



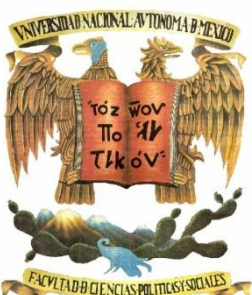
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES
COORDINACIÓN

**Metodología aplicada en el doblaje de la película
*Shrek para siempre***

TESINA
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN
OPCIÓN TERMINAL EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

PRESENTA
Cinthya Carolina Díaz Aguirre



DIRECTORA DE TESIS

Doctora Nedelia Antiga Trujillo



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

RECONOCIMIENTOS

A la Universidad Nacional Autónoma de México

Por otorgarme el privilegio y honor de pertenecer a ella, contribuir en mi desarrollo profesional y personal bajo los valores y las enseñanzas inculcadas desde mi ingreso, y brindarme los mejores años de mi vida.

A la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

Por brindarme las herramientas que me permitirá crecer y desarrollarme en el mundo profesional que me apasiona. Sin duda, mi formación no sería la misma sin todas las enseñanzas adquiridas a lo largo de la carrera por mis profesores, compañeros y demás miembros de esta honorable institución.

Agradecimientos

Al H. Jurado

Por el esfuerzo dedicado en la culminación de este trabajo: gracias por su tiempo, comentarios y consejos para hacer de éste un trabajo de calidad que contribuye a mi formación profesional.

Nedelia Antiga Trujillo

María Teresa de Jesús García Contreras

Arturo Guillemaud Rodríguez Vázquez

María del Rocío Avendaño Sandoval

Mónica Susana Amilpas García

A mi directora de tesis

Por haber dedicado su esfuerzo y gran parte de su tiempo así como sus enseñanzas y consejos para el desarrollo de este trabajo.

Dedicatorias

A mi madre

Gracias por ayudarme y acompañarme a lo largo de este gran camino. A pesar de todas las dificultades por las que has pasado, nunca dejaste de apoyarme: gracias por todo.

A mi padre

Aunque no llevemos una relación tan estrecha, agradezco tu apoyo y ayuda para la culminación de este trabajo.

A Emmanuel

Por tu apoyo, amor y comprensión que me dieron la fuerza, ganas e inspiración para terminar este trabajo. Por permanecer a mi lado y por motivarme a crecer y a ser la mejor. Este trabajo es posible gracias a ti. Esto es por ti y para ti. Gracias por creer en mí. Te amo con todo mi ser.

Índice

Introducción	3
Capítulo 1 Comunicación e Identidad cultural	7
1.1 La Comunicación	7
1.1.2 La comunicación intercultural	10
1.2 Identidades Culturales	12
Capítulo 2. Lenguaje audiovisual y doblaje	15
2.1 Elementos del lenguaje visual	15
2.2 Elementos del lenguaje sonoro	17
2.3 La estructura del relato	20
Capítulo 3 El Doblaje	22
3.1 Aproximación al doblaje	22
3.2 Definición de doblaje	30
3.3 Proceso del Doblaje	32
3.3.1 Los actores	37
Capítulo 4 Doblaje en <i>Shrek para siempre</i>	40
4.1 El cine de animación	40
4.2 Análisis del doblaje	44
Conclusiones	67
Glosario	72
Fuentes de consulta	73

Introducción

Desde el punto de vista de la comunicación, el doblaje es una herramienta que se ha utilizado a lo largo de los años para hacer llegar los diferentes mensajes de los que están provistos las películas a diversos sectores de la población mundial, facilitando así, el intercambio y comprensión de los mismos.

Éste es una técnica que ha permitido la internacionalización y el entendimiento de diversas obras –productos audiovisuales—, presente desde los inicios del cine sonoro. Pero, sobre todo, ha sido el intermediario del encuentro entre diferentes culturas. Ha sido el canal por el cual se comunican naciones distintas.

Alejandro Ávila define al doblaje como una grabación de una voz en sincronía con los labios de un actor de imagen, o una referencia determinada, que imite lo más fielmente posible la interpretación de la voz original.

El doblaje, además de cumplir con los rigores de la sincronización, debe contar con un cambio de idioma que facilite la comprensión del público al que se dirige. De lo contrario, cualquier acto de sincronización o grabación de diálogos que no posea estas cualidades no puede ser considerado como tal.

