deberán elegir para cada caso, dentro de las posibilidades casi incalculables ofrecidas por el idioma, los giros o palabras que mejor se acomoden a la intención artística del autor del programa que se pretende doblar.

2.4 La versión literal en el doblaje: conveniencias e inconveniencias de su uso

Aunque podría decirse que la versión literal se apega más a la idea que quiere dar conocer un autor, no siempre es confiable, ya que se pueden encontrar problemas en la mala aplicación de conceptos o una mala construcción gramatical, cambio en la conjugación de verbos o en el lugar idóneo de los adjetivos y los sustantivos.

"Así, a la expresión *severe sickness* la vuelve enfermedad severa, con todo y que el inglés *severe* significa grave (*severo* equivale a serio). Aceptaciones sólo aparentes. Hay un gran número de voces inglesas que, como casual, según está explicado antes, no son lo que parecen. Por ejemplo, *to suggest*. En ocasiones quiere decir sugerir, pero más a menudo tiene en la literatura inglesa el sentido de indicar, señalar, advertir. El traductor de una obra de Isaac Asimov, Nueva guía de la ciencia, pone: 'Newton había sugerido que el sistema solar podía haberse formado a partir de una tenue nube de gas y polvo'. La verdad es que don Isaac no andaba con sugerencias, y en rigor, él había indicado o señalado o, simplemente, dicho lo anterior. Mas en el mismo libro una bola de personajes notables, como Newton se la pasan sugiriendo, pese a que en realidad no lo hayan hecho.

"Del traductor en cuestión, Lorenzo Cortina, radicado en Barcelona (también allá a los traductores no les va muy bien que digamos), es lo que sigue: 'El resultado más dramático obtenido de los estudios acerca de las rocas lunares traídas... es que la Luna parece hallarse totalmente muerta'. En este caso, el inglés *rocks* quiere decir piedras y no rocas. Y por supuesto que no se trata de 'resultado más dramático', sino más espectacular (en el sentido de algo que llama la atención): el verdadero significado aquí de *dramatic*.

"En otros lados se tropieza uno con atrocidades como inusual, del inglés *unusual* que significa insólito; agencia, del inglés *agency* que significa oficina gubernamental; noticiable, del inglés *noticeable* que significa notable; aparente, del inglés *apparent* que significa evidente; desorden, del inglés *disorder* que significa trastorno; bizarro, del inglés *bizarre* que significa raro; actual, del inglés *actual* que significa verdadero;

decepción, del inglés deception que significa engaño; tarjeta, del inglés target que significa objetivo, blanco; abstracto, del inglés abstract que significa extracto, resumen... Y ibasta!" (32)

Se estima, por lo general, que siendo como es la traducción un recurso para poner la obra traducida al alcance de quienes ignoran el idioma en que fue escrito, debe buscar la mayor aproximación posible a su contexto forzando al máximo la elasticidad del lenguaje. A pesar de que la traducción que se esfuerza en trasladar fielmente la estructura externa de la obra original ahorra al lector ese aprendizaje de la lengua extraña, no lo libera del esfuerzo necesario para incorporar sus contenidos a los modelos mentales propios del sistema idiomático moderno. Percibe el valor significativo de los vocablos y de las conexiones sintácticas en el texto traducido pero la extrañeza de la estructura mental ajena le obligará a una especie de contorsión, tanto mayor cuanto más difiera aquella de la suya natural. "¡Cuántas veces no se escucha, ante una traducción demasiado ceñida, la protesta contra ese esfuerzo exigido al lector, en la exclamación: ¡Pero esto está en griego! Las palabras y las frases sin duda están en español, pero el pensamiento y el estilo son extranjeros." (33)

Según Nikito Nipongo, colaborador de El Universal aunque a los traductores se les paga mal, se les reconoce poco su trabajo y son obligados a emplear términos que muchas veces no se utilizan en México, eso no es motivo para que se traduzca palabra por palabra el texto que tienen entre manos: "...los profesionales de este ramo tienen que utilizar... el español madrileño ...Se entiende aunque no se justifica que el pobre traductor procure acogerse a la conveniencia del menor esfuerzo en su faena y, entre otros recursos que la facilitan, traslade un término del inglés literalmente, aun cuando su concepto no corresponda al de la respectiva dición española". (34)

En el caso de programas de corte científico o filosófico prevalecerá como norma el criterio de la versión literal, aunque practicada con la moderación discreta indispensable

para garantizar la propiedad y corrección lingüística, y sólo de modo secundario se tratará de reflejar el estilo de las palabras o frases del original.

Pero para el caso de los programas que presenten aunque sea un rasgo mínimo de subjetividad, de sentimientos del autor, es imposible utilizar una traducción que se cifa tanto al original: que sea palabra por palabra.

A partir de los conceptos manejados por Schleiermacher citado por Francisco Ayala: "Se tiene la convicción de que existen sólo dos contrapropuestas maneras de entender y practicar la tarea del traductor: aquélla que se propone conducir a los lectores hacia el original traducido, trasladando con la máxima fidelidad su estructura externa (versión literal), y aquella otra que pretende acomodar el sentido ínsito en dicho original a las modalidades culturales propias del medio idiomático al que se vierte (versión libre)". (35)

Ninguna de estas dos técnicas de traducción resulta buena llevada a extremo. La tarea del traductor deberá confiarse a su tacto, a su sensibilidad, a su intuición y a su relativo acierto. La gran variedad de los textos en que se concreta una cultura y que se transmita, ya sea por vía escrita o por cualquier medio de comunicación ha de requerir la aplicación alternativa y cambiante de diversas técnicas de traducción: no pueden traducirse de igual manera un tratado matemático, un discurso político, una comedia, un poema lírico. La versión literal de un sainete le quitará toda gracia; la versión libre de un sistema filosófico le quitará toda precisión.

Llevados a ultranza ambos métodos de traducción conducen al absurdo y niegan la traducción misma, cada uno por su lado. Ya esa versión tan libre: adaptación es el nombre que mejor le conviene. La versión literal, pudiera llegar a serlo tanto que nada le quedase de tal traducción.

El respeto al texto traducido con frecuencia persuade a conservar en el nuevo texto aquellos vocablos del original para los cuales no existe equivalencia en el idioma propio. Incorporarlos a él bien sea en sus mismos términos, bien sea mediante la preparación de

un neologismo. Una traducción que se limitara a ofrecer las correspondencias de los vocablos, reproduciendo construcciones y modismos, no debería considerarse aceptable.

Si a través de la traducción se quiere llevar al lector hacia el original traducido la reproducción de la estructura formal del lenguaje en que fue escrito su texto con los medios del idioma al que se lo vierte no puede llegar a forzar los límites de elasticidad de este último.

Aunque no se puede hablar de una versión libre y de una versión literal "puras", ya que en cada una de ellas se pueden encontrar ciertos matices de la otra, en los programas de televisión observamos la utilización más frecuente de la adaptación, buscándose que sea la idea general la que se dé a conocer al público y con un lenguaje que se entienda en todos aquellos países en los que se transmite el programa.

Muchas veces el problema no son las palabras permitidas o prohibidas lo que hace que un doblaje tenga errores o se escuche extraño. El principal error que se puede encontrar en las traducción de programas es la construcción gramatical o el uso de falsos cognados (palabras que se piensa que el significado en español es muy similar al inglés o el idioma extranjero).

Estas situaciones pueden observarse continuamente en los dibujos animados y como ejemplo de ello en los siguientes capítulos se muestra un análisis de las frases más utilizadas en el dibujo animado de Bugs Bunny y Popeye en donde si bien el uso de palabras no concuerdan del todo con su original en inglés hacen el dibujo más ingenioso, con mayor chispa para el televidente.

Notas

- (1) García-Pelayo y Gross, Ramón, Pequeño Larousse Ilustrado, pág. 658.
- (2) Real Academia Española, Diccionario de la Lengua Española, t. III, pág. 493.
- (3) Oropeza Martínez, Francisco, Declamación. Ejercicio, técnica, didáctica, pág. 45.
- (4) *Ibidem*, pág. 67.
- (5) Curso de doblaje en Sonomex-Allegro, impartido por Love Santini, actriz de doblaje, julio- septiembre 1995.
- (6) Curso de actualización de locución y producción radiofónica en Radio Capacitación, impartido por Manuel y Hugo Reséndiz, locutores, octubre-diciembre 1992.
- (7) Oropeza Martínez, Francisco, *op. cit.*, pág. 37.
- (8) *Ibidem*, pág. 39.
- (9) Curso de actualización de locución y producción radiofónica en Radio Capacitación, impartido por Manuel y Hugo Reséndiz, locutores, octubre-diciembre 1992.
- (10) Ortiz Martínez, Dionisio, Guía del declamador moderno, pág. 39.
- (11) *Ibidem*, pág. 36.
- (12) Oropeza Martínez Francisco, *op. cit.*, pág. 29.
- (13) *Ibidem*, pág. 36.
- (14) Curso de actualización de locución y producción radiofónica en Radio Capacitación, impartido por Manuel y Hugo Reséndiz, locutores, octubre-diciembre 1992.
- (15) *Ibidem*.
- (16) Oropeza Martínez, Francisco, *op. cit.*, pág. 21.
- (17) Ortiz Martínez, Dionisio, *op. cit.*, pág. 35.
- (18) Curso de actualización de locución y producción radiofónica en Radio Capacitación, impartido por Manuel y Hugo Reséndiz, locutores, octubre-diciembre 1992.
- (19) *Ibidem*.

- (20) Ayala, Francisco, El escritor en la sociedad de masas y breve teoría de la traducción, pág. 149.
- (21) Samper, Daniel, "Traducciones Macarrónicas", Reforma, El Ángel, suplemento dominical, 24 de enero de 1996, pág. 2.
- (22) Nikito Nipongo, "Perlas Japonesas, Engañosas voces del inglés", El Financiero, Cultural, jueves 1 de febrero de 1996, pág. 57.
- (23) Ayala, Francisco, op. cit., pág. 140.
- (24) Ibidem, pág. 146.
- (25) Ibidem, pág. 163.
- (26) Ibidem, pág. 164.
- (27) Ibidem, pág. 179.
- (28) Wolfram Wiss, La ciencia de la traducción, págs. 112-116.
- (29) Carro, Nelson, "De Película", Tiempo Libre, 24 de enero de 1996, pág. 4.
- (30) Ibidem, p. 4.
- (31) Curso de doblaje en Sonomex-Allegro, impartido por Love Santini, actriz de doblaje, julio- septiembre 1995.
- (32) Nikito Nipongo, op. cit., pág. 57.
- (33) Ayala, Francisco, op. cit., pág. 151.
- (34) Nikito Nipongo, op. cit., pág. 57.
- (35) Ayala, Francisco, op. cit., pág. 150.

Capítulo 3

Las frases del doblaje en el dibujo animado de Bugs Bunny

Además del atractivo de los personajes en el dibujo, también se pueden contar las canciones y frases pegajosas que el doblaje utiliza para llamar la atención de su público; a pesar de lo llamativo que sea el lenguaje es importante señalar que no siempre se pega a lo que el dibujo intenta expresar en su idioma original.

De esta manera podemos encontrar frases que resulta difícil creer que hayan sido concebidas como tales desde un principio en su idioma original, esto es, que nos resultan muy familiares a las que algunas veces utilizamos en nuestra vida cotidiana.

Este capítulo está destinado a estudiar las frases en el dibujo animado de Bugs Bunny, haciendo comparaciones de sus versiones originales en inglés y en español. Asimismo se esbozará brevemente un poco de los orígenes de este conejo, de sus amigos y de aquellos que los crearon.

3.1 Historia de Bugs Bunny. Cómo nace el personaje

Existen muchos dibujantes quienes se disputan el honor de haber inventado al famoso conejo. "La Enciclopedia Mundial de las Tiras Cómicas (Chelsea House, 1976) desenmarañó el misterio así: 'La creación del loco y sabio conejo (bajo la producción de Leon Schlesinger, lanzado por la Warner Brothers) se hizo en escenas con contribuciones de muchos empleados del estudio. El génesis fue en una película del puerquito Porky, "Porky's Hare Hunt", dirigida por Ben ("Bugs") Hardaway y Cal Dalton, basada en una historia de Bob Clampett (1938). La liebre, muy poco parecida al Bugs como lo conocemos en la actualidad, probó ser popular y garantizó otro dibujo. "Hare-um Scare-um" la cual fue hecha por los mismos directores. Otra versión apareció en "Presto Change-o", dirigida por Chuck Jones. En 1939, otras dos películas fueron asignadas:

"Elmer's Candid Camera", dirigida por Jones; y "A Wild Hare", dirigida por Fred Tex Avery". (1)

Varios animadores de los estudios Schlesinger y Warner trabajaban en Bugs Bunny; además del trabajo de Avery, el de Chuck Jones, Friz Freleng, Robert Camplett, Robert McKimson y Frank Tashlin debe ser también nombrado. Ellos agrandaron el personaje de Bugs Bunny a proporciones míticas y convirtieron al conejo en el personaje de dibujos animados más célebre después de Mickey Mouse y el Pato Donald. El crédito por el éxito extravagante de Bugs Bunny también se debe a Mel Blanc, quien le dio al conejito su inimitable voz nasal y acento callejero de Brooklyn.

Fue en los dibujos dirigidos por Fred Avery que el conejo usó por primera vez la frase What's up, doc, que en español se hiciera famosa como Eh, ¿qué hay de nuevo viejo? Avery fue el director responsable del desarrollo de los rasgos distintivos de la personalidad de Bugs Bunny: una actitud perulante, su caminar sin coordinación, su porte elegante y sus aires de superioridad. En las películas posteriores fue afinándose el retrato psicológico del héroe, inteligente, insolente, Bugs no respeta nada ni a nadie y no resiste a la tentación de transgredir todas las normas.

Bugs Bunny estaba en su mejor momento mientras resistía los abusos de tipos agresivos como Elmer Fudd el cazador que nunca lograba atraparlo y a quien siempre exasperaba con sus bromas en dibujos como "Elmer's Candid Camera", "A Wild Hare", "Wabbit Twouble", "Rabbit Seasoning", "Rabbit Fire" y "Duck, Rabbit, Duck". En estas últimas tres producciones el Pato Lucas y Bugs Bunny confundían a Elmer acerca de cuál era la temporada de caza, de pato o conejo.

Sin embargo muchos críticos consideran que las mejores actuaciones de Bugs y Elmer como pareja fueron en los dibujos que abordaban temas musicales como por ejemplo "Rabbit of Seville" o "What's Opera, Doc?".

La popularidad de Bugs Bunny se volcó a otro medio. En 1941 empezó su carrera en tiras cómicas. Bugs también ha sido la estrella de incontables comerciales, como aquellos

dirigidos por Tex Avery para Kool-Aid, y en repeticiones del Show de Bugs Bunny y en muchos especiales de televisión.

Prueba de su gran éxito fue el logo especial de su cumpleaños número 50 en el cual aparece vestido de smoking y comiendo una zanahoria.

"El logo -cedido a más de 150 marcas- adorna relojes, camisetas y otros objetos en venta a todo lo largo y lo ancho de Estados Unidos, donde meriendas de cumpleaños Bugs Bunny se organizan en parques y ferias. Sin contar las innumerables emisiones de televisión que le serán dedicadas al saltarán orejón.

"Bugs Bunny es el único personaje animado, además de Mickey Mouse, que tiene su estrella en el Hollywood Boulevard, otorgada por el alcalde de Los Ángeles, Tom Bradley, el 21 de diciembre de 1985; a esa fecha se le conoce como "El Día de Bugs Bunny".

"Desde 1960 en que aparece en televisión Bugs se convierte en estrella universal así fue como el incansable conejo es el preferido de las emisiones para niños y la Warner asegura que no transcurre un día en que su figura no aparezca por alguna de las cadenas norteamericanas." (2)

Otro enemigo del famoso conejo era el chiquitín con pistola y mal geniuado Yosemite Sam, o Sam Bigotes, quien apareció por primera vez en "Hare Trigger" (1944) en donde era engañado cada que era posible por el astuto Bugs. El apareció después en innumerables dibujos, tales como "Hare Lift", "Mississippi Hare", "Southern Fried Rabbit", y particularmente "Rabbitson Crusoe", en la que Bugs y Yosemite se encuentran en una isla desierta en compañía de un tiburón hambriento. Bugs también se enfrentó con el pequeñín en un dibujo en que interpretaba a un enojón cantante de ópera en "Long Haired Hair".

En 1958 el intrépido Bugs Bunny ganó un Oscar por el dibujo de "Knighy-Knight Bugs".

Daffy Duck o el Pato Lucas era uno de los varios enemigos con que Bugs contaba. A continuación se presenta una reseña de su trayectoria artística:

El "Pato terriblemente loco" (Darnfool Duck), como se le llamó antes de que tuviera su nombre oficial, apareció por primera vez en un dibujo dirigido por Tex Avery "Porky's Duck Hunt" como el blanco de por lo menos tres docenas de cazadores. Reapareció, ya con el nombre del Pato Lucas (Daffy Duck), en un trabajo dirigido también por Avery "Daffy Duck y Egghead", y probó ser lo suficientemente popular como para actuar de protagonista en sus propias películas, las cuales fueron producidos por Leon Schlesinger. La personalidad del pato activo y loco se puede definir como aquel que se siente sumamente seguro, pero se muestra incompetente y se defiende de los hombres nefastos que siempre están dispuestos a atacarlo.

En "Daffy Duck in Hollywood" (1938) tuvo el papel de un terrible director de películas, un dictador, y en "Plane Daffy" (1940) aquel de un aviador endemoniado. En ambas terminó siempre perdiendo.

Nunca se vio el Pato Lucas tan herido en su orgullo como cuando se le vio enfrentando a la estrella de la Warner Brothers, al inalcanzable Bugs Bunny. Esto inspiró dibujos como: "Beanstalk Bunny", "A Star Is Bored", "The Abominable Snow Rabbit", etc. El Pato Lucas usó sus trucos más elaborados contra Bugs, sólo para ser derrotado una y otra vez. Algunas veces la última escena mostraba al pato gritándole la idea que le salía del fondo del alma al conejo suspirando, "Eres despreciable".

"Robin Hood Daffy" el cual es considerado como uno de los mejores dibujos del Pato Lucas, éste interpreta a Robin Hood y en vano trata de persuadir al escéptico Porky (que era el Fraile Tuck) a unirse a su banda; en lugar de convencer al puerquito el pato se une a la orden religiosa.

Además de Avery, notables personas dirigieron los dibujos del Pato Lucas, entre ellos: Frank Tashlin, Chuck Jones, Bob Clampett, Friz Freleng y Bob McKimson.

Como el resto de sus compañeros en la Warner, el Pato Lucas desapareció de las pantallas de los cines en 1969, pero siguió apareciendo en televisión en el programa de "Bugs Bunny y sus amigos". También apareció en historietas desde 1951.

Porky fue si no el más popular de los enemigos de Bugs Bunny, uno de los más atractivos para el público infantil, además de haber sido el primer personaje de los dibujos llamados Looney Tunes-Merrie Melodies. Hizo su debut en "I haven't Got a hat" (1935), dirigido por Friz Freleng. El antiguo Porky era un personaje gordo y grosero quien trabajó en aventuras tales como "Porky in Wackyland", "Porky the Wrestler" y "Picador Porky". El puerquito era un inepto como cazador y en "Porky's Duck Hunt" (1937) y "Porky's Hare Hunt" (1938) fue opacado por las ocurrencias del Pato Lucas y Bugs Bunny.

En la década de los 40 Porky había logrado una caracterización definitiva; era melindroso, un tanto crédulo y la mayor parte del tiempo interpretaba una vida clasemediera respetable y regularmente lo relegaban a papeles secundarios en sus actuaciones con Bugs y sobre todo con el Pato Lucas en parodias como "The Scarlet Pumpernickel" y "Rocket Squad".

En cuanto a su peculiar voz: "el tartamudeo característico de Porky (en un principio interpretado por un tartamudo de verdad) lo proveyó el hombre de las mil voces, Mel Blanc." (3) Los dibujos de Porky fueron dirigidos con mucha efectividad por Tex Avery, Friz Freleng, Ub Iwerks, Frank Tashlin y Chuck Jones.

Uno de los artistas responsables de la caracterización de Bugs, en la realización de 1940 "A Wild Hare", fue Frederick Avery, quien nació en Taylor, Texas, el 26 de febrero de 1908.

Después de un curso de verano en el Instituto de Arte de Chicago y varios intentos sin éxito en la tira cómica de un periódico, Avery se mudó a California en 1929. En los años siguientes se unió al estudio de animación de Walter Lantz como intervalista y después

subió de puesto como animador. Algunos de sus dibujos en que trabajó durante este periodo fueron "Ham and Egss", "Elmer the Great Dane" y "Towne Hall Follies".

En 1935 Avery ingresó al estudio Warner Brothers y durante su estancia en dicha compañía dirigió algunos dibujos de Porky.

A pesar del buen desarrollo que realizó de Bugs Bunny "el periodo más creativo de Tex avery vino después de que se fue a la Metro Goldwyn Mayer en 1942. El primer dibujo que dirigió en su nuevo estudio fue el de "The Blitz Wolf", una nueva versión de la fábula de Los Tres Cochinitos en el contexto de las Fuerzas Aliadas en contra de Hitler (quien aparece como el Lobo). A ésta le siguió la creación más adorable de Avery, el perro Droopy, quien hizo su primera aparición en el año de 1943 en "Dumb-Hounded". La fama de Avery se basa primordialmente en un número de dibujos los cuales dependen no tanto en la caracterización de sus personajes sino en sus chistes originales y acciones frenéticas. "(4) Estos rasgos se pueden ver en "Who Killed Who" y "Red Hot Riding Hood" (ambas de 1943), "Bad Luck lackie" (1949) y, por sobre todas, "King-Size Canary", un dibujo de 1947 en el que un gato, un ratón, un perro y un canario crecían a tamaño gigantesco, la cual fue reconocida como su obra maestra".

Tex Avery "fue aclamado por algunos críticos como uno de los directores estadounidenses más imaginativos de dibujos animados. Se le llamó 'un Walt Disney que leyó a Kafka'. Fue maldecido por otros debido a la violencia de sus dibujos". (5)

Ningún dibujo de este director recibió un premio Oscar, aunque muchos de sus filmes fueron postulados. Avery fue homenajeado en muchos festivales internacionales de cine, y en 1974 recibió el Premio Annie por el Mejor Animador de la ASIFA.

3.2 El programa de Bugs Bunny

"Bunny" significa conejito y "Bugs" es en inglés británico chinche y en la jerga estadounidense significa loco o entusiasta. Así pues, el nombre de Bugs Bunny se aplica a un conejito loco, entusiasta y entrometido. Bugs Bunny nació el 17 de julio de 1940 y su primer dibujo animado fue "Una liebre salvaje" (A wild hare), la cual estuvo postulada para ganar un Oscar. Algunos de los puntos más sobresalientes en la carrera de Bugs Bunny son los siguientes:

- * Ganó el Oscar en 1958 por el dibujo animado de "El caballero Bugs" (Knighly- knight Bugs-1958).
- * Ha tenido tres nominaciones para el premio Oscar por sus películas.
- * Es la estrella de más de 175 dibujos animados y de cuatro largometrajes.
- * El primer bosquejo del personaje lo realizó Ben "Bugs" Hardaway.
- * Después fue perfeccionado completamente a como lo conocemos ahora por Tex Avery.
- * Mel Blanc fue la voz original y de mayor duración que ha tenido el personaje.
- * El animador Herman Cohen fue quien sugirió la famosa frase de "Eh, what's up Doc?", que posteriormente sería doblada como "Eh, ¿qué hay de nuevo doc?", y después por "Eh, ¿qué hay de nuevo viejo?".

El nacimiento del legendario conejo se remonta a mediados de este siglo. La primera encarnación de Bugs vino de la pluma del escritor y miembro del equipo artístico, que trabajaba con Tex Avery en la Warner Brothers, Ben "Bugs" Hardaway quien, junto con el animador Charlie Thorsen, crearon el primer modelo del conejo. Thorsen etiquetó a la figura como "Bugs Bunny" y el apodo de Hardaway finalmente se le quedó al personaje. El director Tex Avery quería que el conejo se llamara "Jack" o "El conejo Jack", pero debido a la preferencia del productor Leon Schlesinger porque el nombre le resultaba repetitivo y divertido se adoptó este nombre para el personaje. Hardaway usó al frenético y estrafalario conejo en 1939 en el dibujo de "Hare-Um Scare-Um" antes de que Tex Avery tomara el personaje del simpático Bugs y cambiara drásticamente sus actitudes

y movimientos. Fue en las manos de Avery que la personalidad de Bugs Bunny comenzó a florecer y prosperar.

El Bugs de Avery hizo su debut en 1940 en el dibujo animado de "Una liebre salvaje" (A wild hare). Quedó claro desde un principio que en lugar de tener que ser un personaje nervioso, de cabeza saltarina y co-estelar de dos cortometrajes anteriores, se debía explotar una inteligencia real dentro de aquella piel de conejo.

Desechando los movimientos frenéticos y la posición de animal, en cuatro patas, de Hardaway, Avery hizo que Bugs permaneciera sobre dos patas, es decir erguido, ronza zanahorias, y, enfrente de la escopeta del cazador Elmer, preguntara "Eh, ¿qué hay de nuevo viejo? La inesperada indiferencia de la respuesta de Bugs a Elmer y su actitud irreverente con la que confrontaba la adversidad hizo a Bugs instantáneamente popular con las audiencias posteriores a la gran depresión de los Estados Unidos. Robert McKimson fue el responsable de hacer lucir al conejo como lo conocemos actualmente. Alargó su cuerpo y refinó la figura de su cara y su cabeza. (Fig. 8)

La voz de Bugs Bunny, que le adjudicara el actor Mel Blanc, era un chispeante acento, combinación del acento de Brooklyn y el del Bronx. La personalidad de Tex Avery y la típica línea de la firma, hicieron crecer a Bugs Bunny como una estrella casera durante la década de los cuarenta.

Cuatro directores refinaron al personaje de Bugs después de "Una liebre salvaje": Bob Clampett, Friz Freleng, Robert McKimson y Chuck Jones.

Freleng sacó de sus tradicionales madrigueras a Bugs y le consiguió a un adversario más exitoso que Elmer Gruñón: Yosemite Sam o Sammy Bigotes, además lo impulsó para ganar un Oscar en 1958 con este compañero en "El caballero Bugs".

Freleng fue creador, además de Bugs Bunny, de Piolín, Speedy González, el gato Silvestre y el Pato Lucas. Ingresó a Warner Bros., en 1930 como animador jefe de Looney Tunes y contribuyó a crear la primera caricatura de Warner para el cine, Sinkin' in the Bath tub.



Fig. 8. Diversos cambios en el físico de Bugs Bunny. Aquí lo vemos en Elmer's candid camera, Hyde and hare y Bedeville rabbit.

"Durante una prolongada carrera, Freleng ganó cuatro Premios de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas (Fig. 9) por Tweetie Pie (Piolín, en 1947), Speedy González (1955), Bird Anonymous (1957) y Knighty Knight Bugs (1958). Junto con Jones, Bob Clampett y Tex Avery, Freleng contribuyó en Warner Bros., a integrar la denominada "Terraza de las Termitas", un grupo irreverente de animadores que forjaron lo que actualmente es el célebre dominio del estudio en el campo de los dibujos animados." (6)

Friz Freleng, uno de los más famosos directores de las cintas de Bugs, dijo: "¿Bugs Bunny? Sí, lo conozco, y la verdad, nunca pensé en él como un dibujo porque para hacer una caricatura, debes pensar como él y actuar como él. Yo siempre he tenido la idea de que Bugs vive en algún lugar y yo sólo hago una caricatura sobre su vida", Chuck Jones agregó: "Yo creo que no se puede hacer una buena película de comedia si no estás involucrado con los personajes y Bugs realmente se ha convertido en una parte de nosotros. Lo admiro muchísimo, porque cuando ves te ves en el espejo, ves al Pato Lucas, ¡sí!, lo ves porque él es el reflejo de nosotros mismos, mientras que Bugs se convierte en lo que todos hemos querido ser alguna vez". (7)

La siguiente es una lista de varios de los dibujos más conocidos de Bugs Bunny:

FILMOGRAFÍA

Año	Dibujo Animado	Director/Supervisor
1940	A Wild Hare	Fred "Tex" Avery
1941	Elmer's Pet Rabbit	Charles M. Jones
1941	Tortoise Beats Hare	Fred "Tex" Avery
1941	Hiawatha's Rabbit Hunt	Friz Freleng
1941	The Heckling Hare	Fred "Tex" Avery
1941	All this and Rabbit Stew	Fred "Tex" Avery
1941	Wabbit Twouble	Robert Clampett
1942	Wabbit who came to Supper	Friz Freleng



Fig. 9. Grandes estrellas de los Looney Tunes: Piolin, Bugs Bunny, El Pato Lucas, Sam Bigotes, Porky, Silvestre, Elmer y el Gallo Claudio. Looney Tunes Hallmark, Warner Bros., 1995.

1942	The Wacky Wabbit	Robert Clampett
1942	Hold the Lion, Please	Charles M. Jones
1942	Bugs Bunny Get the Boid	Robert Clampett
1942	Fresh Hare	Friz Freleng
1942	The Hare-Brained Hypnotist	Friz Freleng
1942	Case of the Missing Hare	Charles M. Jones
1943	Tortoise Wins by a Hare	Robert Clampett
1943	Super Rabbit	Charles M. Jones
1943	Jack Wabbit and the Beanstalk	Friz Freleng
1943	Wackiki Wabbit	Charles M. Jones
1943	A Corny Concerto	Robert Clampett
1943	Falling Hare	Robert Clampett
1944	Little Red Riding Rabbit	Friz Freleng
1944	What's Cookin' Doc?	Robert Clampett
1944	Bugs Bunny and the Three Bears	Charles M. Jones
1944	Bugs Bunny Nips the Nips	Friz Freleng
1944	Hare Ribbin'	Robert Clampett
1944	Hare Force	Friz Freleng
1944	Buckaroo Bugs	Robert Clampett
1944	The Old Grey Hare	Robert Clampett
1944	Stage Door Cartoon	Friz Freleng
1945	Herr Meets Hare	Friz Freleng
1945	The Unruly Hare	Frank Tashlin
1945	Hare Trigger	Friz Freleng
1945	Hare Conditioned	Charles M. Jones
1945	Hare Tonic	Charles M. Jones
1946	Baseball Bugs	Friz Freleng

1946	Hare Remover	Frank Tashlin
1946	Hare-Raising Hare	Charles M. Jones
1946	Acrobatty Bunny	Robert McKimson
1946	Racketeer Rabitt	Friz Freleng
1946	The Big Snooze	Robert Clampett
1947	Rabitt Transit	Friz Freleng
1947	A Hare Grows in Manhattan	Friz Freleng
1947	Easter Yeggs	Robert McKimson
1947	Slick Hare	Friz Freleng
1948	Gorilla my Dreams	Robert McKimson
1948	A Feather in his Hare	Charles M. Jones
1948	Rabitt Punch	Charles M. Jones
1948	Buccaneer Bunny	Friz Freleng
1948	Bugs Bunny Rides Again	Friz Freleng
1948	Haredevil Hare	Charles M. Jones
1955	Beanstalk Bunny	Charles M. Jones
1955	Sahara Hare	Friz Freleng
1955	Hare Brush	Friz Freleng
1955	Rabitt Rampage	Charles M. Jones
1955	This is a Life	Friz Freleng
1955	Hyde and Hare	Friz Freleng
1955	Knight-Mare Hare	Chuck Jones
1955	Roman Legion Hare	Friz Freleng
1956	Bugs' Bonnets	Chuck Jones
1956	Broom-Stick Bunny	Chuck Jones
1956	Rabittson Crusoc	Friz Freleng
1956	Napoleon Bunny-Part	Friz Freleng

1956	Barbary Coast Bunny	Chuck Jones
1956	Half Fare Hare	Robert McKimson
1956	A Star Is Bored	Friz Freleng
1956	Wideo Wabbit	Robert McKimson
1956	To Hare Is Human	Chuck Jones
1957	Ali Baba Bunny	Chuck Jones
1957	Bedevelled Rabbit	Robert McKimson
1957	Piker's Peak	Friz Freleng
1957	What's Opera Doc?	Chuck Jones
1957	Bugsy and Mugsy	Friz Freleng
1957	Show Biz Bugs	Friz Freleng
1957	Rabbit Romeo	Robert McKimson
1958	Harc-Less Wolf	Friz Freleng
1958	Harc-Way to the Stars	Chuck Jones
1958	Now Hare This	Robert McKimson
1958	Knighty Knight Bugs	Friz Freleng (8)
1958	Pre-Hysterical Hare	Robert McKimson
1959	Baton Bunny	Chuck Jones y Abe Levitow
1959	Harc-Abian nights	Ken Harris
1959	Apes of Wrath	Friz Freleng
1959	Backwoods Bunny	Robert McKimson
1959	Wild and Wooly Hare	Friz Freleng
1959	Bonanza Bunny	Robert McKimson
1959	A Witch's Tangled hare	Abe Levitow
1959	People are Bunny	Robert McKimson
1960	Horse Hare	Friz Freleng
1960	Person to Bunny	Friz Freleng

1960	Rabitt's Feat	Chuck Jones
1960	From Hare to Heir	Friz Freleng
1960	Lighter Than Hare	Friz Freleng
1961	The Abominable Snow Rabbit	Chuck Jones
1961	Compressed Hare	Chuck Jones
1961	Prince Violent	Friz Freleng
1962	Wet Hare	Robert McKimson
1962	Bill of Hare	Robert McKimson
1962	Shishkabugs	Friz Freleng
1963	Devil's Feud Cake	Friz Freleng
1963	The Million Hare	Robert McKimson
1963	Hare Breadth Hurry	Chuck Jones
1963	The Unmentionables	Friz Freleng
1963	Mad as Mars Hare	Chuck Jones
1963	Transylvania 6-5000	Chuck Jones
1964	Dumb Patrol	Curry Chiniquy
1964	Dr. Devil and Mr. Hare	Robert McKimson
1964	The Iceman Ducketh	Phil Munroe
1964	False Hare	Robert McKimson
1990	Box Office Bunny	Darrell Van Citters

3.2.1 Temas que se manejan en el programa

Los temas tratados en el dibujo animado de Bugs Bunny son muy variados, ya que van desde adaptaciones de cuentos, historias clásicas o bien óperas o comedias musicales, hasta pleitos por dinero, búsqueda de oro, temporadas de cacería, postulaciones políticas,

etc., pero en los programas siempre se puede observar que Bugs sólo pretende defenderse de sus enemigos que llegan a perturbarlo.

El programa resalta siempre las travесuras que el astuto conejo les juega a estos personajes "serios". Con todos sus coestelares Bugs demuestra que él es más listo, más astuto al no dejarse cazar o burlar. (Fig. 10)

Las siguientes son algunas sinopsis de dibujos animados que se transmitieron entre mayo y julio de 1995 por el canal Cartoon Network y las cuales pueden dar una idea más clara de los temas que se manejan en el programa de Bugs.

Título: Rhapsody Rabbit

Sinopsis: Bugs Bunny es un gran pianista quien elimina todos los obstáculos que le impidan llevar a cabo su concierto: un señor que rose y un ratón que no lo deja interpretar música clásica y rock and roll.

Título: Elmer's Candid Camera

Sinopsis: Elmer se compra un equipo completo para tomar fotografías y espera captar imágenes de los animales en su medio natural. Bugs Bunny no se deja tomar fotografías y tampoco deja que saque de otros animales.

Título: The Wacky Wabbit.

Sinopsis: Elmer busca oro y Bugs le hace la vida imposible. Los dos tienen un diente de oro y Elmer se equivoca y se extrae el suyo y no el del conejo.

Título: The Hare-Brained Hypnotist

Sinopsis: Elmer va leyendo un libro de cómo hipnotizar a los animales que quiera cazar. Hipnotiza a un oso ordenándole que actúe como ave. Intenta hipnotizar a Bugs pero no puede; los poderes se revierten y es Bugs quien hipnotiza a Elmer y le ordena que actúe como un conejo y es Elmer quien le juega bromitas pesadas.



Fig. 10. A Bugs se le ha podido ver en las más diversas situaciones mostrando astucia y serenidad, Looney Tunes Hallmark, Warner Bros., 1995.

Título: What's Cooking Doc?

Sinopsis: Bugs asiste a la entrega de los Oscars y convence al público para que le dé un premio de la academia. Un Oscar que tiene forma de conejo, en lugar de forma humana.

Título: Little red riding rabbit

Sinopsis: parodia del cuento de la Caperucita Roja. El lobo persigue a Bugs para comérselo pero al final se alían para deshacerse de la moderna Caperucita, porque los tiene hartos con sus gritos.

Título: Racketeer Rabbit

Sinopsis: Bugs entra en una casa abandonada para resguardarse de la lluvia, se dispone a dormir pero llegan unos gánsters quienes son perseguidos por otros maleantes. Bugs Bunny le quita el dinero al jefe. Manda a Joe a que lo extermine, pero no lo consigue y el conejo le hace creer que la policía lo quiere capturar.

Título: Easter yeggs.

Sinopsis: Bugs Bunny se encuentra con un conejo viejo que es el "Conejo de Pascua" quien está muy triste y por eso no puede hacer su trabajo. Le pide a Bugs Bunny que entregue los huevos de Pascua a los niños. Bugs se encuentra con un niño latoso y con Elmer. Se venga del Conejo de Pascua poniéndole una bomba en forma de huevo.

Título:Rabbit punch

Sinopsis: Bugs empieza a insultar al campeón cuando vence al retador. Tiene que pelear contra el campeón y le gana.

Título: Rabbit of Seville

Sinopsis: Elmer persigue a Bugs para cazarlo, pero se meten en un teatro en donde se presenta una famosa obra. El cazador y el conejo realizan una parodia de la Ópera "El barbero de Sevilla".

3.2.2 Público al que se dirige

Podría pensarse que el programa de Bugs se dirige al público infantil, por tratarse de un dibujo animado, pero a través de los años Bugs Bunny ha demostrado que en cada generación no sólo entretiene a los niños, sino también a la gente grande. Debido a que sus travesuras son ingeniosas y no tienen un espacio determinado, ya que muchas veces toma viejos cuentos como Juan y las habichuelas o Los Tres Osos o situaciones que pueden tener vigencia en un momento, no se puede definir un tipo de público específico al cual se dirige.

El dibujo está dedicado a aquellas personas que gusten de entretenerse con ocurrencias ingeniosas y problemas rápidamente resueltos por el ingenioso protagonista.

3.3 Frases más recurrentes del dibujo animado

En los programas doblados a mediados de los sesenta, la presentación la hacen los actores como: "Fantasías animadas de ayer y hoy, presentan a... Bugs Bunny, el conejo de la suerte en..."

Algunas veces decían: "Fantasías animadas de ayer y hoy, presentan a su artista exclusivo Bugs Bunny, el conejo de la suerte en..."

Bugs Bunny presentaba: "Je, je, esto amigos, es una producción de la Warner Brothers para la televisión".

Sin embargo, en inglés no se hace ninguna presentación, sino que sólo entra la música y se ve el título (tampoco en inglés ningún locutor lee el título).

En los sesenta las canciones tampoco se doblaban completamente, solamente un pedazo de ellas para dar una idea general de lo que el personaje quería decir y luego se dejaba el sonido original en inglés.

La frase más famosa de Bugs Bunny "Eh, What's up doc?", sufrió cambios a lo largo de los años en su doblaje, primero fue: "Eh, ¿qué pasa doc?, luego: "Eh ¿Qué hay de

nuevo, doc?", y por último, como la conocemos actualmente: "Eh, ¿qué hay de nuevo viejo?".

"Wacky wabbit!" ("Racky rabbit"): utilizada por Elmer cuando se enoja con Bugs Bunny -se cambió la r por la w- esto último por el modo tropezado como hablaba Elmer, parecía como si tuviera frenillo, es decir que no puede pronunciar bien ciertas letras, en este caso la "r")

rack significa según el diccionario: **estirar, forzar, atormentar, despedazar, oprimir agobiar**. La palabra es **racky**, lo que significa que es el sustantivo de los verbos anteriormente mencionados, así puede ser que Elmer se refiriera a Bugs como un **"tormentoso o agobiante conejo"**. En español esta frase de Elmer se tradujo como **"tonto conejo"** o **"plagoso conejo"**.