El proceso de doblaje se divide en cinco fases: traducción, adaptación o ajuste, producción, dirección y mezcla o montaje. Como el mismo Alejandro Ávila expone las dos primeras etapas son las más importantes debido a que una traducción que no se atenga al original o una mala adaptación a un lenguaje en particular pueden transmitir una visión errónea del filme, lo cual da como consecuencia que el resultado de determinado producto sea considerado de escasa calidad.

En la primera etapa, el traductor deja de lado, por un momento, el sincronismo visual y auditivo para dedicarse a la transcripción literal del contenido. En otras palabras, se recibe la versión original del audiovisual y se traducen los diálogos.

La segunda parte del proceso, denominada adaptación, se ocupa de la sincronía del diálogo con la imagen. Para ello, modifica, cambia el orden y ajusta las frases

o palabras para lograr una congruencia entre ellas y los movimientos de los labios de los personajes.

El siguiente paso se denomina dirección. En esta fase se elabora un esquema de trabajo de acuerdo al número de escenas a doblar, se hacen las convocatorias a los actores para su selección, y se dirige la interpretación de los mismos cuando llega el momento de la grabación. En otras palabras, se refiere a la producción del audiovisual y recae, sobre todo, en el trabajo realizado por los actores.

El actor de doblaje es el profesional que presta su voz para dar vida e imagen a los personajes de una serie, película, caricatura, etc. La cualidad principal que debe poseer una voz es tener la habilidad para imitar los tonos y los ritmos de otros, previamente escuchados, lo más naturalmente posible.

Para ello es indispensable el conocimiento sobre el aparato fonológico y la fonética. Es así, que mediante la aplicación de estas herramientas, el actor puede lograr que su voz se adapte a las diferentes circunstancias en las que interviene y conseguir todos los matices posibles.

Finalmente, dentro del proceso del doblaje, la fase de mezclas equivale a la postproducción del material grabado, el cual se revisa en su totalidad y se sincroniza con la cinta original.

En el doblaje la palabra juega un papel muy importante: es decisiva en la forma en que el receptor percibe el mensaje. Es a partir de los diálogos y del marco de referencia que el traductor emplee donde el público obtiene una clara comprensión de la historia.

De esta manera, la traducción no está sometida, exclusivamente, a una transferencia lingüística, sino también cultural, pues entran en juego diversos factores políticos y sociales que le permiten tener al espectador una identificación y apropiación del discurso audiovisual.

Para obtener un buen doblaje, no basta con alcanzar los estándares mínimos de calidad técnica o estética –sincronización e interpretación en este caso—; además, se necesita tomar en cuenta el papel activo del espectador y los rasgos culturales que lo caracterizan.

Es decir, el doblaje no termina en el momento en que se empata lo grabado con la película original; concluye hasta el instante que se proyecta, se asimila, y le permite al espectador su incorporación a la experiencia narrativa que se le ofrece. Rosa María Palencia Villa menciona que esta experiencia está referida a los procesos de identificación con los personajes. Es decir, a todas aquellas vivencias emocionales que el receptor aprecia y le otorgan credibilidad al mensaje.

Este es el caso de la película *Shrek para siempre* –y sus predecesoras—, donde se realizaron adaptaciones específicamente referidas al contexto mexicano actual que le conceden al público una mayor familiaridad con el mensaje expuesto. En dicho filme, se puede apreciar la convergencia de dos culturas o identidades distintas: la estadounidense y la mexicana.

Así, el doblaje permite la interacción entre dos países con idiomas diferentes a través no sólo de una traducción meramente lingüística, sino de la adaptación de un contexto determinado en otro que permita darle una significación a los elementos del discurso audiovisual de determinada cinta u obra cinematográfica.

La presente investigación tiene como objetivo general el análisis del doblaje de la película *Shrek para siempre*. A partir de éste, se desprenden los siguientes objetivos particulares:

- Definir el término doblaje e identificar sus características con respecto a otras modalidades de traducción.
- Describir el proceso de doblaje de una película.
- Analizar las diferencias culturales entre *Shrek para siempre* doblada y la original.
- Identificar el éxito de las películas dobladas.