Ahora bien, la famosa frase del Pato Lucas cuando Bugs lo exasperaba era: **"You're despicable!"**, se dobló al español como: **"¡Eres despreciable!"**, de manera literal, aunque lo que le daba el toque simpático era que la lengua se le trababa al pato cada vez que se lo repetía a Bugs. (Fig. 11)

3.3.1 La frase original en inglés

A pesar de que en la recopilación que se hizo de las producciones de la Warner sólo se pudieron obtener dos dibujos animados en inglés y sus correspondientes versiones en español, pudo observarse que las frases utilizadas en el idioma original no son tan importantes, porque para los creadores estadounidenses tiene más peso la imagen: la cara de los personajes o las situaciones ahí mostradas, que el lenguaje y esto puede comprobarse porque las frases algunas veces son repetitivas.

De este modo personajes como Elmer, el Pato Lucas o Sam pueden estarse lamentando de su desdicha de tener que lidiar con el conejo, y repetir el mismo insulto al conejo,

Fig. 11. Bugs Bunny y dos de sus grandes "enemigos": El Pato Lucas y Elmer, Looney Tunes, Hallmark, Warner Bros., 1994.



pero la cara y las actitudes puede mostrar algunas veces exasperación, enojo, tristeza, resignación o hasta principios de locura.

3.3.2 La frase doblada en español desde el punto de vista de la versión literal
Realmente son muy pocas las frases presentadas en el programa de Bugs las cuales muestran rasgos de ser frases traducidas de manera literal, esto es palabra por palabra o apeándose a lo que la idea en inglés supone.

Sin embargo no deja de haber este tipo de traducciones y además de escucharse raras rompen un poco con el contexto pero el ingenio con las que los doblistas las dicen no dejan de sonar atractivas o chistosas para los televidentes. Este tipo de doblajes pueden ser el resultado de la imposibilidad de conseguir una palabra que se adecúe a la idea que se quiera dar o un descuido en cuanto al manejo correcto de la gramática española por parte de los traductores, actores o directores, ya que muchas veces las traducciones pueden sufrir modificaciones en el momento mismo en que se realiza el proceso de doblaje.

3.3.3 La frase doblada en español desde el punto de vista de la versión libre
Las frases presentadas en los dibujos animados son principalmente adaptaciones o versiones libres que se hacen del dibujo original, lo que le imprime al programa un gran atractivo para los televidentes de habla española, ya que las expresiones que se utilizan son más cercanas al lenguaje utilizado a diario por ellos.
Algunas veces se abusa de las versiones adaptadas, lo que provoca una deformación de las ideas en el dibujo original utilizando palabras que no siguen con el hilo o el contenido de la caricatura y sólo buscan "llenar" un pedazo de programa con un lenguaje que llame la atención.

Para profundizar en el tema del uso de la versión libre y la literal en el doblaje, en el próximo subcapítulo se hará una lista de dibujos animados con las frases consideradas como dudosas, esto es, aquellas que son tan parecidas al español que resulta extraño que el personaje haya utilizado la misma expresión en inglés: son adaptaciones del texto para hacer más atractivo el dibujo.

Las versiones en el idioma original de estas frases desgraciadamente no fueron conseguidas en inglés, pero quedan como muestra de la imaginación de la que pueden hacer gala los traductores, actores y directores de doblaje.

Ahora bien hay expresiones en inglés que aparecen de manera escrita en el dibujo y éstas también se tomaron en cuenta para hacer una comparación de la forma en cómo se tradujo la idea y la manera en que se pudo haber hecho, esto es, una variación del doblaje.

3.3.4 Comparación de las frases

A continuación se presenta una lista de frases utilizadas en los dibujos animados de Bugs Bunny. En cada producción primero se enumeran las FRASES DUDOSAS que usan los personajes. Aquellas palabras que sean del uso cotidiano en el lenguaje del español, que impliquen un error en gramática o sobre las cuales se quiera hacer una aclaración aparecerán subrayadas.

En segundo término se hacen comparaciones de las frases que fue posible encontrar en inglés en el dibujo, ya sea de manera escrita o cantada por sus actores. Sin comillas aparecen las FRASES ESCRITAS: en este caso los carteles, notas, cartas o textos que aparecen en la pantalla de televisión que son en inglés. Entrecorilladas aparecen las FRASES DOBLADAS en español, y en letras cursivas las OTRAS POSIBLES TRADUCCIONES que se pudieron haber hecho del dibujo. Los nombres de los personajes se abreviarán con una o dos letras y se pondrán entre paréntesis para aprovechar mejor los espacios.

La recopilación de estos dibujos se llevó a cabo de mayo a julio de 1995 en las que se incluyen transmisiones dominicales y el "Especial de 24 horas de Bugs Bunny" el 16 de julio de 1995 en el Cartoon Network, además del especial de 55 aniversario "¡Qué hay de nuevo Doc!" el 24 de junio del mismo año en Canal 5.

Título: Wabbit Twouble

Año: 1941

Director: Robert Clampett

Personajes: Elmer (E), Bugs Bunny (BB), un Oso (O) y un Narrador (N)

Sinopsis: Elmer se va de vacaciones a acampar, pero se encuentra con Bugs y con un oso que no lo dejan descansar. Lo encarcelan y piensa que se libró de ellos mas éstos están en su misma celda.

FRASES DUDOSAS:

Aparecen unas rocas en el desierto en las cuales están escritos los créditos de musicalización y producción, los doblistas lo traducen dando sus propios nombres:

N: "Aquí estuvo Roberto Espino, aquí Jorge Arvizu, cuidado con el desfiladero".

FRASES ESCRITAS:

Hay un letrero de bienvenida cuando Elmer llega a un bosque:

En pantalla aparece:

Welcome to Jellostone

National Park. A restful retreat.

Elmer lee:

"Parque Nacional de Jellostone.

Un sitio para descansar".

Otra posible traducción:

Bienvenidos al Parque Nacional de Jellostone. Un lugar de retiro o un lugar tranquilo.

Elmer se ve amenazado por un oso y consulta un libro

En pantalla aparece:

Bear Facts

When confronted by a grizzly bear -Lie flat on the ground and play dead. Above all-remain absolutely motionless.

Elmer lee:

"Cuando se enfrente a un oso, hágase el muerto. Nota importante: no demuestre ningún nerviosismo."

Otra posible traducción:

*Acerca de los osos
Cuando se encuentre con un oso grizzly tírese al suelo y hágase el muerto. Nota: permanezca inmóvil.*

Título: Hiawatha's Rabbit Hunt

Año: 1941

Director: L. Freleng

Personajes: Bugs Bunny (BB) y el Indio Hiawatha (IH)

Sinopsis: Bugs Bunny está leyendo la historia del indio Hiawatha, quien sale a cazar en su canoa a un conejo. Bugs se esconde del indio, pero aún así éste lo persigue y Bugs, como de costumbre, se burla de él.

FRASES DUDOSAS:

Bugs se mete al caldero en donde Hiawatha lo va a cocinar:

BB: "¡Qué sensible tengo el rabo!"

Hiawatha se prepara para vengarse de Bugs:

IH: "Conejo no burlarse de Hiawathita" (diminutivo que no se utiliza en inglés)

Bugs se burla cuando Hiawatha lo va a amarrar a un poste de madera:

BB: "¡Qué divertido, va a atarme! no me lo vuelvas a decir que se me arrugan las orejas, ja, ja, ja." (En español se utiliza la frase "no me hagas reír porque me arrugo". Aquí se intentó hacer una adaptación de acuerdo con la situación en que se encontraba el conejo.

Después de que Bugs Bunny se hace pasar por el Gran Jefe.

BB: "¡Oh, este indígena es demasiado tonto!" (en inglés seguramente se utilizó la palabra indian que significa indio y no indígena.

Hiawatha se va en su canoa:

BB: "Hasta nunca Hiawatha, pobre indígena subdesarrollado, ja, ja, ja."

Título: The Wabbit who Came to Supper

Año: 1942

Director: I. Freleng

Personajes: Bugs Bunny (BB), Elmer (E) y un Narrador (N)

Sinopsis: cuando Elmer está a punto de cazar a Bugs en el bosque, llega un cartero con un telegrama que le informa acerca de una herencia de 3 millones de dólares que le dejó su tío Luis. La única condición para que cobre el cheque es que no lastime a los animales, sobre todo a los conejos. Bugs piensa hacerle la vida imposible y se va a vivir a su casa, con la garantía de que Elmer no le puede hacer daño. Al final recibe otro telegrama en donde dice que por concepto de impuestos le quedan solamente un dólar con 98 centavos.

FRASES DUDOSAS:

Cuando Elmer lo saca de la casa:

BB: "Ese mano es un traidor"

Elmer le canta a Bugs para que se duerma:

E: "Duérmete niño, duérmete ya, que viene el coco y te comerá." (esta es una canción de cuna típica en México, en inglés no es la misma letra aunque sí la misma melodía.

FRASES ESCRITAS:

Bugs le enseña un lettero para que Elmer no lo moleste cuando se está bañando:

El lettero dice:

El narrador lee:

Otra posible traducción:

What would uncle Louie say?

"¿Recuerdas lo que dijo el tío Luis?"

¿Qué dijo el tío Luis?

Título: Bugs Bunny Gets the Boid

Año: 1942

Director: Robert Clampett

Personajes: Mamá Zopilote (MZ), Casimiro (C) y Bugs Bunny (BB).

Sinopsis: Una mamá zopilote instruye a sus hijos para que lleven comida a la casa. Casimiro es el más miedoso y su mamá le pide que cace un pequeño conejo. Se encuentra con Bugs quien no se deja atrapar.

FRASES DUDOSAS:

Bugs le dice a Casimiro que se tiene que preparar para irse con él y mientras canta:

BB: "¡Qué buitre tan tonto y quiere su cena un chasco se va a llevar".

C: "¿Saben una cosa? Creo que me quiere tomar el pelo y tan poco que tengo ¿verdad?"

Bugs Bunny le cubre el cuerpo a Casimiro con arena y encima le pone las costillas de otro animal, haciéndole creer que está muerto, la madre de Casimiro le dice a Bugs:

MZ: "¡Oígame animal! ¿Qué ha hecho con mi pequeño?"

BB: "No se preocupe señora, su bambino está molto bene, hele qui." (hablando mitad español, mitad italiano).

Título: Super Rabbit

Año: 1943

Director: Charles M. Jones

Personajes: Bugs Bunny (BB), un Científico (C) y Bobo Texas (BT).

Sinopsis: un científico le da una zanahoria multivitaminada a Bugs con la que se convierte en un superconejo. Bugs viaja a Texas para evitar que Bobo Texas extermine a todos los conejos porque los odia. Hay algunos rasgos de la historia de Superman puesto que Nugs se disfraza de periodista, con lentes y sombrero, y se cambia de atuendo en una cabina telefónica para convertirse en el héroe, además de que usa un traje azul y rojo con una "S" que se asemeja al del hombre de acero, pero el traje le queda muy grande.

FRASES DUDOSAS:

En el inicio del programa el narrador presenta al Superconejo:

N: "Es el conejo del mañana"

BB: "De mañana y de pasado mañana"

N: ¿Cómo es posible que un roedor ordinario se convierta en un ser tan poderoso?

El científico da una explicación de su trabajo:

C: Estoy cocinando... sí esa es la palabra exacta... mi más grande, no, mi más grandioso experimento: la extramineralizada, vitaminada, proteinizada y desnaturalizada super zanahoria (está hablando de las propiedades de la zanahoria y desnaturalizada no es una virtud sino un defecto.

BB: ¿De veras? ¿y qué va a hacer con ella amigo? Si no peco de preguntón.

FRASES ESCRITAS:

Bugs está dentro de una caja:

En pantalla dice:

Experimental rabbit.

El narrador lee:

"Conejillo de indias".

Otra posible traducción

Conejo para experimentos

Título: Wackiki Wabbit

Año: 1943

Director: Charles M. Jones

Personajes: Dos Náufragos (N) y Bugs Bunny (BB)

Sinopsis: dos náufragos están hambrientos y a la deriva, cada uno se imagina la figura de su compañero como una salchicha, un pavo, una pierna. Divisan una isla y desembarcan, ahí encuentran a Bugs e intentan atraparlo para cocinarlo. Bugs no se deja y cuando llega un barco se despide de ellos y los deja solos en la isla.

FRASES DUDOSAS:

Bugs se disfraza de nativo y les da la bienvenida a la isla:

BB: ¡Ah! forasteros, bienvenidos a uijulele, lolalica, lo colo, colo, ja, ja, ja, isla.

FRASES ESCRITAS:

Los naufragos leen un manual de costumbres de la isla:

En inglés:

Native Customs

The natives are skilled at diving
for coins dropped into the water

El narrador lee:

"Los nativos sienten especial
predilección por sacar las
monedas arrojadas al agua".

Otra posible traducción

Costumbres de los nativos.

*Los nativos son expertos buceando
para buscar las monedas que
arrojen al agua.*

Título: The Old Grey Hare

Año: 1944

Director: Robert Clampett

Personajes: Bugs Bunny (BB) y Elmer (E).

Sinopsis: Elmer llora porque nunca ha podido atrapar a Bugs, pero su subconsciente lo invita a hacer un viaje al futuro, 40 años después, porque piensa que así lo va a atrapar. Pero a pesar de la edad, Bugs se sigue burlando de él. Bugs le hace creer a Elmer que se va a morir y empiezan a recordar viejos tiempos.

FRASES DUDOSAS:

Cuando está cavando su tumba:

BB: "¡Qué cruz más pesada!"

Título: Hare Force

Año: 1944

Director: I. Freleng

Personajes: El Perro Fido (PF), Una Viejita (V) y Bugs Bunny (BB)

Sinopsis: en una noche helada Bugs llega a pedir asilo a la casa de una viejita quien tiene un perro. Fido, el perro, no lo quiere, y empieza una pelea por ver quién se queda dentro de la casa al calor de la chimenea.

FRASES ESCRITAS:

Fido está aullando porque el conejo no lo deja entrar. El conejo siente remordimientos y sale para desenterrarlo de la nieve y se encuentra una nota:

En la pantalla:

Don't you wish you were inside
-like me?

Bugs Bunny lee la nota:

"Adivina (quién está adentro
ahora!"

Otra posible traducción:

¿No te gustaría estar adentro,
como yo?

Título: The Unruly hare

Año: 1945

Director: Frank Tashlin

Personajes: Elmer (E), Bugs Bunny (BB) y Narrador (N)

Sinopsis: Elmer es un ingeniero que dirige la obra de las vías del ferrocarril que va a pasar por la casa de Bugs Bunny. El conejo le hace la vida imposible para que no siga su trabajo. Al final explota dinamita que hace volar fierros y tablas y se van construyendo las vías solas.

FRASES DUDOSAS:

Cuando Bugs besa a Elmer:

BB: "Me encantan tus besos con olor a cebolla"

Bugs Bunny le hace bromitas a Elmer:

E: "¡Oodio esos plagosos conejos, bah!" (no existe en español dicha palabra, podría decirse: "esos conejos son una plaga")

BB: "Qué tío más divertido" En el español de México no se utiliza esta expresión, en el de España sí.

BB: "A que no me atrapas..." (como lo que dicen los niños cuando están jugando).

Elmer lo apunta con una escopeta:

BB: "Ya me tienes hartito con tu escopeta, calvito"

Elmer le va disparar a Bugs y éste se voltea:

BB: "Sólo una inmundada rata se atrevería a disparar por la espalda".

FRASES CANTADAS:

En el programa aparece un pedazo de la canción en inglés y otro en español

Elmer canta:

En español:

Otra posible traducción

I've been working on the
wailwood, out of my way.
I've been working on the
wailwood all of this day...

"El progreso de la humanidad..."

*He estado trabajando en el
ferrocarril, fuera de mi camino
He estado trabajando en el
ferrocarril, todo el día.*

FRASES ESCRITAS:

Hay letreros cerca de la
madriguera de Bugs:
Railroad right of way
Roailroad through here
Railroad coming this way
RR. 67
Owned by railroad (el
anuncio en un árbol)
No trespassing order railroad
Keep of

El Narrador lee:

"No nos interesa el progreso,
No queremos ferrocarril,
¡Largo de aquí!,
¡Queremos vivir en paz!"

Otra posible traducción

*Camino del ferrocarril
El ferrocarril pasará por aquí
Esta es la dirección del ferrocarril.
Ferrocarril 67
Le pertenece al ferrocarril (el
anuncio en un árbol)
Prohibida la entrada
No se acerque*

Título: Rabbit Transit

Año: 1947

Director: I. Freleng

Personajes: Bugs Bunny (BB), La Tortuga Cecilio (TC) y Dos Policías (P)

Sinopsis: mientras Bugs Bunny toma un baño de vapor lee la fábula del conejo y la tortuga y se sorprende cuando se entera de que fue ésta quien venció en la competencia. Hace una apuesta con Cecil a ver quién llega primero a la meta. Después de varias trampas Bugs gana, pero lo arrestan por exceso de velocidad.

Título: Bugs Bunny Rides Again

Año: 1948

Director: I. Freleng

Personajes: Sam Bigotes (SB), Zorrillito (Z), Bugs Bunny (BB) y el Narrador (N).

Sinopsis: Sam llega al pueblo y corre a todos los que están en el bar. A pesar de que amenaza a Bugs no puede hacer que se vaya y juegan un partido de naipes para que aquel de los dos que pierda se marche del pueblo. Sam pierde pero Bugs se va en el tren porque ahí van las participantes de un concurso de belleza.

FRASES DUDOSAS:

Todos huyen del salón cuando llega Sam, un zorrillito le dice:

Z: "¡Uy!, pero qué genio tan disparateo".

Sam reta a Bugs para batirse en duelo, el conejo le contesta:

BB: "¿Me hablas a mí, bigote con patas?"

FRASES ESCRITAS:

En pantalla el letrero de un bar del Viejo Oeste:

El narrador lee:

Otra posible traducción:

Gunshot Saloon "Come in and get a slug"

"Bar El Último Disparo, entre y salga si puede".

Cantina El Escopetazo "Entre y reciba un puñetazo"

Título: A Feather in his Hare

Año: 1948

Director: Charles M. Jones

Personajes: un Indio (I) y Bugs Bunny (BB)

Sinopsis: Un indio piel roja que está en el bosque quiere cazar a Bugs, pero éste le hace muchas bromas.

FRASES DUDOSAS:

Cuando Bugs Bunny sale disparado porque el indio lo toma como flecha:

BB: "¡Hasta luego muñeco, me saludas a nunca vuelvas!"

FRASES ESCRITAS:

Cuando el indio le pone una trampa, aparecen típis con diversos lettereros:

En inglés:

El indio lee:

Otra posible traducción:

Scalp treatment. Hare cut.*

"Se hace corte especial de pelo".

*Tratamiento para el cuero
cabelludo. Corte de liebre.*

* **Hare cut** significa **corte de liebre** y **hair cut** es **corte de pelo**; en inglés la pronunciación de estas dos palabras es la misma, algo así como jeír.

Título: Ballot Box Bunny "Bugs para alcalde"

Año: 1950

Director: I. Freleng

Personajes: Sam Bigotes (SB), Bugs Bunny (BB) y gente del pueblo: bebés, señores, señoras y Narrador (N).

Sinopsis: Sam se postula para ser alcalde del pueblo y entre sus promesas electorales está la de eliminar a los conejos. Bugs Bunny se dispone a "defender su raza" y pelea contra Sam en la contienda electoral. Hace una campaña de desprestigio en contra de él. Al final gana un caballo.

FRASES DUDOSAS:

Compiteen Sam y Bugs en discursos:

S: "Sí, pero yo hablo recio y actuó con mayor fuerza". (esta frase de "hablar recio" lo utilizan sobre todo el Norte de México, quizás quisieron mostrar algo parecido en la forma de hablar golpeado).

Sam coloca un cañón frente a la casa en donde se encuentra Bugs:

S: "Nadie votará por ese mugroso conejo"

Sam le enseña una melodía a Bugs y al ver que no se la aprende:

S: "Conejo torpe, fijate cómo se hace".

Cuando Bugs le dispara a Sam:

S: "¡Ah! conejo odioso".

FRASES ESCRITAS:

Aparece en pantalla una caja de cigarros:

En inglés:

5c Atom Explosive cigar. You
will get a bang out of this.

El narrador lee:

"Cigarros explosivos"

Otra posible traducción:

*Cigarros explosivos Atomo, 5
centavos. Obtendrá un golpe con
esto.*

Otra casa de madera:

En pantalla el letrero dice:

Piano's repaired

Pasa un caballo en un carro:

En la puerta lleva una manta

bque dice:

Our new mare.

El narrador lee:

"Taller de pianos".

El narrador dice:

"Nuestro nuevo alcalde".

Otra posible traducción:

Reparación de pianos

Otra posible traducción:

*¿Nuestra nueva yegua?**

* Quizás la pronunciación de la palabra en inglés, (meir) es muy parecida o la misma para algún concepto de alguacil, alcalde, etc.

Título: Rabbit Seasoning

Año: 1951

Director: Charles M. Jones

Personajes: Bugs Bunny (BB), el Pato Lucas (PL) y Elmer (E)

Sinopsis: el Pato Lucas y Bugs Bunny tratan de confundir a Elmer acerca de que si es temporada de cazar conejos o patos.

FRASES DUDOSAS:

Cuando Bugs y Lucas están discutiendo para confundir a Elmer acerca de a quién de los dos es al que le debe disparar, Bugs Bunny confunde a Elmer con los pronombres:

BB: "El no tiene por qué dispararte ahora".

PL: "Ahí está, problemas con los prohombres". (Se refieren a los pronombres)

FRASES ESCRITAS:

Carteles que invitan a cazar:

If you're looking for fun
you don't need a reason
all you need is a gun
It's rabbit season!

El narrador los va leyendo:

"Si quiere divertirse,
no necesita alguna razón
todo lo que necesita es un rifle
es temporada de cacería de
conejos".

Otra posible traducción:

*Si busca diversión,
no necesita una razón
sólo necesita una escopeta
es temporada de cazar conejos.*

El Pato Lucas pone letreros que se dirigen a la madriguera de Bugs Bunny:

En inglés dicen:

Rabbit 150 ft strait ahead

Rabbit 75 ft ahead

Rabbit 25 ft

Rabbit 7 1/2 feet

At last!

A Rabbit

Here it is!

B. Bunny (en su buzn)

En español:

Conejo a 150 pies hacia adelante

"A 75 pies

Sólo a 25 pies

Ahora a 7 1/2 pies

¡Al fin!

Un conejo

Aquí lo tiene

¡Bugs Bunny!"

Otra posible traducción:

Conejo a 150 pies hacia adelante

Conejo a 75 pies adelante

Conejo a 25 pies

Conejo a 7 1/2 pies

¡Por fin!

Un conejo

Aquí está

Bugs Bunny

Título: 14 Carrot Rabbit.

Año: 1951

Director: I. Freleng

Personajes: Sam Bigotes (SB) y Bugs Bunny (BB).

Sinopsis: Sam y Bugs buscan oro. El conejo tiene facultades para saber en dónde se localiza el metal. Se asocian para repartirse lo que encuentren, pero Sam deshace el negocio y Bugs en venganza lo lleva al Fuerte Knox, en donde se encuentran reservas de Estados Unidos.

FRASES DUDOSAS:

Sam asalta a un hombre que está sacando polvo de oro de un río:

S: "Sí, el sanguinario Sam, el más rudo y bigorudo hombre que jamás haya pisado las tierras del Klondike".

Sam está cavando y Bugs se da cuenta que abajo hay un precipicio:

BB: "Caray no puedo hacerle esto al pobre bigotón".

Sam persigue a Bugs y llegan al Fuerte Knox. Sam empieza a cavar:

S: "Soy millonario, soy trillonario, soy cuatrillonario, soy rico, soy rico, soy rico, soy..."

FRASES ESCRITAS:

Aparece en pantalla el paisaje de las montañas y el siguiente texto:

En inglés:

The Klondike

Where men are men
and women are women
(a darn arrangement)

El narrador lee:

"Klondike

donde los hombres son hombres
y las mujeres son mujeres
¡Qué inspiración!

Otra posible traducción:

Klondike

donde los hombres son hombres
y las mujeres son mujeres
un arreglo (mal hecho?*)

* Significados del diccionario: zurcido, maldito, malhecho.

Título: A-lad-in his lamp

Año: 1952

Director: Robert McKimson

Personajes: Bugs Bunny (BB), Genio de la lámpara (G) y Califa Hassen Beber (C)

Sinopsis: Bugs Bunny está cavando y se encuentra la lámpara de Aladino y le pide zanahorias. Luego viaja a Bagdad en donde pelea con el Califa por la Lámpara.

FRASES DUDOSAS:

El Genio le concederá un deseo a Bugs:

G: "Mi querido amigo dientón, te concederé un deseo, pide lo que quieras, te lo concederé".

Bugs intenta volver a pedir un deseo:

BB: "¿Qué te parece...?"

G: "¡Oh no, son muy delicadas, muy sensitivas!"

BB: "Sí, muy tentativas. (no sigue el hilo del diálogo: se cambia sensitivas por tentativas.)

Cuando el Genio le pone muchos peros a Bugs a la hora de pedir los deseos:

BB: "Bueno ya basta, ya me tienes aburrido".

BB: "Oye humito, ya que estás allá abajo ¿quieres por favor traer dos zanahorias?"

El Califa le exige a Bugs que le entregue la lámpara:

C: "Ah, dame esa lámpara".

BB: "Estate quieto, ¿no ves que me estás arrugando la piel?"

FRASES ESCRITAS:

Bugs Bunny llega a Bagdad:

En pantalla se ve el letrero de una compañía:

Temple Bell Telephone Co.

Persian to persian calls only.

Bugs Bunny lo traduce como:

"La compañía telefónica Temple Bell con llamadas de persiano a persiano" *

Otra posible traducción:

*Compañía telefónica Campana del Templo**.* Únicamente llamadas de persa a persa.

* Se refieren a los 'persas', habitantes de Persia.

** No se utiliza en el doblaje traducir al español los nombres propios, casi siempre se dejan en inglés o en el idioma original.

El letrero de una tienda de alfombras:

Sell your magic carpet to Mad Man Hassan. Top Prices. Used rug lot. Low mileage.

En pantalla se ve un palacio:

Hay una inscripción en la puerta: Royal palace of Caliph Hassen Feffer. Built on GILD.

Cuando Bugs huye del califa toma una alfombra voladora:

Donde están estacionadas hay un letrero que dice:

Magic Rug parking. 10 c first hr. 5c ea add hr.

Bugs Bunny lee:

"Ah, y una tienda de alfombras mágicas de segunda mano, con pocas millas.

Bugs Bunny dice:

"Y ahí fui al castillo real del Califa Hassen Fefer, construido estilo árabe: en abonos".

El conejo explica:

"Y muy pronto me fui a donde alquilaban alfombras mágicas con motor fuera de borda".

Otra posible traducción:

Venda su alfombra mágica a Mad Man Hassan. Los mejores precios. Lote de alfombras usadas. Bajo kilometraje.

Otra posible traducción:

Palacio real del Califa Hassen Feffer Construido en GILD.

Otra posible traducción:

Estacionamiento de alfombras mágicas. 10 centavos la primera hora, 5 centavos por cada hora adicional.

Título: Bewitched Bunny

Año: 1953

Director: Charles M. Jones

Personajes: Bugs Bunny (BB), Bruja Hazel (BH), Hansel y Gretel (H-G), El príncipe del cuento de Blanca Nieves (P).

Sinopsis: parodia del cuento de Hansel y Gretel. Bugs Bunny salva a los niños y se encarga de burlar a la bruja, quien al final se convierte en una conejita.

FRASES DUDOSAS:

Cuando está leyendo el cuento Bugs Bunny exclama:

BB: "¡Vaya con la malvada vieja!"

Bugs Bunny descubre a Hansel y Gretel en la casa de la Bruja:

BB: "Corran por sus vidas pequeñuclos, esta vieja es una bruja y quiere convertirlos en su cena".

Hansel y Gretel salen corriendo y le dicen a coro:

H-G: "¡Bah, váyase a volar en su aspiradora!"

La Bruja se lamenta:

BH: "¡Ay caracoles! Ahí va mi cena".

La bruja quiere atrapar a Bugs Bunny para cocinarlo.

BB: "Eh, ¿qué hay de nuevo vieja? No sé para qué abrí la bocota".

Bugs Bunny se quiere comer una zanahoria y la Bruja lo saca porque todavía no está lista la comida:

BH: "Ay amor, estos conejitos actuales quieren comer antes de que la sopa esté lista". (podría haber utilizado: "estos conejitos de hoy").

Cuando deja a Bugs Bunny tendido en la cacerola para cocinarlo la Bruja dice:

BH: "Ahora a conseguir un poco de especias espaciales".

La Bruja se convierte en conejita y se ríe Bugs Bunny la mira y luego dice:

BB: "¡Ah sí, ya entiendo! No todas las brujas son como las pintan".

FRASES ESCRITAS:

La Bruja Hazel está leyendo recetas.

En la pantalla se ve el

libro de cocina:

Children dishes

Waif waffles Pg. 7

Moppet muffins* Pg. 16

Urchin pie Pg. 23

Kiddie kippers Pg. 25

Children chops Pg. 37

Smurgá's* boy Pg. 92

En el doblaje la Bruja:

Hazel dice:

"Recetas de niños:

niños a la parrilla

niños fritos

chuletas de niño

niños al pastor

waffles de niños y

niños envueltos"

Otra posible traducción:

Platillos para hacer con niños

waffles de granuja pág. 7

molletes de niños perdidos pág. 16

pay de pilluelos pág. 23

cecina de chiquillos pág. 25

chuletas de niños pág. 37

niño abumado pág. 92

La Bruja lee las botellas de las pociones:

Aparece en la pantalla:

Pickled tarantula elbows

Bee stingers with chutney

Centipede bunions with chive

Sleepin potions

El doblaje es:

"Mmhh, mmhh Brebajes

para dormir

Patatas de tarántula, mmhh,

Frijoles de abeja

Piquetes de ciempiés

Otra posible traducción:

Pociones para dormir

codos de tarántula en escabeche

aguijones de abeja

juanetes de ciempiés

Título: Beanstalk Bunny

Año: 1954

Director: Charles M. Jones

Personajes: Bugs Bunny, el Pato Lucas y Elmer.

Sinopsis: parodia del cuento de Juan y las habichuelas. En este caso Lucas y Bugs son Juanito y Elmer el gigante. Lucas como es muy ambicioso se regresa por el oro y el gigante lo utiliza de marcador de manecillas y Bugs se encuentra con zanahorias gigantes y se da un gran atracón.

FRASES DUDOSAS:

El Pato Lucas cambia su vaca por unos frijoles:

PL: Me ha cambiado una vaca perfectamente sana que daba leche pasteurizada y homogeneizada por qué, por tres simples habichuelas.

El árbol empieza a crecer grandísimo:

PL: Por las patas de un pato, nacieron las habichuelas y la planta va derecho al cielo. Bien, será mejor que empiece a subir por ella o no terminará la caricatura.

El Pato Lucas trepa por el árbol y llega a la tierra del gigante:

PL: Ya estoy ansioso por ver las onzas de oro y doblones y triplones y cuatruplones y quintuplones

Cuando Elmer ve al Pato lucas exclama:

E: Uno, dos, tres, cuatro, creo que en el almuerzo comeré pato.

Cuando ve a Bugs Bunny:

E: Y antes de hacerme viejo comeré conejo.

Bugs y Lucas discuten para decirle a Elmer quién de los dos es Juanito y al cual se tiene que comer:

BB: ¡Éste es Juanito!

PL: ¡Mentira, mentira! ¡Mi nombre es Pánfilo! ¡Éste es Juanito, Juan conejo!

Después de que se escapan de un traste de vidrio en donde los tenía, Elmer dice:

E: "Uno, dos, tres, van a ser mi entremés".

En otra persecución:

E: "Vengan aquí par de ratas flacas".

Título: Bedeville Rabbit

Año: 1957

Director: Robert McKimson

Personajes: Bugs Bunny, demonio de Tasmania, un cocodrilo y la esposa del demonio.

Sinopsis: Bugs Bunny se queda dormido en un cargamento de zanahorias y cae en una isla, Tasmania, en donde se encuentra al demonio, lo engaña para que no se lo coma. El demonio lo atrapa y está a punto de comérselo, cuando Bugs lo convence para que lo suelte y le cocine un rico platillo. Bugs se hace pasar por una demonia sexy y llega la esposa del demonio y se lo lleva pegándole con un rodillo. Este dibujo cuenta con dibujos y frases en las que los doblistas hicieron gala de su imaginación.

FRASES DUDOSAS:

Bugs se pregunta, después de leer el letrero de bienvenida a la isla:

BB: "¿Tasmania? ¿y dónde Demanias queda Tasmania?" (para que rime)

Bugs le canta con acento italiano al demonio a la hora de servirle la comida:

BB: "Dile a mama, dile a mama, je, dile que soy tu amor que prepare los ravioli porque nos vamos a casar, con mi gordo tendrás marido y además con quien conversar dile a mama que soy tu novio, hey, y nunca te arrepentirás".

Los animales huyen del demonio y Bugs se pregunta:

BB: "¿Qué diabl... eh... qué pasa?"

El demonio salta y se enoja y Bugs exclama:

BB: "¡Caray, qué carácter!"

Cuando Bugs Bunny imita a un mono, el demonio se impacienta y cuenta sus dedos:

D: "Tin marín de do pingüe cucara, macara, títere fue" (esta frase la utilizan los niños para cuando dejan algo a la suerte).

Bugs va caminando y dice a la cámara:

BB: "¡Vaya tipo ese, tan pesado!"

BB: "Tú la traes" (le pega en la espalda) "ojos de bolsa" (esta expresión también la usan los niños en sus juegos).

Cuando el demonio está royendo un árbol.

BB: "Oye ojitos de sapo" (le cae el árbol encima) "Mhh, me pregunto cómo se verá un demonio de Tasmania en la forma que tienen las tortillas mexicanas".

El demonio está preparando una ensalada para comerse a Bugs Bunny:

BB: "Oye razzito, amigo demonio, esa ensalada no se prepara con conejo" ("Tazz" es el nombre del demonio en inglés y ésta es la única ocasión en que se utiliza en el dibujo porque con anterioridad se había traducido como el "demonio de Tasmania").

El demonio lo desata para que le prepare el "Pavo a la sorpresa":

D: "Uka, uka y Chilpancingo, igual a Taxco, ¡un pavo a la sorpresa!"

El demonio le gruñe al conejo:

BB: "No me grrr, grrr a mí chaparro".

Bugs se disfrazo y le coquetea al Demonio:

D: "Esa demonia es mi tipo de demonia.

Cuando Bugs lo besa:

D: "Eso es amor, no el de las canciones rancheras".

FRASES ESCRITAS:

Un avión deja caer en un paracaidas una caja con una etiqueta:

En pantalla se puede leer:

Ajax Carror Packing Co.

To: Potter Plantation Tasmania

Via Acme air drop.

El narrador lee:

"Empacadora de Zanahorias

Ajax, a la plantación Potter

en Tasmania por vía

paracaidas Acme".

Otra posible traducción:

Compañía empacadora Ajax. Para

la Plantación Potter en Tasmania

por vía paracaidas Acme.

Cuando todos los animales huyen del demonio y un cocodrilo le da un libro en donde se explica qué es un demonio de Tasmania:

El libro dice en inglés:

Beware of the Tasmanian Devil
a vicious ravenous brute with
powerful jaws like a steel trap.
Eats aardvarks, ants, bears, cats,
bats, dogs, hogs, elephants,
antelopes, pheasants, ferret,
giraffes, gazelles, stoats, goats,
moose, mice, moles, shipes, elk,
wopatl, tortoise, road runner...

Bugs lee:

"Cuidado con el demonio de
Tasmania, mounstruo
viciosamente asesino con
quijadas tan poderosas como
trampas de acero, come: osos,
trozos, leones a montones,
ratas, matas, ratones, melones,
avestruces, orobuces, luces,
árboles, tréboles, zorrillos, je,
qué tomada de pelo ino existe
tal animal!... zorrillos corrientes
y finos, zorras y rorras...
pulpos y sapos, ranas enanas,
arañas hurañas, gnomos, guarús,
chivos divos, patos y gatos,
¿qué? ¿conejos no?"

Otra posible traducción:

*"Cuidado con el demonio de
bruto muy hambriento con
poderosas mandíbulas que
parecen trampas de acero come:
hormigas, osos, gatos,
murciélagos, perros, cerdos,
elefantes, antilopes, faisanes,
jirafas, gacelas, cabras, alces,
racones, topas, alces, tortugas,
correcaminos..."*

Cuando el demonio cambia la hoja del libro que lee el conejo:

El libro dice:

...and specially rabbits

El demonio exclama:

"...conejos especialmente".

Otra posible traducción:

Y conejos especialmente.



Fig. 12. Bugs Bunny y Sam Bigotes en el primer dibujo en el que compartieron estelares. Hare Trigger, I. Freleng, 1945.



Bugs piensa cómo hacerle la vida imposible al perro sabueso. Heckling Hare, I. Freleng, 1945.

De los dos siguientes dibujos se consiguieron versiones en inglés y en español, por lo que se pudo hacer una comparación más extensa de los diálogos que ahí se muestran. (Fig. 12)

Título: The Heckling Hare

Año: 1941

Director: Fred "Tex" Avery

Personajes: Bugs Bunny (BB) y un Perro Sabueso (PS)

Sinopsis: un perro sabueso busca atrapar a Bugs y éste le hace la vida imposible.

En inglés:

PS: Es una conejera.

BB: What's up, doc?

En el doblaje:

"A rabbit hole".

"¡Qué pasa, doc!"

Otra posible traducción:

Una madriguera de conejo.

¡Qué pasa, amigo?

PS: There's a rabbit out here
and I'm going to catch him.

"Aquí hay un conejo y voy a
atraparlo".

*Allí hay un conejo y voy a
atraparlo.*

BB: Well, I'll be seeing you.
Good luck, doc.

"Bueno, yo me voy, tenga
suerte y que atrape a ese conejo".

*Bueno, nos vemos, buena suerte
amigo.*

PS: Hey, that was the rabbit.

BB: Silly, isn't he?

"¡Eh! Es él. Es el conejo".

(Muestra un cartel y no lo
traducen al español)

Oigan, ese era el conejo.

¡Qué tonto! ¿Verdad?

BB: Oh, let's see what can I do
in this kind now. Mhh, I got it.

PS: I... I crashed him. I did a
bad thing. I crashed him. I
crashed him, oh, oh, ah. Oh!
flowers. Rest in peace. Poor
little bunny.

"Y bien, ¿qué voy a hacer en una
situación como ésta? Mhh".

"Lo, lo aplasté, ay, oh, oh, soy
un perro malvado. oh, oh, lo
he asesinado, merezco que me
dé hidrofobia, ah, ah. Le traje
flores, oh, oh, snif, snif, ¡ay
pobrecito, pobrecito conejo!"

*Veamos qué puedo hacer en
este caso. Mhh, ¡ya sé!*

*Lo, lo aplasté. Hice algo malo.
Lo aplasté. Lo aplasté, ¡ay, ay, ah!
¡Ay! flores. Descansa en paz.
Pobre conejito.*

BB: For me doc? Oh you darling. Mua.

PS: Gee, did you see what barely happen to me? Uf, gee I got to be more careful.

BB: Oh, too bad. I'll bet that you get come in to him. He should watch his step.

BB: We cheat you, didn't we?

PS: Yeah.

"Oh flores para mí, qué amable eres, mua".

"¡Cielos! ¡Ya vieron lo que estuvo a punto de ocurrirme! Oh, debo ser más cuidadoso".

"Mfie, pobrecillo pero se lo tenía merecido. Debí fijarse por dónde caminaba porque después... ¡aahhh!"

"Je, je, ustedes qué dijeron: ¡ya se mató el conejo! Pues no".

(Como la pantalla ya está en negro no traducen lo que dice el perro).

¡Para mí, amigo! ¡Ay, querido! mua.

¡Caramba!, ¿vieron lo que casi me sucede! ¡Ay icaramba! Tengo que ser más cuidadoso.

Qué mal. Apuesto que sabían lo que le iba a pasar. Debí fijarse por dónde caminaba.

Los engañamos ¿verdad?

Si.

Título: Hare Trigger

Año: 1945

Director: I. Freleng

Personajes: Bugs Bunny (BB), Sam Bigotes (SB) y un Cartero (C).

Síntesis: Este es el primer dibujo animado en que salen juntos Sam y Bugs. Sam quiere asaltar el tren en que viaja el conejo, pero Bugs le hace mil travesuras y cuando parece que todo está perdido para él porque va a caer a un precipicio la pantalla cambia a color negro, se salva, captura al bandido y recupera el botín.