La investigación cuenta con cuatro apartados. En el primero se analizará los tópicos concernientes a la comunicación e identidades culturales: el proceso de comunicación, el establecimiento de relaciones comunicativas entre diversas entidades culturales, así como la interpretación y apropiación de mensajes de acuerdo la identidad cultural del receptor.

En el segundo, se revisarán los elementos básicos del lenguaje audiovisual y su relación con el doblaje: las funciones de la imagen, las dimensiones del sonido, la estructura del relato, entre otras, para así, conocer más sobre los componentes que el doblaje toma en cuenta para realizar su labor.

El tercer apartado identificará el proceso de doblaje de un producto audiovisual, sus diferencias con otras modalidades de traducción y su evolución, desde el inicio del cine sonoro hasta el 2012.

Finalmente, el cuarto apartado analizará las diferencias culturales entre la versión original de la cinta *Shrek para siempre* y la doblada para, de esta manera, identificar los referentes culturales que fueron adaptados a la cultura de recepción y que le permitieron a la película tener una mayor aceptación en la población mexicana.

Este trabajo sólo revisará el doblaje de la última película de la saga de Shrek, por ser la que cierra la franquicia; por tanto, no se tomará en cuenta el doblaje que se realizó en sus antecesoras.

Capítulo 1 Comunicación e identidad cultural

La comunicación es un proceso universal presente en todo ser vivo a través del cual se conecta, informa y comparte con otros. La comunicación humana no puede existir sin un contexto: necesita de una cultura para sobrevivir, y viceversa, ya que la cultura es también comunicación. En este capítulo se definirán algunos conceptos que ayuden a aclarar lo expuesto.

1.1 La comunicación

Comunicación es el proceso por medio del cual se transmiten significados de una persona a otra. Para los seres humanos, el proceso es a la vez fundamental y vital. Fundamental en cuanto toda sociedad humana, desde la primitiva hasta la moderna, está fundada en la capacidad que el hombre tiene de transmitir sus intenciones, deseos, sentimientos, saber y experiencia, de persona a persona. Es vital en tanto la posibilidad de comunicación con los otros aumenta las oportunidades individuales para sobrevivir...¹

La comunicación humana es un proceso social cuya finalidad es transmitir ideas y sentimientos de un individuo a otro. Consta de dos elementos básicos: lenguaje e información. El lenguaje es un sistema de signos que se utiliza como instrumento o medio de expresión para establecer contacto, poner en común ideas o transmitir información. Esta última se define como el conjunto de conocimientos, experiencias y datos relacionados con un contexto social y natural específico.

A lo largo de los años, los estudiosos de la comunicación han diseñado diversos modelos con la finalidad de describir y sintetizar los rasgos y características de este proceso. Uno de ellos es el modelo matemático formulado por Shannon y Weaver, el cual presenta a la comunicación como un proceso lineal sencillo donde un mensaje se envía por medio de un transmisor a un receptor que lo entiende y recoge.

¹ Charles Robert Wright, *Comunicación de masas. Una perspectiva sociológica*, México, Paidós, 1966, p.9

Este modelo se centra en el proceso de transmisión de la información: la fuente se refiere al emisor; el transmisor y receptor a los instrumentos que llevan el mensaje a su destino y el ruido representa el obstáculo imprevisto que puede afectar una comunicación efectiva.

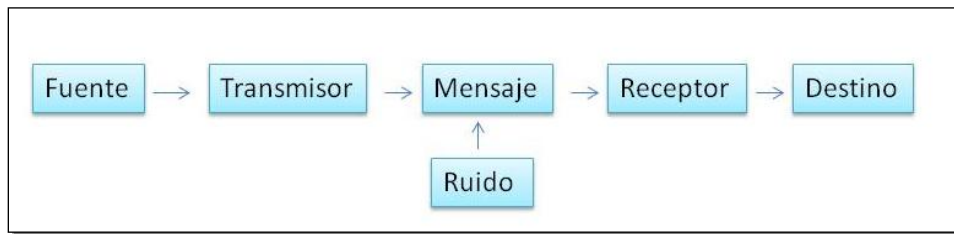


Fig. 1 Modelo de Shannon y Weaver

Carlos Fernández Collado, *La comunicación humana en el mundo contemporáneo*, México, McGraw Hill, 2001, Segunda edición, p. 10

Más adelante, con el surgimiento de la comunicación masiva, Harold Lasswell, investigador y uno de los padres fundadores de este campo de investigación en los Estados Unidos, desarrolló uno de los modelos más influyentes para definir los elementos del proceso de la comunicación:

- ✚ Quién
- ✚ Dice qué
- ✚ Por qué canal
- ✚ A quién
- ✚ Con qué efecto

Este modelo, que sintetiza las zonas primordiales de la comunicación, la define como la transmisión intencional de mensajes de una persona a otra, y añade dos elementos más al esquema anterior de Shannon y Weaver: el canal o soporte por medio del cual se transmite la información, y el efecto que provoca en el espectador.

Gran parte de la investigación en comunicación de años posteriores se basa en estos dos modelos para entenderla y analizarla en sus diversas formas y niveles. Sin embargo, existen otras posturas cuyos modelos ubican el proceso de comunicación dentro de un contexto social que ejerce una influencia en la producción y consumo de mensajes.

Uno de los primeros es el modelo de Riley y Riley- En éste se plantea que tanto el emisor y el receptor forman parte de diferentes instancias sociales. Es decir, antes que nada, pertenecen a sus respectivos grupos primarios: familia y amigos. Éstos, al mismo tiempo, son influenciados por la estructura social de la que forman parte: la clase social y el nivel educativo. Y todo esto, a su vez, es afectado por el sistema social del país en que se lleva a cabo el proceso comunicativo.

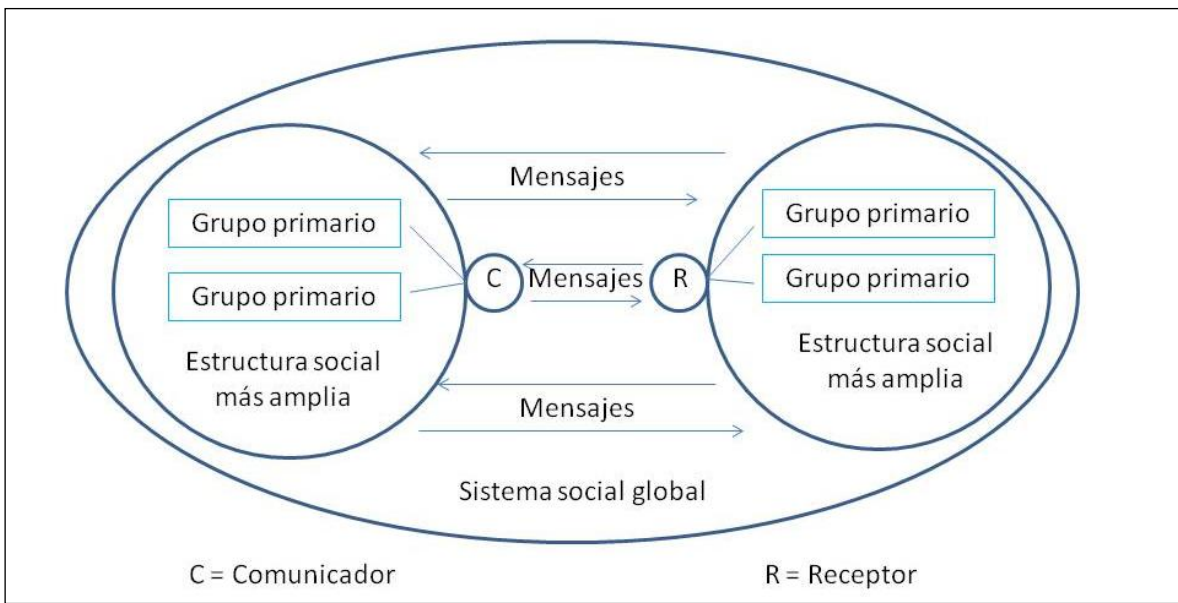


Fig. 2 Modelo de Riley y Riley, cit. pos. José Carlos Lozano Rendón, *Teoría e investigación de la comunicación de masas*, México, Alhambra, 1996, p.32

Así, como puede apreciarse, la interpretación es un elemento esencial en el proceso de comunicación. Por tanto: la forma en que se producen y reciben los mensajes dependerá de la experiencia individual de la persona, de su cultura y del contexto en que se establece esta comunicación.