El tren va avanzando y Bugs Bunny interpreta una melodía en inglés:

BB: At Grandpa's wouldn't lay who went at the clock when I'm gone go get the axe there's a Cleo for Lizzy's here for a boy best friend this is modal... at grandpa's wouldn't lay why do they built the...

En inglés:

BB: A few of my poor relationships, they are always ready for a touch.

En el doblaje:

"Mñe, veo algunas caras conocidas pero no deseo saludar a nadie".

Otra posible traducción:

Algunos de mis parientes pobres, siempre están listos para codearse.

En la pared hay un cartel que dice: Wanted for train robbery. Yosemite Sam. \$5000 Reward
"¡El dinero o la vida!"

"Se busca vivo o muerto a Yosemite Sam, mmmh".

¡El dinero o la vida!

Se busca a Sam Bigotes por asalto al tren. \$5000 dólares de recompensa.

El cartero se esconde en una caja que dice: Don't open till Xmas

C: "¡Ay! ¡Que me desempaquen hasta que sea Navidad!"

No abrir hasta Navidad.

BB: Mñie, what's up doc?

"Mñiac, mñiac, mñiac, ¿qué pasa, doc?"

¿Qué pasa amigo?

SB: What's up? Why you modering felred bearded creature, this is one of my robberies holders.

"¿Qué pasa? Por si no lo sabes, conejo tonto estoy efectuando uno de mis más famosos asaltos al ferrocarril".

¿Que qué pasa? ¡Asquerosa criatura peluda. Este es uno de mis asaltos al tren.

BB: Yeah, well you must be Jesse James.

"¡Ah, entonces usted debe ser Jesse James! "

¿Sí?, entonces usted debe ser Jesse James.

SB: Jesse James? ja, ja, ja, Jui, why everybody knows me, I'm Yosemite Sam the meanest, toughest, rip roleness and whatever outlaw whatever pack a six shooter. Ask who I am.

"¿Jesse James? Todo el mundo me conoce. Soy Yosemite Sam, el forajido más desalmado, villano, perverso, intrépido y mal encarado que jamás haya cruzado por el Viejo Oeste. ¡Ese soy yo!"

¿Jesse James? ja, ja, ja. ¡Todo mundo me conoce. Soy Sam Bigotes, el más ruin, malvado y desalmado forajido que lleve consigo un revólver con seis balas.

BB: You don't say. Well, come here shortie, come here, don't say I told you but there's a guy in the next car that say he is the meanest, toughest, etcetera, etcetera and he's got a seven shooter to prove it. What about that?

"No me lo diga, venga aquí enanín, acérquese. A mí no me gusta el chisme pero en el otro vagón viene un tipo que dice que es más malo que usted y etcétera, etcétera, además tiene un revólver para probarlo. Un rival digno de usted".

No me diga. Bueno, venga aquí chaparrito, venga aquí, no diga que yo se lo dije pero en el otro vagón hay un tipo que dice que él es el más ruin, malvado, etcétera, etcétera, y tiene un revólver con siete tiros para probarlo. ¡Qué tal! ¿eh?

SB: There is? Wow blast the man
wide open.

Do you the mean outlaw who is
hanging on for trouble stranger,
will be you?

BB: I be.

SB: I am giving you one second
to draw a gun.

BB: How's that yankie?

SB: Say, there's a right small
picture you god demon
partner. You know I can improved
with a pencil myself. Look at here.
Well don't look ahead over my
shoulder it bothers me. There.
How's that?

BB: Mmh, mmh, mhh, it stinks.

SB: Why you...

"¿Eh, cómo que un rival?
Ahora mismo lo convertiré en
coladera. ¿Es usted el tipo que
dice que es el forajido más
desalmado y perverso que jamás
haya cruzado por el Viejo Oeste?
Le estoy hablando".

"Sí, yo soy".

"Le doy un segundo para que
me muestre su pistola".

"Aquí está, ¿qué le parece?"

"¡Oh, vaya tiene usted una gran
técnica compañero! ¡Pero yo le
le demostraré que también soy
rápido con el lápiz! Mire esto.
Haga el favor de no estar viendo,
me pone nervioso. ¡Ya está!, ¿qué
le parece, eh?"

"Mhh, mhh, ¡qué cosa más
horrible!"

"¡Ah, me las pagarás!"

*¿Ah sí? Bueno echaré al hombre
cuán largo es.
¿Usted es el forajido malvado
quien está buscando problemas?
¿Sí o no?*

Soy yo.

*Le doy un segundo para mostrar
su pistola.*

¿Qué tal? yankie.

*Oiga, ese es un dibujo muy pequeño
condenado compañero.
¿Sabe? puedo mejorarlo. Observe.
Pero no mire por encima de mi
hombro, me molesta. Aquí está
¿qué le parece?*

Mhh, mhh, mhh, está horrible.

¡Oye tú...!

BB: Now, that's what I call the
lux accommodations.

BB: All right Sam we know
you're in there open up this is
the sheriff.

SB: Oh no, I don't. I'm not
giving up without struggle.
Come and get me.

BB: Je, je, je, you miss me
Sam I'm coming to get you
through the window. Je, je, je
that's very bad shooting Sam,
look I'm right behind you. No
Sam, Here I am, No, no, here,
here. No there. Over there, no
here, there, no, no, here.

SB: They finally got me. I'm
hitting for the last round up.

BB: Oh very meadowland freed
where the wild coyotes will hunt
on me.

"Oigan, esto es a lo que llamo
un tren de gran lujo".

"¡Oye Sam, yo sé que estás
ahí adentro, abre, sal si eres
valiente!"

"¡Oh no! yo no voy a salir,
si me quieres atrapar ven por mí".

"Mfie, je, je, je, fallaste Sam,
estoy escondido en la ventana,
je, je, je. Volviste a fallar Sam,
estoy detrás de ti. No Sam,
estoy acá a tu izquierda. A tu
derecha. Al otro lado. Acá, allá,
por atrás, adelante, arriba".

"Estoy herido, oh, oh, me ha
vencido ese conejo. Es un gran
tirador".

No hacen el doblaje de la
canción, la dejan con sonido
original.

*Esto es a lo que llamo comodidad
de lujo.*

*Muy bien Sam sabemos que estás
ahí, sal, soy el sheriff.*

*No. No me voy a dar por vencido
sin haber luchado.
Ven por mí.*

*Je, je, je, no me diste voy a atraparte
por la ventana. Je, je, je disparas muy
mal Sam, mira estoy justo detrás de
ti. No Sam, aquí estoy. No, no, aquí,
aquí. No allá. Por allá, no aquí, allá,
no, no aquí.*

*Oh, me dieron.
Me han dado mi último balazo.*

*Querida pradera déjame libre,
donde los coyotes salvajes mullen
por mí.*

SB: Why did you put ink on my head?

"¿Por qué echaste tinta en mi cabeza?"

¿Por qué pusiste tinta en mi cabeza?

BB: Je, je, je, Well, so long.

"Je, je yo me voy de aquí.

Je, je, je, bueno, hasta luego.

BB: Last stop all out Grand Central Station. Watch the step sir, watch the step. Yes sir, yes sir, thank you sir, thank you.* So long screwy see you in Sant Louis.

¡Final del viaje, pasajeros favor de bajar del tren! Señor sus maletas por favor, wache usted con cuidado*.

Última parada todos fuera estamos en la Central de la Gran Estación. Cuidado, cuidado con el escalón. Sí, sí señor, gracias, gracias señor. Hasta luego loquito nos vemos en San Luis.

SB: "Tenga buen hombre".

BB: "Gracias señor, feliz viaje".
"Hasta luego Sam nos veremos en San Luis".

SB: "¡Ay!"

* En el dibujo Sam lleva muchas maletas y no puede ver por dónde camina, pero estira la mano para darle una propina a Bugs. En la versión en inglés no dice nada pero en la doblada le agregan la línea de "Tenga Buen hombre" para que tenga coherencia con lo que aparece en pantalla.

SB: Now you lucky... try on to get out of this one, ja, ja, ja.

"Ya verás conejo, te voy a hacer picadillo. Y ahora conejo plagoso* vamos a ver qué tanta suerte tienes. Ja, ja, ja".

¡A ver suertudo... trata de salir de ésta, ja, ja, ja.

* No existe la palabra plagoso en español. Puede ser plaga o calamidad.

N: Is this the end of Bugs Bunny? Will our hero be dashed to bits on the jagged rocks below?

"¿Será éste el fin del conejo Bugs? ¿Se hará pedazos en las rocas?"

¿Es éste el fin de Bugs Bunny? ¿Se despedazará nuestro héroe en las rocas?

BB: Is he to be tumble to other
destruction? will he be
rended none compliments?
He don't know me very well,
do he?

"¿Acaso nuestro héroe terminará
aquí sus días? ¿El mal habrá
triunfado sobre el bien? ¡Ja, ja, ja,
¡Olvidan que yo soy el estelar de
esta serie!, mñe, je, je, je."

*¿Lo tiraron a su propia destrucción
¿Se rendirá por su propia voluntad?
¿No me conoce muy bien? ¿verdad?*

Las versiones en español, anteriormente enumeradas, del dibujo animado de Bugs Bunny muestran que una versión literal del programa resultaría acartonada y mecánica, ya que la intención es despertar el interés del televidente, buscando frases pegajosas y un lenguaje creativo, por lo que se prefiere la aplicación de la versión libre o adaptación.

Sin embargo, aunque en las adaptaciones de los dibujos animados el objetivo es mostrar un lenguaje más atractivo para los televidentes el doblaje no siempre es el más adecuado desde el punto de vista gramatical. Se inventan sustantivos y adjetivos, existen errores de construcción y mala aplicación de género y número en los sustantivos, lo cual ocasiona un contenido defectuoso. Debido a esto, en el siguiente subcapítulo se tratará de observar la poca o mucha influencia que tienen algunas frases que se utilizaron en el programa en la captación del mensaje final, en este caso, en niños que cursan la primaria.

3.4 La captación del mensaje final

Con el fin de valorar la atención que los niños prestan al lenguaje y a la imagen de un dibujo animado, se aplicó un cuestionario a un grupo de 15 niños de entre 6 y 8 años de edad, de clase media en el Distrito Federal. (Ver Apéndice I)

Después de observar los capítulos de Bewitched Bunny (1953) y Bedeville Rabbit (1956), a los niños se les hicieron preguntas relacionadas con las frases y lo que veían en pantalla.

El primero de estos dibujos es la adaptación de un cuento infantil, el segundo una historia original; al aplicar estos cuestionarios se pretendía analizar si existía alguna diferencia en la forma de captar el mensaje, esto es, si los niños relacionaban el primero con el cuento en el que se basa y les resultaba más fácil entender la historia, a diferencia del segundo dibujo el cual contiene personajes y mensajes nuevos.

Los niños observaron dos veces el dibujo. Después de la primera ocasión se les cuestionó acerca de lo que más les gustó, si la figura o la forma de hablar de algún personaje, y cuál había sido la historia.

Los niños vieron por segunda vez el dibujo y se suprimió el volumen antes de determinadas frases que se utilizaron en el doblaje con el objeto de observar si éstas tenían alguna influencia en la captación del mensaje que se quiere transmitir en el programa.

De los pequeños entrevistados 7 fueron niños y 8 niñas quienes ven en promedio 3 horas y media de televisión. Los 15 entrevistados prefieren los dibujos animados; las películas y programas de acción y comedia son emisiones favoritas de 10 de ellos.

En la pregunta ¿de qué se trató el dibujo? resultó difícil que los niños explicaran la trama completa de la historia. Se observó que sólo 3 (20%) contaron la historia con detalles y los restantes narraron lo que a su juicio es más importante: 4 (26.6%) narraron el principio de la historia; 4 (26.6%) contaron la trama con detalles, aunque no todos son correctos. Por ejemplo, señalaron que los niños estaban en la guardería o que la bruja

envenenó a Bugs; 3 (20%) contaron lo esencial pero no con detalles y entre ellos 1 hizo referencia a que se trata del cuento de Hansel y Gretel. 1 (6.6%) narró el final.

A más de la mitad de los niños entrevistados, 8 (53.3%), les llamó la atención la inteligencia de Bugs para burlar a sus enemigos y los trucos que inventa para que no se lo coman, otros 3 (20%) prefirieron la imagen de la conejita, a 2 (13.3%) les atraieron los gestos y muecas que hacían el conejo y la bruja, y a otros 2 (13.3 %) les gustó la forma de actuar de los niños y de Bugs y los colores del dibujo.

En las frases:

* "¡Vaya con la malvada vieja!"

8 (53.3%) dijeron una frase que englobaba la idea general o mencionaron la palabra que consideraban más representativa de la escena: "malvada"; 6 (40%) mencionaron que la bruja es una mentirosa con los niños, o que los va a echar a la cacerola, es decir, describieron la acción, pero no recordaron la frase, y sólo 1 (6.6%) de ellos dijo la frase completa.

* "Recetas de niños..." (son seis platillos)

Ninguno de los entrevistados dijo los platillos completos ya fueran los correctos o alguno de su invención; 6 (40%) inventaron los nombres de los platillos; 5 (33.3%) inventaron y dijeron platillos verdaderos; 3 de ellos (20%) mencionaron platillos verdaderos (ninguno nombró más de dos), y 1 (6.6%) dijo que la bruja leyó: veneno.

* "Corran por sus vidas pequeñuelos, esta vieja es una bruja y quiere convertirlos en su cena"

Nadie recordó de la palabra pequeñuelos, aunque sí de "corran porque esta vieja (algunos lo cambian por bruja o bruja malvada) se los quiere comer

Los 15 explicaron la escena, pero no mencionaron la frase.

2 (13.3%) dijeron "cena" y 13 (86.6%) que "se los va a comer"

1 (6.6%) dice "vieja" y los otros 14 (93.3%) "bruja"

De los 15, 1 (6.6%) hace alusión a que deben "correr por sus vidas" y 1 (6.6%) dice "pequeños", pero no "pequeñuelos".

* "¡Bah, váyase a volar en su aspiradora!"

13 (86.6%) explicaron la escena completa que pasa en la pantalla, pero nunca mencionaron la frase, y únicamente 2 (13.3%) dijeron la frase correcta.

* "¡Ay caracoles! Ahí va mi cena."

2 (13.3%) la dijeron de manera correcta, los 13 (86.6%) restantes mencionaron la idea general pero con otras palabras: cambiaron la palabra "cena" por "comida".

* "No sé para qué abrí mi bocota."

7 (46.6%) mencionaron una frase que no concuerda con la imagen; 5 (33.3%) más nombraron la idea general pero con otras palabras; 2 (13.3%) no recuerdan la frase, y 1 (6.6%) la dice correctamente.

* "Mmhh, mmhh, brebajes para dormir" (son tres etiquetas de frascos los que lee)

7 inventaron (46.6%): "veneno para zanahoria", "bistec de niños", "cola de lagartija"; 4 (26.6%) inventaron nombres de las botellitas y dijeron uno correctamente, y otros 4 (26.6%) no recordaron la frase.

* "Ay amor, estos conejitos actuales quieren comer antes de que la sopa esté lista."

8 (53.3%) dijeron la idea general de la frase cambiando algunas palabras; 4 (26.6%) mencionaron otra frase en la que más bien explican la escena; 3 (20%) no recordaron lo que dijo.

* "Ahora a conseguir un poco de especias espaciales".

8 (53.3%) dijeron la idea general con otra frase; 7 (46.6%) mencionaron una frase que no concuerda con la imagen, explican las acciones de la bruja y el conejo. Los niños explican que las "especies" son para que sepa mejor la comida.

* "¡Ah sí, ya entiendo! No todas las brujas son como las pintan."

4 (26.6%) dijeron la frase de manera correcta; 7 (46.6%) mencionaron la idea general; otros 4 (26.6%) una frase que explica la forma de actuar de Bugs: "qué coneja tan bonita", "vamos cariño"

El dibujo de "Bedeville Rabbit" se trata de una historia original y las preguntas se les aplicaron a los mismos niños. (Ver Apéndice 2) Las respuestas de preferencias de programas se suprimen ya que son iguales a los que se mencionaron en la primera parte de estos resultados.

En la pregunta ¿de qué se trató el dibujo? resultó difícil que los niños explicaran la trama completa de la historia. 12 (80%) de ellos platicaron la historia en términos generales, sin detalles; los 3 (20%) restantes narraron el principio de la trama.

Al preguntarles qué fue lo que más les gustó. 8 (53.3%) dijeron que la inteligencia y las travесuras del conejo, 5 (33.3%) la forma de hablar de Bugs Bunny y Tazz. Uno (6.6%) señaló que los gestos y muecas de los personajes y otro más (6.6%) el asombro del demonio cuando Bugs se burla de él.

En las frases:

* "Empacadora de Zanahorias Ajax, a la Plantación Potter en Tasmania por vía paracaídas Acme"

9 (60%) dijeron la idea general con otras palabras y los otros 6 (40%) mencionaron una idea incorrecta: que el paquete era para el demonio, que las zanahorias eran enviadas desde Tasmania.

* "¿Tasmania? ¿y dónde demanias queda Tasmania?"

9 (60%) dijeron otra idea: que era la isla del demonio, que era la selva, "¿dónde estoy?", que quería zanahorias de Tasmania, 4 (26.6%) mencionaron la idea general sin decir la palabra "demanias", 2 (13.3%) no recordaron la frase.

* "Mñic, ¿qué hay de nuevo coco?"

3 (20%) refirieron la frase correctamente, 11 (73.3%) dijeron frases que explicaban la situación, 1 (6.6%) explicó lo que pasó antes de la pregunta de Bugs.

* "Cuidado con el demonio de Tasmania, monstruo viciosamente asesino con quijadas tan poderosas como trampas de acero come: osos, trozos, leones a montones..."

Ninguno de los niños dijo la frase completa, 14 (93.3%) enumeraron algunos de los animales que come el demonio, uno de ellos dijo que el demonio comía verduras (6.6%)

* "Tín marin de do pingüe, cucara, macara, títere fue".

7 (46.6%) Dieron una explicación incorrecta de la situación en pantalla: dicen que cuenta los animales que se come o explican la escena anterior, 3 (20%) explicaron que el demonio contraba sus dedos, 3 (20%) no recordaron lo que dijo el demonio, uno (6.6%) mencionó otra frase (será, no será), otro más (6.6%) entonó la melodía de la frase pero no la dijo.

* "Tú la traes, ojos de bolsa"

9 (60%) Dijeron la frase incompleta ("tú las traes"), 4 (26.6%) explicaron en general los movimientos del demonio con otra frase ("tú las llevas", "con que quieres jugar conmigo", "menso", "qué onda"), los otros 2 (13.3%) explicaron una escena anterior.

* "Oye ojitos de sapo" (le cae el árbol encima) "Mhh, me pregunto cómo se verá un demonio de Tasmania en la forma que tienen las tortillas mexicanas".

Sólo 2 (13.3%) mencionaron la frase correctamente, 7 (46.6%) no dijeron bien la primera parte, pero sí la segunda en la que se hacía referencia a que aplastado se iba a ver como tortilla mexicana, otros 5 (33.3%) mencionaron correctamente la primera parte y en la segunda idea mencionaron otra frase ("¿no has visto un demonio aplastado?", "ten cuidado"), uno (6.6%) no recordó.

* "Uka, uka y Chilpancingo, igual a Taxco, ¡un pavo a la sorpresa!"

6 (40%) nada más dijeron el principio "Uka, uka", 5 (33.3%) explicaron la escena con otras palabras sin mencionar frase alguna, uno (6.6%) explicó la situación anterior y 3 (20%) no recordaron ninguna frase.

* "Dile a mama, dile a mama, je, dile que soy tu amor que prepare los ravioli porque nos vamos a casar, con mi gordo tendrás marido ..."

11 (73.3%) recordaron únicamente la tonada, pero no la canción, 2 (13.3%) no recordaron la canción ni la tonada y otros 2 (13.3%) explicaron la escena anterior.

* "No me grrr, grrr a mí chaparro".

11 (73.3%) explicaron la situación sin mencionar alguna frase, 2 (13.3%) dijeron la frase incompleta (Grrr, grrr"), 1 (6.6%) dijo otra cosa en la primera parte, pero hizo alusión a la palabra "chaparro", uno (6.6%) explicó la situación anterior.

* "Esa demonia es mi tipo de demonia"

10 (66.6%) explicaron la actitud del demonio con otras frases ("iguau!", "está bonita", "está bien guapa"), 4 (26.6%) describieron la escena, pero no mencionaron frase, uno dio una explicación que no concordaba con la imagen (que se ría y abra la boca) 1 (6.6%)

* "Eso es amor, no el de las canciones rancheras"

12 (80%) explicaron la actitud del demonio con otra frase ("qué beso", "qué bonito beso", "qué mordiscón"), otros 3 (20%) hicieron alusión a la primera parte de la frase: "eso es amor".

Los siguientes son los resultados de las preguntas realizadas a los niños, respecto de algunas frases utilizadas en dos dibujos animados: una historia adaptada y una original.

No hubo gran diferencia entre la tendencia de las respuestas de uno y otro dibujo, sólo que en Bewitched Bunny, que era una adaptación de Hansel y Gretel, 3 niños dijeron la historia con detalles y en Bedeville Rabbit nadie contó la historia completa, sólo de manera general.

A pesar de que son muy pocas las frases en que los niños recuerdan exactamente lo que dijo tal o cual personaje, se pudo observar en las respuestas que entendieron en general la idea de lo que decía el personaje en la escena: la mayoría de las ocasiones los niños mencionaban palabras "clave" que les habían causado más impacto, respuestas que complementaban describiendo la situación que veían en el monitor.

Se observó asimismo que los niños muchas veces preferían inventar las respuesta, describir escenas, imitar los movimientos, las voces o tonos que usaban los personajes con tal de no dejar de contestar lo que se les preguntaba; algunas veces cambiaban los personajes que decían las frases: quién dijo qué.

Bugs Bunny cumplió 50 años en 1990 y a pesar de que se puede observar que su figura ha cambiado la actitud que siempre ha manejado es la de un astuto conejo que busca dejar en ridículo a quienes pretenden molestarlo.

Aunque las construcciones gramaticales usadas en el doblaje del programa de Bugs Bunny son correctas, se pueden observar fallas en algunos adjetivos y verbos.

Lo anterior no es condicionante para que los niños que observan el programa no entiendan su mensaje, ya que con los resultados de los cuestionarios se pudo observar que los niños al no recordar las frases de manera exacta les suplen por explicaciones de lo que están viendo: apoyándose tanto en el contexto que les da la historia en general como, aunque en menor grado, en las imágenes en pantalla.

Notas

- (1) Horn, Maurice, The World Encyclopedia of Cartoons, págs.145-146, t. 1.
- (2) Jean-Louis Pany, "¿Qué hay de nuevo viejo? Cincuenta zanahorias apaga este año el Conejo de la Suerte", El Universal, 27 de julio de 1990, págs. 8 y 12.
- (3) Horn, Maurice, op. cit., t. 2, pág. 455.
- (4) Ibidem, t. 1, págs. 93 y 94.
- (5) Ibidem.
- (6) Reuters, "Muere el padre de Bugs Bunny y Piolín", Reforma, 28 de mayo de 1995, pág. 12.
- (7) Horn, Maurice, op. cit., Tomo 1, pág. 94.
- (8) Ganadora de un premio de la Academia por mejor dibujo animado.

Capítulo 4

Las frases del doblaje en el dibujo animado de Popeye

El dibujo animado de Popeye cuenta con una buena composición de color y formas geométricas que llama la atención de los niños, los chistes que se manejan en el dibujo hablan sobre la humillación uno de los pretendientes de la delgadísima Oliva: Popeye y Bluto.

Aunque los chistes que se utilizan en este dibujo son las acciones que realizan los personajes y en menor grado lo que hablan, en este apartado se buscará analizar algunas de las frases utilizadas por sus actores centrales.

Desafortunadamente no se pudieron conseguir dibujos con versiones en español y en inglés, pero las comparaciones que se harán en este capítulo sobre el lenguaje utilizado por los personajes girará en torno de las palabras escritas, en los títulos de los dibujos, los carteles, cartas o notas que aparezcan en pantalla, además de hacer una lista de las frases dudosas, esto es palabras que por su gran parecido con modismos en español son adaptaciones de otros modismos en inglés.

4.1 Historia de Popeye. Cómo nace el personaje

E. C. Segar creó a Popeye el Marino como personaje secundario en la tira cómica llamada "Teatro del Dedal" en enero de 1929. Popeye agradó a los lectores causando un éxito instantáneo por lo que pronto se convirtió en la estrella de dicha tira.

Los hermanos Fleischer, Max y Dave, se acercaron con los propietarios del King Features Syndicate, con una oferta para adaptar el personaje al medio animado filmico y Popeye apareció por primera vez con el dibujo de "Popeye el Marino", el cual se realizó como parte de la serie de Betty Boop el 14 de julio de 1933.

Este primer dibujo fue un hit tremendo, y desde entonces el fornido marino protagonizó sus propias producciones, empezando con "I Yam What I Yam" en septiembre de 1933.

Un dibujo animado tras otro siguieron en rápida sucesión, cada uno superando el éxito del anterior.

Había sin embargo un empobrecimiento en los temas: "En casi todos los dibujos de Fleischer el marino tuerto y su rival barbado Bluto competían por las atenciones de Oliva. Bluto siempre se las arreglaría para deshacerse de Popeye de formas clandestinas sólo para traer al incansable marino de nuevo a la victoria, gracias a la ingestión justo a tiempo de su lata de espinacas". (1)

El tema se repitió una y otra vez, las variaciones sobre la caricatura fueron "The Man on The Flying Trapeze" (1934), "Learning Polikeness" (1938) y "What- There's no spinachs?" (1936).

A pesar de tener a su principal enemigo en casi todos los dibujos "Popeye era mejor contrincante cuando se enfrentaba a otros rivales que no fueran Bluto, tales como la tribu de indios hostiles en "Gran Jefe Ugh-Amugh-Ugh" o la tripulación amorinada de sanguinarios en "El Motín no es Bueno", ambos dibujos de 1938". (2)

Otros protagonistas del "Teatro del Dedal" también aparecieron en los dibujos de Popeye. Wimpy, el intelectual, hizo un par de apariciones consiguiendo realizar su mejor papel en el dibujo de 1934 "Let's you and him fight". Cocoliso tuvo muchas participaciones entre las que destacan producciones tales como "Li'l Sweet' Pea" (1936) y "Lost and Foundry" (1937). También Poop-Deck Pappy, el acabado padre de Popeye, Alicia la Goon y Eugenio el Jeep surgieron en los filmes.

En la década de los cuarenta Fleischer añadió al elenco el cuarteto de Pipeye, Peepeye, Pupeye y Poopeye, los sobrinos de Popeye, imitando a los personajes de Mickey Mouse y el Pato Donald, quienes también estaban plagados por sobrinos traviesos.

En 1936 Fleischer comenzó a experimentar con dibujos a color y de mayor duración (dos cintas o carretes): su primera caracterización fue "Popeye el Marino conoce a Sinbad el Marino", la cual tuvo una gran aceptación.

Dos caricaturas más de dos rieles aparecieron: "Popeye el Marino conoce a Ali Baba y sus Cuarenta Ladrones" y "Aladino y su Lámpara Maravillosa" en 1937 y 1939 respectivamente.

En 1942 los Fleischer se vieron envueltos en una disputa con su distribuidora, Paramount Pictures, y tuvieron que abandonar el estudio. Para entonces más de un ciento de dibujos animados de Popeye se habían producido.

"Dave Fleischer fue el director titular en la primera serie de películas de Popeye. Entre los muchos artistas talentosos quienes trabajaron en los dibujos se debe mencionar a Seymour Kneitel, Willard Bowsky, Roland Crandall, Dave Tendlar, Orestes Calpini, Abner Kneitel y Grim Natwick. Mae Questal le dio a Oliva su voz, y Bluto fue personificado por Gus Wickie; la voz característicamente grave de Popeye fue provista primero por William Costello y después por Jack Mercer" (3)

Después de la partida de Max y Dave Fleischer, Famous Studios, una filial de la Paramount, continuó produciendo los dibujos de Popeye con una excelente respuesta por parte de los espectadores hasta fines de la década de los cincuenta.

Para los primeros años de la década de los sesenta los dibujos de Popeye comenzaron a ser repetitivos y menos chistosos. King Feature Syndicate hundió aún más al personaje, que alguna vez rivalizara en popularidad con Mickey Mouse, con una serie desastrosa de dibujos de Popeye producida para televisión.

4.2 El programa de Popeye

En el programa de Popeye existen algunos nombres propios que sufren variantes en el inglés mismo, en la manera en que son escritos: es decir que se cambien o se supriman algunas letras para conseguir un juego de entonación. En español se buscaron nombres que fueran de una sola palabra, quizá con la finalidad de que fuera más "pegajosa" la idea

y resultara más atractivo el dibujo para el público televidente. A continuación se presentan algunos de los nombres más comunes del dibujo:

El nombre del marino Popeye se deriva de una abreviatura de la palabra inglesa *Popeyed*, la cual significa: que tiene los ojos saltones. Nombre que hace alusión a la característica física que más resalta en el personaje.

Olive Oyle, es como llaman originalmente en Estados Unidos a la larga y flaca novia de Popeye, Oliva; utilizando esa palabra es como si nos refiriéramos al Aceite de Oliva, pero en inglés no se escribe Oyl sino Oil.

El nombre del bebé que acompaña a Popeye y Oliva, *Sweet pea*, significa en español gusante o chícharo dulce. En México lo tradujeron como Cocoliso.

El otro marino barbado, enamorado de Oliva y enemigo número uno de Popeye, Bluto, no sufrió cambio alguno en su nombre. Jeep, el perro de Popeye que cuenta con poderes mágicos que se alimenta de orquídeas fue llamado Eugenio en español.

4.2.1 Temas que se manejan en el programa

La mayoría de los temas que se tratan en el programa son acerca de las competencias que surgen entre Popeye y Bluto por el amor de Oliva.

Estos pleitos entre los dos enamorados es por ver qué tanta habilidad tiene uno y otro para practicar algún deporte, quién es más atlético, cuál de los dos es el mejor bailarín, el que maneja con habilidad algún instrumento musical, quién es más caballeroso y amoroso con ella e incluso se pone a prueba sus conocimientos en el arte de cuidar a un bebé.

Aunque muy pocas veces los personajes cambian entre un programa y otro, esto es, que Popeye tenga otros enemigos, se enfrente a su jefe o a algún restaurado enamorado de Oliva o se encuentre en compañía de su "Papi", como cariñosamente le llama, el fin último

es siempre el mismo: el hecho de demostrar que con una buena dotación de espinacas sus fuerzas crecen y él puede enfrentar cualquier situación por difícil que parezca.

4.2.2 Público al que se dirige

Los chistes utilizados por los personajes de este dibujo animado están basados primordialmente en acciones más que en el lenguaje utilizado. Basta con observar la situación típica que se maneja en todos los capítulos: Bluto humillando de mil formas a Popeye para luego ver la respuesta que tiene el marino al aspirar sus espinacas y contestarle de manera sorprendente a aquel golpe propinado por su barbado enemigo.

A pesar de que el dibujo resulta un poco lento en el desenvolvimiento de sus acciones, tiene una gran calidad de imagen, lo cual eleva el interés de los espectadores por la serie. Las acciones graciosas que se utilizan en "Popeye el Marino" resultan ser de fácil comprensión para personas de todas las edades, despertando gran aceptación por parte del público infantil.

4.3 Frases más recurrentes del dibujo animado

En el doblaje de esta serie de dibujos animados puede observarse que Popeye cuenta con una canción la cual interpreta cuando sale airoso de algún problema la mayor parte de las veces al final de la emisión: **"Popeye el Marino soy, Popeye el marino soy, peleo cual estaca pues como espinacas Popeye el Marino soy"**.

Ahora bien, cada vez que Oliva se encuentra en algún problema grita **"Oh Popeye, ayuda. Auxilio Popeye"**, y Popeye le contesta a su amada: **"Allá voy flaquita"**.

Cuando Bluto le coquetea a Oliva le dice frases galantes tales como: **"findura, preciosura"**, estos sustantivos no se aplican en inglés, constituyen un arreglo en el doblaje de México.

Las traducciones de este dibujo cuentan con diminutivos y superlativos utilizados regularmente, aunque no precisamente de manera correcta, para llamar la atención de los televidentes como en el caso de "trucazo, cabecita, flaquita, estrellitas".

4.3.1 La frase original en inglés

En el dibujo animado de Popeye no se consiguieron frases habladas en el idioma original, sino sólo frases escritas.

Sin embargo, con este material se pudo constatar que los carteles y anuncios leídos por el narrador más que complementar la información presentada en el programa, evidenciaba lo que se podía ver con los movimientos de cualquiera de los personajes, el contexto de la escena o la historia misma: si, por ejemplo, Popeye y Bluto se iban a enfrentar en una pelea de box o en un juego de beisbol y aparecía el anuncio, se mostraba la imagen de un cuadrilátero o un estadio y el narrador anunciaba la pelea del marino contra su enemigo.

4.3.2 La frase doblada en español desde el punto de vista de la versión literal

Aunque la versión libre no se utilizó con frecuencia en este dibujo, sí se pudo observar en los nombres propios mencionados en los carteles, cartas, notas, en las frases escritas: cuando se mencionaban a los equipos que se enfrentaban en algún juego o en los anuncios de un gimnasio, restaurante, auditorio o comercio.

La mayoría de las veces se recurre a este tipo de doblaje cuando es difícil conseguir una palabra que explique aquella utilizada en inglés y se prefiere modificar un poco el original y utilizar el espanglish. Tal es el caso en que Oliva dice "IGenial!" que lo deriva, quizás, de la expresión **Great** en inglés.

4.3.3 La frase doblada en español desde el punto de vista de la versión libre

La llamada adaptación se pudo observar en este dibujo de manera muy peculiar puesto que jugaban con las canciones y las acciones que realizan Popeye, Bluto y Oliva en el programa.

Un fenómeno curioso pudo observarse en este dibujo, puesto que muchas veces los personajes no abrían la boca, por lo que se suponía que no entablaban ningún diálogo sino que todo o la mayoría del mensaje dejaban que lo expresara la misma imagen. A pesar de ello, los doblistas intentaban jugar un poco con los diálogos entre los personajes, poniéndole voces chistosas, frases ocurrentes y hasta tonaditas y estribillos de canciones conocidas en español; aunque algunas otras veces lo único que hacían era evidenciar lo que aparecía en pantalla.

Si Popeye se caía de una escalera, era ridículo que gritara: ¡Ay me caigo! o si Bluto le propinaba un derechazo a Popeye, Oliva lo defendiera con un "Popeye, Bluto te está golpeando", cuando en pantalla resultaba lógico lo que ocurría, pues lo podíamos observar y percatarnos de la situación sin necesidad de más explicaciones.

Cabe destacar que en el dibujo algunas frases escritas contenían, a propósito, palabras mal escritas: Vitaliky (vitality=vitalidad), presink (present=regalo), boithday (birthday=cumpleaños), que quizá denominaban alguna deficiencia de pronunciación de Popeye o alguno de los personajes y las cuales no fueron tomados en cuenta por los doblistas para hacer algún chiste o decir una frase más elaborada.

4.3.4 Comparación de las frases

Al igual que en el capítulo anterior en éste también se presenta una lista de frases utilizadas por los personajes. Primero se presentan las FRASES DUDOSAS, esto es, aquellos enunciados que tienen un gran parecido con expresiones comúnmente utilizadas o mal aplicadas en la gramática española.

En segundo lugar, por medio de un esquema de tres columnas se realizan comparaciones de las FRASES ESCRITAS, cómo las tradujeron en español en FRASES DOBLADAS, señaladas entre comillas, y las OTRAS POSIBLES TRADUCCIONES que se podrían haber hecho de estas frases y las cuales se presentan en letras cursivas. Con el fin de obtener un mejor aprovechamiento del espacio se abreviaron los nombres de los personajes. La recopilación del material utilizado en este capítulo se realizó entre enero y marzo de 1996 del programa "El nuevo Popeye" transmitido por Canal 5.

Título: Let's Move in

Director: Dave Fleischer

Personajes: Oliva (O), Popeye (P) y Bluto (B).

Sinopsis: Oliva se va a mudar de casa y Popeye se ofrece para ayudarle con sus muebles pero ella dice que necesita un hombre fuerte. El empleado de las mudanzas es Bluto. Pelean por ver quién puede cargar más cosas.

FRASES DUDOSAS:

Oliva le advierte a Popeye:

O: "Necesito un hombre fuerte no un debilucho".

FRASES ESCRITAS:

El dibujo se llama:

Let's Move In

El narrador lo lee:

"Hoy presentamos:

La mudanza"

Otra posible traducción:

Mudémonos

En el edificio donde vive Oliva hay un letrero:

En inglés

Apartment for rent

El narrador lo traduce como:

"Se alquila departamento"

Otra posible traducción:

Se renta departamento

Título: *Let's you and him fight*

Director: Dave Fleischer

Sinopsis: Popeye y Bluto se enfrentan en una pelea de box.

FRASES DUDOSAS:

Popeye le da un derechazo a Bluto:

B: "No, no, mi cabeza, no, mi cabecita." (En inglés no se utilizan los diminutivos como una sola palabra, las terminaciones ito, ita, sino que utilizan el adjetivo y luego el sustantivo: little head, por ejemplo).

Bluto detiene a Popeye con las cuerdas:

B: "¡Cómo quedaste, eh? Enredado para que ya no estés molestando".

El fortachón Bluto le cae encima al marino y grita:

B: "¡Super Bluto!"

FRASES ESCRITAS:

En la presentación:

En inglés dice:

Let's you and him fight

El narrador traduce:

"Hoy presentamos:

La pelea del siglo"

Otra posible traducción:

Dejemos que tú y él peleen.

Hay un cartel en la arena con los nombres de los contrincantes:

El cartel en pantalla:

Big fight tonite

Bluto The Champ

vs.

Popeye The Sailor

El narrador anuncia:

"Hoy gran pelea

Bluto el Campeón

contra

Popeye el Marino"

Otra posible traducción:

Esta noche gran pelea

Bluto el Campeón

contra

Popeye el Marino

Título: The man on the flying trapeze.

Sinopsis: Popeye y un trapecista de un circo pelean por ver quién es mejor acróbata para quedarse con Oliva.

Director: Dave Fleischer

FRASES DUDOSAS:

Oliva se está balanceando peligrosamente en el trapecio:

O: "Ayúdame, me voy a morir Popeye".

FRASES ESCRITAS:

En la presentación:

The man on the flying trapeze

En español el narrador lee:

"Hoy presentamos: El
trapecista más grande del
mundo"

Otra posible traducción:

El hombre del trapecio volador

Título: *Me feelins is hurt*

Director: Dave Fleischer

Sinopsis: Oliva se va al Oeste pues dice que los vaqueros la enloquecen, Popeye la alcanza y se enfrenta con el vaquero del rancho que es Bluto.

FRASES DUDOSAS:

Popeye viaja al Oeste y llega en su barco al desierto:

P: "Le voy a demostrar a Oliva que soy mejor que John Wayne".

P: "Usaré el telescopio para ver qué puedo encontrar" (el telescopio sirve para ver las estrellas, este tipo de lentes de los marineros se llama catalejo).

Oliva le recrimina a Popeye que la haya seguido hasta ese lugar:

O: "¡Genial! ¿qué no leíste mi carta?" (esta frase se utiliza mucho en inglés como great!, y al parecer en este caso la doblaron literalmente, pues una versión adaptada de esta frase sería: grandioso o alguna otra que expresara molestia)

Popeye le dice al caballo cuando se ríe de él:

P: "¡Qué es tan gracioso dientón! Tú y yo vamos a bailar un tango". (En español no se utiliza tan si no es para comparar una cosa con otra; puede ser que la versión original era: *What's so funny?*, por lo que la traducción de la palabra *so* es *tan*. En este caso hubiera quedado mejor la traducción: *¿De qué te ríes dientón?*)

FRASES ESCRITAS:

Popeye revisa el buzón en donde hay una carta de Oliva, quien le escribe desde el Bar None Ranch:

En inglés dice:

Dear Popeye...

I'm way out west, where men
are men! Sailors are all right
but cowboys... Yippee!!!

Olive Oj!

P.S. Good bye

En español Oliva lee:

"Querido Popeye:

estoy en el Oeste donde los
hombres son hombres.

Los marineros me gustan pero
los vaqueros son mejores, te
ama Oliva".

Otra posible traducción:

Querido Popeye:

*Me fui hacia el Oeste donde los
hombres son hombres. Los marineros
no están mal pero los vaqueros...*

¡Gnau! Oliva.

P.D. Adios.

Popeye golpea a Bluto y éste acciona la emergencia del pueblo:

En inglés el cartel dice:

In case of emergency ring
gong!

En español el narrador lee:

"En caso de emergencia haga
sonar la campana".

Otra posible traducción:

*En caso de emergencia accione
el gong.*

Título: *The mighty navy*

Director: Dave Fleischer

Sinopsis: Popeye se enlista en un buque de guerra. Le asignan varias tareas como disparar armas o llevar anclas y no logra cumplirlas, pero al final salva a la tripulación de un ataque.

FRASES ESCRITAS:

En la presentación del dibujo:

En inglés dice:

The mighty navy

Se ve una flota de barcos que rodean el buque en donde se encuentra Popeye. Enfocan la bandera que llevan:

En inglés ponen un subtítulo:

Enemy name your own

En español el narrador lee:

"Hoy presentamos: *la marina*"

"Enemigo. El que sea"

Otra posible traducción:

La poderosa marina.

Enemigo. El que tú quieras.

Título: *Pleased to meet cha*

Director: Dave Fleischer

Sinopsis: Bluto y Popeye llegan con Oliva para cortejarla, pero ella les dice que uno de los dos se tiene que ir pues se están peleando frente a ella. Acuerdan que aquel que haga el mejor truco gana y se queda en la casa de Oliva.

FRASES DUDOSAS:

Popeye le regala a Oliva flores:

P: "Una linda flor para una bella *(idem)*".

Popeye ve de cerca a Bluto:

P: "Lo que ven mis ojos es un bodoque feo".

Bluto y Popeye dicen que el que haga el mejor truco se queda en casa de Oliva. Popeye le empieza a aventar platos a Bluto:

P: "Este truco se llama Tin marín: Tin marín de do pingüe, cucara, macara, títere, fue".

Bluto golpea a Popeye:

B: "¡Ahora vas a ver estrellitas!"

Popeye hace que Bluto se resbale en la alfombra y lo golpea:

P: "¡Qué tal eh! Esto no es un truco, es un trucazo" (este tipo de palabras con terminación *azo*, son muy utilizadas en español, pero en inglés no tienen equivalencia).

FRASES ESCRITAS:

En el título del dibujo:

En inglés:

Pleased to meet cha

En español:

"Hoy presentamos: dos son
compañía, pero tres son
multitud"

Otra posible traducción:

Gusto en conocerse

Título: The Jeep

Director: Dave Fleischer

Sinopsis: Cocoliso se pierde y Popeye ayuda a Oliva a encontrarlo con un perro mágico.

FRASES DUDOSAS:

Popeye le grita a Cocoliso:

P: "¡Dónde estás que no te veo Cocoliso!"

El perro "Eugenio" empieza a buscar a Cocoliso:

P: "Muy bien ya empezó a oler" (podría utilizarse también el verbo *olfatear*).

Cuando Popeye tumba accidentalmente a Oliva de su silla:

P: Con permiso, ¡Hola flaquita! (no se utilizan en inglés los diminutivos con terminaciones *ito, ita*).

FRASES ESCRITAS:

El título en inglés es:

The jeep

En español:

"Eugenio el genio"

Otra posible traducción:

El jeep.

Título: Nurse-mates

Director: Dave Fleischer

Sinopsis: Popeye y Bluto llegan a la casa de Oliva para invitarla al cine, ella les dice que primero debe ir al salón de belleza y que tienen que cuidar a Cocoliso.

FRASES DUDOSAS:

Popeye y Bluto se encuentran en la puerta de Oliva y para despistar el uno al otro sobre sus intenciones sostienen esta conversación:

P: "¡Hola!, ¿qué tal el clima, está bien?"

B: "Sí el clima está bien".

Cuando por fin se deciden a tocar el timbre en la casa de Oliva y discuten:

P: "Yo llegué antes que tú".

B: "Estás de sobra" (también se pudo haber traducido: *Aquí sobra alguien*)

Bluto le quiere dar el biberón a Cocoliso:

B: "Lindo bebé yo te voy a alimentar, te va a gustar tu lechita" (esta clase de diminutivo no se utiliza en inglés).

Bluto baña a Cocoliso como si estuviera enjuagando una camisa y Popeye le reclama:

P: "Esa no es forma de bañar a un bebé tienes que ser gentil" (quizá lo tradujeron literalmente del original *gentle* que significa: con suavidad, dulcemente, con cuidado).

Popeye va a acostar a Cocoliso en su cuna:

P: "Muy bien, a la camita, a la camita".

Popeye canta para que se duerma el bebé:

P: "A la roto nene..."

FRASES ESCRITAS:

En el título del dibujo:

En inglés:

Nurse Mares!

En español:

"Hoy presentamos:

Bluto y Popeye niñeras"

Otra posible traducción:

Las niñeras.

Oliva les pide a Popeye y a Bluto que cuiden de Cocoliso mientras va al salón de belleza y les da una lista de lo que tienen que hacer:

En inglés la hoja dice:

My day

Sweet Pea's Schedule

1. Wake

2. Feed

3. Bath

4. Dress

5. Nap

En español Bluto traduce:

"Creo que ya despertó

Alimentarlo

Bañar

Vestirlo

Dormir"

Otra posible traducción:

Mi día

Horario de Cocoliso

Despertarlo

Darle de comer

Bañarlo

Vestirlo

Que duerma su siesta

Título: Olive's Boithday

Director: Dave Fleischer

Sinopsis: es cumpleaños de Oliva y Popeye le quiere comprar un abrigo de pieles como regalo.

FRASES DUDOSAS:

Popeye está a punto de matar a un oso cuando llega la osa y tres ositos y empiezan a llorar:

P: "Pobres ositos están bañándose en lágrimas. Están dañando mis nobles sentimientos" (el adjetivo antes del sustantivo es una construcción gramatical usado en inglés, pero en español se usa a la inversa).

Popeye se arrepiente y no quiere matar al oso, le dice que se vaya pero el animal no le hace caso:

P: "Creo que no entiende el castellano".

FRASES ESCRITAS:

En la presentación:

En inglés:

Olive's Boithday

Presink

El narrador lee y canta:

"Hoy presentamos: el
cumpleaños de Oliva, Feliz
Cumpleaños a ti..."

Otra posible traducción:

*El regalo de cumpleaños
de Oliva.*

El anuncio de la tienda de pieles dice:

El letrero en inglés:

G. Geezil Furs

Lo traducen como:

"Pielas Finas"

Otra posible traducción:

Abrigos de piel G. Geezil

Popeye se defiende del oso y lo golpea con tal fuerza que lo despoja de la parte superior de su piel, como si lo dejara sólo con pantalones. Se queda con un abrigo ya manufacturado cuya etiqueta dice:

En inglés:

G. Geezil fashion

En español el narrador lee:

"Vendido en Pielas Finas"

Otra posible traducción:

Modas G. Geezil

Título: The two alarm fire

Director: Dave Fleischer

Sinopsis: se está quemando la casa de Oliva. Popeye y Bluto acuden a salvarla y se pelean por ver quién es el mejor bombero.

FRASES DUDOSAS:

Popeye canta cuando él y Bluto están fanfarroneando sobre quién de los dos es mejor como bombero:

P: "Kalamazuka, ju, ju, kalamazuka, ju, ju, cuando hay fuego no hay nada que temer. No importa el día o la hora el bombero de la compañía D lo apagará. Kamakazuka, ju, ju".

Popeye y Bluto van jugando carreras para ver quién llega primero a la casa que se está incendiando:

B: "Me está ganando por una pipa".

Por la manguera de Popeye sale muy poca agua y empieza a cantar:

P: "Allá en la fuente había un chorrito..."

Popeye y Bluto pelean por ver de qué manguera sale con más fuerza el agua:

P: "Ve la potencia de mi chorro".

B: "La potencia del mío es más poderoso" (aquí hay un error de género porque si poderoso se refiere al sustantivo de la "potencia" debería ser femenino; si poderoso hace alusión al "chorro" el enunciado no tiene por qué hacer referencia a la "potencia" sino solamente decir: "... el mío es más poderoso").

Oliva empieza a gritar desde el techo de su casa para que la ayuden y Popeye exclama:

P: "Mi flaquita se va a rostizar, un momento".

Popeye intenta subir una escalera para salvar a Oliva, pero Bluto le aventa agua y lo tumba dos veces:

P: "Bluto, la próxima vez te voy a mandar de paseo".

Cuando Popeye va subiendo al techo saltando de ventana en ventana explica:

P: "Esto se llama subir de ranita".

Finalmente Popeye sube y ayuda a Oliva y Bluto que se desmayaron y no pueden bajar, los carga y exclama:

P: "Oliva. Ven Bluto, mi bombero de chisguete".

FRASES ESCRITAS

En la presentación:

En inglés:

The two alarm fire

Lo traducen como:

"Hoy presentamos: Fuego con
dos alarmas"

Otra posible traducción:

Las dos alarmas de fuego

En pantalla se ve una construcción de madera que dice:

El letrero en inglés:

Volunteer fire department

Company C

Company D

El narrador lee:

"Bomberos voluntarios

Compañía C y

Compañía D"

Otra posible traducción:

Departamento de Bomberos

Voluntarios. Compañía C

y Compañía D

Título: The Spinach Overture

Director: Dave Fleischer

Sinopsis: Popeye y Bluto son directores de orquesta, pero Popeye no tiene muchas habilidades artísticas por lo que Bluto le enseña cómo tocar el violín y el piano y convence a los músicos de la orquesta de Popeye a unirse a la suya. Popeye después de tomar sus espinacas empieza a tocar maravillosamente riñe con Bluto y termina dirigiendo la orquesta.

FRASES DUDOSAS:

Bluto pretende dirigir a los músicos de Popeye y lo quita de su lugar como director de orquesta:

B: "¿Listos aprendices? El maestro Blutoven los enseñará a tocar".

Después Bluto le cede el lugar a Popeye para dirigir la orquesta:

P: "Muy bien, ahora entra en acción Popeyini".

Bluto termina de interpretar una pieza al piano y luego llega hasta donde está Popeye, hace una pirueta y dice con ritmo de mambo:

B: "¡Sabor, uh!"

P: "¡Sabor! Estuvo medio desabrido, espera a que veas mi técnica".

Los músicos de Popeye se van con Bluto y su orquesta; el marinero decepcionado dice:

P: "Les hubiera tocado un cha-cha-chá".

FRASES ESCRITAS:

En el título en inglés:

En español lo doblan como:

Otra posible traducción:

The Spinach Overture

"Hoy presentamos: Obertura
Popeyesca"

Obertura de Espinacas

Aparece en el dibujo un edificio con varios letreros que dicen:

En pantalla:

El narrador lee:

Otra posible traducción:

Rehearsal hall

"Sala de conciertos"

Sala de ensayos

Sold

Hoy ensayo

Todo vendido

Good bye

Agotadas las localidades".

Adiós

Gone

Fuera

Título: The twister pitcher

Director: Dave Fleischer.

Sinopsis: Popeye y Bluto se enfrentan en un juego de béisbol, pero a Popeye se le caen las espinacas, Bluto se las come y le rellena la lata con pasto. Cuando Popeye ve que las espinacas no le hicieron efecto y que va perdiendo el juego saca una bolsita de semillas de espinaca y las siembra, la planta crece en seguida, Popeye se come las espinacas y gana el juego.

FRASES DUDOSAS:

Bluto le baja la cachucha a Popeye:

P: "Oye deja de hacer esto. Enciendan las luces. ¡Qué es esto? Beisbol de noche ¿o qué?"

Popeye empieza a batear todas las bolas que le manda bluto y empieza a hacer jonrones, Bluto dice:

B: "Detente que me estás marcando".

FRASES ESCRITAS:

El título es:

The twisker pitcher

Lo traducen como:

"Hoy presentamos: El juego de beisbol. No se vaya que esto se pone bueno"

Otra posible traducción:

El pitcher girador

En el estadio hay una manta que dice:

En inglés:

Baseball To day

Popeye's Pirates vs.

Bluto's Bears

En el doblaje:

"Hoy gran juego de beisbol

Piratas de Popeye contra los

Osos de Bluto".

Otra posible traducción:

Hoy beisbol

Piratas de Popeye contra

Osos de Bluto

Título: Vim, vigor and vitaliky

Director: Dave Fleischer

Sinopsis: Popeye abre un gimnasio y Bluto un cabaret. Las chicas se van con el marino y Bluto se pone celoso, por lo que se disfraza de mujer y hace renegar a Popeye. Al final las chicas que hacen ejercicio en el gimnasio se dan cuenta de que en realidad es Bluto y no una mujer y Popeye le da su merecido.

FRASES DUDOSAS:

Bluto y Popeye se ponen a jugar volibol y Bluto tumba al marino:

P: "¡Tiene la manita pesada!"

FRASES ESCRITAS:

En inglés el título es:

Vim, vigor and vitality

En español el narrador lee:

"Hoy presentamos: vida,
fuerza y vitalidad".

Otra posible traducción:

Fuerza, vigor y vitalidad

Los letreros que están afuera del Gimnasio de Popeye dicen:

En pantalla se ve escrito:

Popeye's Gymnasium

Health classes for wimmen

Vitaliki is

Personaliki

Health is wealth

En español lo doblan:

"Gimnasio de Popeye

Adquiera buena condición

física

La vitalidad es personalidad"

Otra posible traducción:

Gimnasio de Popeye

Clases saludables para mujeres

Vitalidad es

personalidad

La salud es riqueza

A un lado del Gimnasio de Popeye está el cabaret de Bluto:

En la puerta dice:

Cabaret Ladies Invited

Dine and dance

Popeye le pega a Bluto y se golpea contra una cajita que dice:

En pantalla:

First Aid

En español traducen:

"Centro nocturno de Bluto.

Damas invitadas"

El doblaje es:

"Botiquín Primeros Auxilios"

Otra posible traducción:

Cabaret Damas Gratis

Cena y baile

Otra posible traducción:

Primeros auxilios

Título: Olive's SweepStake ticket

Director: Dave Fleischer

Sinopsis: A Oliva se le escapa un boleto de lotería por la ventana y Popeye después de mil malabares lo recupera.

FRASES DUDOSAS:

Popeye quiere recoger un billete de lotería de las vías del tren:

P: "¡Ay, por poco me lleva el tren!"

Cuando le dan el premio a Oliva y es un canario, Popeye exclama:

P: "Ya lo dice el refrán no hay mal que por una mujer no venga".

FRASES ESCRITAS:

El título es en inglés:

Olive's SweepStake ticket

El doblaje es:

"Hoy presentamos: El boleto de lotería"

Otra posible traducción:

El boleto de lotería de Oliva

Después de cruzar la calle persiguiendo el boleto Popeye ve un letrero:

Dice en inglés:

Slap Happy Gymnasium

Un anuncio en la entrada de un teatro:

El letrero en inglés:

Bank Night

To night

Grand Sweepstakes Prizes

El narrador lee:

"Gimnasio para boxeadores"

El doblaje es:

"Hoy entrega de Premios"

Otra posible traducción:

Gimnasio La Bofetada Feliz

Otra posible traducción:

Noche bancaria

Esta noche

Espléndidos Premios de Lotería

4.4 La captación del mensaje final

Con el fin de observar el grado de atención que los niños prestan al dibujo animado de Popeye, se realizó una serie de preguntas a 15 niños, los mismos que respondieron las preguntas del dibujo de Bugs Bunny, para analizar si es la imagen o el lenguaje el que les resulta más atractivo.

Las preguntas se basaron en el capítulo *The two alarm fire*, debido a que es el programa de Popeye en donde se recabaron el mayor número de frases con una traducción dudosa. Después de que vieron el dibujo se les cuestionó sobre lo que más les gustó de éste y se les pidió que contaran la historia.

El capítulo se les volvió a transmitir quitando el volumen en ciertas frases con el fin de analizar si éstas influían en la idea final que los niños tenían del dibujo animado.

De los niños entrevistados 7 fueron niños y 8 niñas quienes ven en promedio 3 horas y media de televisión. Los 15 entrevistados prefieren los dibujos animados; las películas y programas de acción y comedia son emisiones favoritas de 10 de 15.

En la pregunta ¿de qué se trató el dibujo? resultó difícil que los niños explicaran la trama completa de la historia. Se observó que sólo 4 (26.6%) contaron la historia con detalles y los restantes narraron lo que a su juicio es más importante: 2 (13.3%) narraron el principio de la historia; 8 (53.3%) contaron la historia detalladamente, aunque algunas veces inventaban escenas o mencionaban frases que supuestamente habían dicho algunos de los personajes; 1 (6.6%) contó en general la trama.

A poco menos de la mitad de los niños, 7 (46.6%) entrevistados, les llamó la atención todo lo que hace Popeye para defenderse de Bluto; a 4 (26.6%) les atrajo la forma de hablar de los personajes, sobre todo Oliva; a otros 2 (13.3%) les gustaron los gestos y muecas, la forma de actuar de Popeye, Oliva y Bluto, y 2 (13.3%) se inclinaron más que por la letra, la tonada de las canciones que interpretaba Popeye.

En las frases:

* "Bomberos voluntarios, compañía C y compañía D".

10 (66.6%) describieron la escena sin mencionar alguna frase, 3 (20%) dieron una explicación que no concordaban con la imagen (que Popeye y Bluto decían cómo cuidar el agua o cómo cuidar un jardín) y los 2 (13.3%) restantes dijeron que era el cuartel general de los bomberos.

* "Kalamazuka, ju, ju, kalamazuka, ju, ju, cuando hay fuego no hay nada que temer. No importa el día o la hora el bombero de la compañía D lo apagará. Kamalazuka, ju, ju".

8 (53.3%) explicaron la actitud de Popeye al cantar, diciendo que es el mejor en ese trabajo, 4 (26.6%) no recordaron la frase, y 3 (20%) hicieron alusión a la tonada de la canción pero no recuerdan la letra de la misma.

* "Me está ganando por una pipa".

9 (60%) dijeron la idea general con otras frases: "va a llegar primero", "a ver quién gana", "me va a ganar por un cachito", y los otros 6 (40%) explicaron porqué les urgía llegar a la casa de Oliva. Ninguno de ellos recordó la frase.

* "Allá en la fuente había un chorrito..."

7 (46.6%) Dieron una explicación incorrecta de lo que decía Popeye: que se enojó, que estaba jugando con el agua, 5 (33.3%) explicaron la escena anterior cuando Oliva empieza a gritar y sólo 3 (20%) recordaron la frase que cantó Popeye.

* "Mi flaquita se va a rostizar, un momento".

9 (60%) explicaron la escena sin decir alguna frase: dijeron que Oliva estaba en peligro, que Popeye tenía que salvarla, 4 (26.6%) mencionaron otras frases: "se quema", "tengo que salvarla", "yo te ayudo Oliva", sin decir la palabra "rostizar"; los 2 restantes dicen que se va a rostizar, pero 1 (6.6%) de ellos menciona la palabra "flaquita", el otro (6.6%) dice que Popeye le habla por su nombre: Oliva.

* "Bluto, la próxima vez te voy a mandar de paseo".

1 (6.6%) refirió la frase correctamente, 11 (73.3%) dijeron frases que explicaban la escena y 3 (20%) no recordaron lo que dijo Popeye.

* "Esto se llama subir de ranita".

Sólo 2 (13.3%) mencionaron la frase correctamente, 7 (46.6%) explicaron lo que estaba haciendo Popeye, 4 (26.6%) dijeron otras frases: "mira cómo subo rápido", "a que yo te gano", "soy mejor que tú"; los 2 restantes (13.3%) no recordaron frase alguna.

* "Oliva. Ven Bluto, mi bombero de chisguete".

9 (60%) explicaron la escena, 4 (26.6%) dijeron otra frase ("Bluto bueno para nada", "¿no que muy, muy?", "¿qué te pasó panzón? y los otros 2 (13.3%) explicaron cómo tuvo que llegar Popeye para salvar a Bluto y a Oliva.

Los siguientes son los resultados obtenidos de las preguntas hechas a los pequeños:

Aunque son pocas las frases que los pequeños recuerdan exactamente lo que dijo determinado personaje, se pudo observar en las respuestas que en general comprendieron la idea de lo que se hablaba en la escena: algunas veces los niños mencionaban palabras que a su juicio les habían parecido más importantes o aquellas que les habían causado más impacto, enunciados que complementaban describiendo la situación que veían en pantalla. Se pudo observar asimismo que muchas veces cuando a los niños se les cuestionaba sobre alguna frase que a ellos les parecía que estaba sobreentendida lo que hacían era explicar la escena restándole importancia a las palabras del personaje, respondiendo con: "¿qué dijo?, pues se está quemando la casa de Oliva, se subió al techo, Bluto le tiró agua a Popeye...".

Con estas preguntas también se puso de manifiesto la necesidad de los niños de responderlas aunque fuera de manera incorrecta: muchas veces preferían inventar la respuesta, describir escenas, imitar los movimientos, las voces o tonos que usaban los personajes con tal de no dejar de contestar lo que se les preguntaba; algunas veces cambiaban los diálogos, lo que cada personaje había dicho.

Popeye es un personaje que fue extraído de las revistas de historietas y llegó a ser tan famoso que se le comparó en algún momento de su carrera con Mickey Mouse.

A pesar de haber querido buscar cambios dentro del dibujo, como los cuatro sobrinos latosos o el papá de Popeye, las historias giraban en torno a la eterna lucha del marino contra Bluro. Para la década de los 60 Popeye había perdido mucho del encanto que en sus inicios había logrado.

Aunque puede decirse que el doblaje utilizado en el dibujo animado de Popeye es gramaticalmente correcto, existen ciertas fallas en el uso de adjetivos.

En los resultados de los cuestionarios aplicados, los niños no recuerdan exactamente las frases y las suplen por ideas que explican lo que están viendo: lo que demuestra que entienden el mensaje del dibujo apoyándose en otros elementos no necesariamente lingüísticos.

Notas

- (1) Horn, Maurice, The World Encyclopedia of Cartoons, pág. 453.
- (2) *Ibidem*, pág. 453.
- (3) *Ibidem*, pág. 454.

Conclusiones

Las obras tienen características bien definidas desde su concepción en la mente del creador. El autor busca satisfacer una necesidad propia al desarrollar su invención, pero también existen variables que pueden guiar su creación hacia lo que le pide un determinado auditorio.

En el caso de los dibujos animados para televisión, el trabajo del artista puede verse regido por aspectos diversos: lo que la audiencia desea ver, el tema que esté de moda, el entretenimiento de los espectadores, una idea ingeniosa o la adaptación de una historia.

Independientemente de la técnica que se haya escogido para realizar el dibujo animado, ya sea animación tradicional, de recortes, con muñecos o por computadora, se observa que siempre prevalecen dos elementos esenciales: el lenguaje y la imagen.

Si el programa se exporta encontramos dos constantes. La imagen es la misma en cualquier país que se transmita y, de no ser por la censura, no se observan cambios drásticos en un dibujo que se transmite en países con culturas diferentes. Son precisamente las costumbres e ideologías las que provocan que el lenguaje deba ser tratado de manera diferente.

Para que en otros países se entienda el contenido del dibujo animado que se presenta se cuenta con el apoyo del doblaje.

Las compañías de doblaje se encargan de adaptar el contenido de un programa extranjero al idioma del país al que se destina, buscando que exista la mayor fidelidad posible de la historia, no precisamente palabra por palabra, sino de las ideas, esto es, hacer que exista una concordancia con la imagen.

Con relación a las traducciones realizadas para doblajes de programas, cabe señalar que no se trata de una versión libre o una literal en el sentido estricto del término, sino que existen matices de una en la otra.

Según varios profesionales del ramo, el doblaje realizado en México es uno de los mejores del mundo ya que utiliza una serie de palabras que permiten "unificar" el contenido lingüístico de un programa.

En este punto existen discrepancias acerca del español utilizado en los programas doblados, ya que los actores y directores piensan que es aceptable utilizar maní, mantecado, neumático y acera, por ejemplo, y algunos periodistas preferirían la utilización de cacahuete, helado, llanta y banquetta. Lo cierto es que es la primera forma la que hasta ahora ha tenido vigencia aunque sea por imposición de las compañías de doblaje.

Ahora bien, es importante observar que, amén de la discusión que lleva consigo el uso o no de este tipo de palabras, existen varios errores en la práctica de esta tarea, ya que durante los análisis realizados en el presente trabajo se pudieron observar errores en la construcción gramatical o falsos cognados, palabras en inglés que por su parecido con el español podría suponerse que tienen el mismo significado y en realidad es otro; además se suma a esta problemática, sobre todo en el doblaje de los años sesenta de Bugs Bunny, el hecho de que por querer darle un mayor atractivo al programa en muchas ocasiones se "inventaron" diálogos o canciones que no existían. Sólo se buscaba llamar la atención de los televidentes.

Con el fin de obtener la mejor adaptación posible del guión de un programa de dibujos animados las compañías que se dedican a esta rama de la televisión, anteriormente cinematográfica, contratan a empresas que "doblan" las voces de sus personajes.

Para que una persona sea calificada como doblista profesional necesita realizar una buena interpretación de su personaje, lo que incluye saber manejar los sentimientos claramente, usar de forma adecuada su voz, contar con buena memoria y transmitir el temperamento de quien está en la pantalla. En el caso de los dibujos animados, la voz del doblista tiene que ser llamativa sin caer en lo ridículo, en lo monótono o en la falsedad de un timbre de

voz. Algunas veces se debe jugar con ella sin llegar a un tono forzado que el televidente pueda percibir.

Con el paso del tiempo los actores de esta especialidad han perfeccionado la técnica del doblaje y lo que en un principio era una serie de diálogos que parecían no concordar con la imagen, después se convirtió en una manera ideal de llamar la atención de los niños apegiándose cada vez más a lo que se mostraba en pantalla. Debido a que los dibujos animados se transmiten por televisión cuentan con la posibilidad de apoyarse en la imagen o en el lenguaje.

Durante el desarrollo de este trabajo se constató que la imagen es primordial en la comprensión de la idea que se quiere transmitir a través de un programa.

Se comprobó con una encuesta, que relacionaba aspectos de imagen-lenguaje, realizada a niños de 6 a 8 años, que no le prestan la misma atención a los diálogos de los personajes que a su silueta, color y movimientos.

El lenguaje es importante para que capten la idea del dibujo, pero lo que ven en pantalla juega un papel esencial en la idea que se forman de él: quizá no le presten atención a una frase, pero nunca podrán perderse el movimiento que hizo determinado personaje. Con el lenguaje complementan lo que ven.

Lo anterior se observó en el dibujo animado de Bugs Bunny. Si bien es cierto que se acordaban de algunas palabras que el llamado "Conejo de la suerte" utilizaba con mayor frecuencia, su interés giraba alrededor de sus gestos, su forma de caminar, cómo se vestía, las acciones y trucos que inventaba para vencer a sus enemigos.

Por otro lado, en el dibujo de Popeye, según los resultados obtenidos a raíz de los cuestionarios aplicados, los niños se mostraron un tanto decepcionados de tener que estar recordando lo que decía Popeye o Bluto, por lo que preferían describir lo que pasaba en el capítulo. Tampoco era necesario que observaran todo el programa por segunda ocasión, sólo hacían memoria para acordarse de lo que había pasado en él.

No puede afirmarse que en todos los programas que se doblan y que son transmitidos en televisión los espectadores le presten más atención a la imagen que al lenguaje, pero en el caso de los dibujos animados cuenta mucho el hecho de que los personajes presentados son conocidos desde tiempo atrás por los niños, y que además dichos personajes se han convertido, quizá debido a la gran publicidad que gira en torno a ellos, en figuras favoritas de los espectadores, por lo que no cuenta tanto lo que digan en pantalla, sino su simple presencia en ella.

Con este estudio se pudo comprobar que existe una gran cantidad de frases en los dibujos animados que no tienen nada que ver con la escena que se muestra en pantalla y sólo aparecen porque el director o los actores que se dedican a realizar el doblaje intentan llamar la atención inventando canciones o diálogos graciosos.

No se puede hablar de una influencia significativa de las formas gramaticales usadas en el doblaje debido a que el lenguaje de los programas de Bugs Bunny y Popeye, al menos en los capítulos analizados en este estudio, tienen para los niños menor importancia que la imagen, la presencia física, movimientos y aspecto de los personajes televisivos.

Bibliografía

Ayala, Francisco, El escritor en la sociedad de masas y breve teoría de la traducción, Col. Obregón de Ensayos, México, Editorial Obregón, 1956, 180 págs.

García-Pelayo y Gross, Pequeño Larousse Ilustrado, México, Ediciones Larousse, 1993, 1663 págs.

Horn, Maurice, The World Encyclopedia of Cartoons, New York- London, Gale Research Co. en asociación con Chelsea House Publisher, 1980, 2 tomos, 787 págs.

Lo Duca, Giuseppe, El dibujo animado, Buenos Aires, Ediciones Lousange, Col. Estudios Cinematográficos, 1957, 111 págs.

Mounin, Georges, Los problemas teóricos de la traducción, México, Siglo XXI, 1980, 517 págs.

Oropeza Martínez Francisco, Declamación. Ejercicio, técnica, didáctica, México, Esfinge, 1991, 199 págs.

Ortiz Martínez, Dionisio, Guía del declamador moderno, México, Editorial Diana, 1995, 352 págs.

Perisic, Zorac, Los dibujos animados. Una guía para aficionados, México, Ediciones Omega, 1979, 250 págs.

Rodríguez Domínguez, Norma Miriam, El contenido de Thundercats, su influencia en la consolidación de valores culturales en un público infantil de 8 años de edad, escolaridad primaria y clase social media y baja en la comunidad de Mazatlán, México, Tesis, FCPyS, 1990, 162 págs.

William, Edwin B., Diccionario inglés y español, Nueva York, The Bantam Books New College, 1981, 378 págs.

Wolfram Wiss, La ciencia de la traducción, México, UNAM, Coordinación de Humanidades, 1988, 352 págs.

Real Academia Española, Diccionario de la Lengua Española, Madrid, Editorial Espasa Calpe, 1981, 6 tomos, 1436 págs.

Hemerografía

Carro, Nelson, "De Película", Tiempo Libre, 18-24 de enero de 1996, Año XVI, Número 489, pág. 4.

Nikito Nipongo, "Perlas Japonesas, Engañosas voces del inglés", El Financiero, Cultural, jueves 1 de febrero de 1996, pág. 57.

Pany, Jean-Louis, "¿Qué hay de nuevo viejo? Cincuenta zanahorias apaga este año el Conejo de la Suerte", El Universal, 27 de julio de 1990, págs. 8 y 12.

Reuters, "Muere el padre de Bugs Bunny y Piolín", Reforma, 28 de mayo de 1995, pág. 12.

Samper, Daniel, "Traducciones Macarrónicas", Reforma, El Ángel, suplemento dominical, 17 de enero de 1996, pág. 2.

Cursos

Curso de actualización de locución y producción radiofónica en Radio Capacitación, impartido por Manuel y Hugo Reséndiz, locutores, octubre-diciembre 1992.

Curso de doblaje en Sonomex-Allegro, impartido por Love Santini, actriz de doblaje, julio- septiembre 1995.

Apéndice 1

Título: Bewitched Bunny

CUESTIONARIO:

El objetivo de este cuestionario es saber qué tanta atención le prestan los niños al dibujo animado, respecto a la imagen y al lenguaje del mismo.

Edad:

Sexo:

Antes de ver el dibujo animado.

- ¿Cuántas horas al día ves la televisión?

- ¿Qué tipo de programas te gusta ver?

Después de ver por primera vez el dibujo.

- ¿De qué se trató la caricatura?

- ¿Qué te gustó más?

* La inteligencia de Bugs para burlar a sus enemigos. Las acciones que realiza para que no se lo coma.

* El asombro de la Bruja, al verse burlada por el conejo. Las trampas que le pone para comérselo.

* La forma de actuar de los personajes (gestos, muecas) : la Bruja, Bugs Bunny, Hansel y Gretel, el príncipe que se confunde de cuento.

* La forma de hablar de los personajes: la Bruja, Bugs Bunny, Hansel y Gretel, el príncipe que se confunde de cuento.

* Los colores de la caricatura.

* La música.

Después de ver el dibujo por segunda ocasión quitando el volumen a las partes en que se presentan las "frases dudosas".

1. ¿Qué dijo Bugs Bunny cuando iba leyendo el cuento de Hansel y Gretel y se entera que la bruja engañaba a los niños dándoles dulces y después se los comía?

(Quitar el volumen en: "¡Vaya con la malvada vieja!". Puede ser que el niño se acuerde o no, o que invente la frase)

2. ¿Cuáles son las recetas de cocina que lee la Bruja?

(Quitar el volumen cuando la Bruja está en su moedadora y empieza a leer: "Recetas de niños: niños a la parrilla...")

3. ¿Qué les dice Bugs cuando les pide que huyan? ¿Te acuerdas cómo los llama?

(Quitar el volumen en: "Corran por sus vidas pequeñuelos, esta vieja es una bruja y quiere convertirlos en su cena).

4. ¿Qué le dicen Hansel y Gretel a la bruja cuando salen corriendo?
(Quitar el volumen en "¡Bah, váyase a volar en su aspiradora!")
5. Cuando ve que se escapan los niños la bruja dice una expresión ¿cuál?
(Quitar el volumen en: "¡Ay, caracoles! Ahí va mi cena".
6. La Bruja se da cuenta de que se puede comer a Bugs a falta de niños, ¿qué se dice a sí mismo Bugs?
(Quitar el volumen en: "No sé para qué abrí mi bocota")
7. ¿Cuáles son los nombres de las botellas?
(Quitar el volumen en "Mmh, mmhh. Brebajes para dormir: patas de tarántula, frijoles de abeja)
8. ¿Qué le dice la Bruja cuando Bugs Bunny se quiere comer la zanahoria y ella lo saca de la cocina?
(Quitar el volumen en: "Ay amor, estos conejitos actuales quieren comer antes de que la sopa esté lista".
9. Cuando busca con qué cocinar a Bugs y lo deja tendido en la cacerola ¿qué dice la Bruja?
(Quitar el volumen en: "Ahora a conseguir un poco de especias espaciales).
¿Sabes qué son las "especias espaciales"?
10. ¿Cuál es la frase final de Bugs cuando convierte a la bruja en conejita y ésta se ríe?
(Quitar el volumen en: "¡Ah sí, ya entiendo! No todas las brujas son como las pintan".

Apéndice 2

Título: Bedeville Rabbit

CUESTIONARIO:

El objetivo de este cuestionario es saber qué tanta atención le prestan los niños al dibujo animado, respecto a la imagen y al lenguaje del mismo.

Edad:

Sexo:

Antes de ver el dibujo animado.

- ¿Cuántas horas al día ves la televisión?
- ¿Qué tipo de programas te gusta ver?

Después de ver por primera vez el dibujo.

- ¿De qué se trató la caricatura?

- ¿Qué te gustó más? (las siguientes son opciones de diferentes respuestas que puede dar el niño o bien agregar alguna).

- * La inteligencia de Bugs para burlar a sus enemigos. Las acciones que realiza para que no se lo coma.
- * El asombro de el demonio de Tasmania, al verse burlado por el conejo. Lo que hace para comérselo.
- * La forma de actuar de los personajes (gestos, muecas): Tazz y Bugs Bunny.
- * La forma de hablar de los personajes: Bugs Bunny y Tazz.
- * Los colores de la caricatura.
- * La música.

Después de ver el dibujo por segunda ocasión quitando el volumen a las partes en que se presentan las "frases dudosas". Puede ser que el niño se acuerde o no, o que invente la frase.

1. ¿Qué decía la caja que llevaba a Bugs Bunny? Quitar el volumen en: "Empacadora de Zanahorias Ajax, a la plantación Potter en Tasmania por vía paracaídas Acme".
2. ¿Qué dice el letrero de bienvenida a la isla? Quitar el volumen en: "¿Tasmania? ¿y dónde Demancias queda Tasmania?"
3. ¿Cómo le llama al animal que se convierte en maleta? Quitar el volumen en: "Mñe, qué hay de nuevo, coco?"
4. Según el libro que tiene Bugs ¿Qué come el demonio? Quitar el volumen en: "Cuidado con el demonio de Tasmania, mounstruo viciosamente asesino con quijadas tan poderosas como trampas de acero come: osos, trozos, leones a montones, ratas, matas, ratones, melones, avestruces, orobuces, luces, árboles, tréboles, zorrillos..."

5. ¿Qué dice el demonio cuando cuenta sus dedos? Quitar el volumen en: "Tin marfn de do pingúe cucara, macara, títere fue".
6. ¿Qué dice Bugs cuando le pega al demonio en la espalda? Quitar el volumen en "Tú la tracs ojos de bolsa"
7. ¿Qué le dice al demonio para distraerlo cuando está royendo un árbol? Quitar el volumen en: "Oye ojitos de sapo" (le cae el árbol encima) "Mhh, me pregunto cómo se verá un demonio de Tasmania en la forma que tienen las tortillas mexicanas".
8. El demonio se emociona porque Bugs le va a preparar un platillo ¿qué dice? Quitar el volumen en: "Uka, uka y Chilpancingo, igual a Taxco, ¡un pavo a la sorpresa!"
9. Bugs le canta al demonio antes de servirle el "pavo a la sorpresa" ¿qué dice la canción? Quitar el volumen en: "Dile a mama, dile a mama, je, dile que soy tu amor, que prepare los ravioli porque nos vamos a casar, con mi gordo tendrás marido y además con quien conversar, dile a mama que soy tu novio, hey, y nunca te arrepentirás".
10. Después de que le explota el "pavo" en el estómago, el demonio le gruñe a Bugs, ¿qué le responde Bugs? Quitar el volumen en: "No me grrr, grrr a mf chaparro".
Bugs se disfraza:
11. ¿Qué dice el demonio cuando ve a Bugs disfrazado? Quitar el volumen en: "Esa demonia es mi tipo de demonia.
12. Bugs lo besa cuando está disfrazado ¿qué responde el Demonio? Quitar el volumen en: "Eso es amor, no el de las canciones rancheras".

Apéndice 3

Título: The two alarm fire

CUESTIONARIO:

El objetivo de este cuestionario es saber qué tanta atención le prestan los niños al dibujo animado, respecto a la imagen y al lenguaje del mismo.

Edad:

Sexo:

Antes de ver el dibujo animado.

- ¿Cuántas horas al día ves la televisión?

- ¿Qué tipo de programas te gusta ver?

Después de ver por primera vez el dibujo.

- ¿De qué se trató la caricatura?

- ¿Qué te gustó más?

- Las acciones que realiza Popeye para defenderse de Bluto.
- La rudeza y fanfarronería de Bluto: cómo golpea a Popeye.
- La forma de actuar de los personajes (gestos, muecas): Popeye, Bluto, Oliva.
- La forma de hablar de los personajes: Popeye, Bluto, Oliva.
- Los colores de la caricatura.
- La música.

Después de ver el dibujo por segunda ocasión quitando el volumen a las partes en que se presentan las "frases dudosas". Puede ser que el niño se acuerde o no, o que invente otra frase.

1. ¿Qué es lo que lee el narrador cuando lee el cartel del estacionamiento en donde se encuentran Popeye y Bluto?

(Quitar el volumen en: "Bomberos voluntarios, compañía C y compañía D").

2. ¿Qué dice Popeye cuando le canta a Bluto desde el estacionamiento de su carro tanque de bombero?

(Quitar el volumen en: "Kalamazuka, ju, ju, kalamazuka, ju, ju, cuando hay fuego no hay nada que temer. No importa el día o la hora el bombero de la compañía D lo apagará. Kamalazuka, ju, ju).

3. ¿Cómo se queja Bluto cuando él y Popeye van jugando carreras para ver quién llega primero a la casa que se está incendiando?

(Quitar el volumen en: "Me está ganando por una pipa").

4. Cuando Popeye se da cuenta de que por su manguera sale muy poca agua ¿qué dice en su canción?

(Quitar el volumen en: "Allá en la fuente había un chorrito...")

5. Oliva empieza a pedir ayuda desde el techo de su casa, pues el fuego casi se consume todo ¿qué es lo que grita Popeye?
(Quitar el volumen en: "Mi flaquita se va a rostizar, un momento").
6. Cuando Popeye intenta subir por una escalera para salvar a Oliva, Bluto lo tumba dos veces con chorros de agua, ¿cómo protesta Popeye?
(Quitar volumen en: "Bluto, la próxima vez te voy a mandar de pasco").
7. ¿Qué es lo que explica Popeye cuando va subiendo al techo de la casa de Oliva, saltando de ventana en ventana?
(Quitar el volumen en: "Esto se llama subir de ranita").
8. Finalmente Popeye sube y ayuda a Oliva y Bluto que se desmayaron cuando los carga ¿qué exclama?
(Quitar el volumen en: "Oliva... Ven Bluto, mi bombero de chisguete").