1.1.2 La comunicación intercultural

Hay diversas maneras en que los grupos se interrelacionan comunicativamente. Una de ellas es la comunicación intercultural, por medio de la cual se establecen relaciones comunicativas entre distintas entidades culturales y nacionales.

La comunicación intercultural se define como “el proceso de interacción simbólica entre individuos o grupos con diferencias culturales reconocidas en las percepciones de conducta y que afectan el resultado del encuentro”.²

Este campo de estudio se encuentra dentro del nivel intergrupalo de la comunicación humana. Este nivel se refiere a las relaciones comunicativas entre distintos grupos, así como los problemas que surgen en su interior como consecuencia de las características de comunicación de cada uno de ellos. Por lo que es fundamental que exista un factor de compatibilidad comunicativa que permita la interacción con los demás.

Los primeros estudios acerca de la comunicación intercultural surgieron en Estados Unidos –después de la Segunda Guerra Mundial— como un instrumento estratégico para establecer su influencia en el exterior. Uno de los investigadores pioneros en esta área fue el antropólogo Edward T. Hall quien utilizó por primera vez este concepto en su libro *The Silent Language* y desarrolló la idea de la contextualización para comprender las diferencias culturales.

La mayor parte de los estudios en este campo se centran en la comunicación interpersonal; es decir, pretenden comprender qué sucede en la interacción cara a cara entre personas de diferentes culturas sin considerar el papel de los medios de comunicación. En este sentido, todavía no se le ha dado importancia al hecho de que muchas de las ideas que se tienen sobre otras culturas son provistas por estos últimos.

² Carlos Collado Fernández, *La comunicación humana en el mundo contemporáneo*, México, Mc Graw Hill, 2001, Segunda edición, p.165

Sin embargo, autores como Miquel Rodrigo Alsina, investigador español en comunicación, suelen distinguir otro tipo de comunicación intercultural, además de la interpersonal: la comunicación intercultural mediada, que corresponde a las comunicaciones facilitadas por los medios masivos entre diferentes sociedades y el tratamiento que éstos le dan a la información o a los productos comunicativos en sus respectivos países.

De esta manera, el estudio de la comunicación intercultural parte de la siguiente premisa: la identificación de la cultura como parte inherente de lo que las personas son, piensan, actúan, hablan y manifiestan, ya que los procesos comunicativos se basan en los referentes culturales, los cuales pueden diferir con la interpretación y comunicación de su emisor o receptor.

En la comunicación intercultural no puede presuponerse que lo que pretende comunicar el emisor sea lo que interprete el receptor. Es decir, en la comunicación intercultural mediada se pueden dar contextos de recepción muy dispares y que nada tengan que ver con el contexto de producción del mensaje. Muchos programas en los Estados Unidos han dado lugar a muy distintas interpretaciones en algunos países. Por esto es importante tener en cuenta las comunidades interpretativas y los contextos de recepción.³

Para que el proceso de comunicación intercultural sea efectivo, deben tomarse en cuenta las siguientes variables culturales:

1. Lenguaje. Es el principal elemento del proceso; evidencia el contexto de una cultura en específico.
2. Códigos no verbales. Éstos, al igual que el código lingüístico o verbal, se encuentran bajo la influencia cultural: distintas conductas, comportamientos y gestos pueden tener un significado en ciertas culturas y en otras no.
3. Concepción del mundo. Es la representación que un individuo o grupo tiene acerca de la realidad en la que vive. Se forma a través de valores y creencias culturales. Es a partir de ella como se interpretan los mensajes recibidos.

³ Miquel Rodrigo Alsina, *Teorías de la comunicación: ámbitos, métodos y perspectivas*, Valencia, Publicacions de la Universitat de Valencia, 2001, p. 71-72

4. Rol que se desempeña en las relaciones. El rol social es el papel que juega un individuo dentro de una sociedad. Para el proceso de la comunicación intercultural, los roles dan a conocer el orden social, pues pueden variar de una cultura a otra.
5. Patrones del pensamiento. Consiste en el análisis de la información con base en las experiencias e impresiones cotidianas; en otras palabras, indican la forma en que los individuos organizan sus ideas.

Con lo descrito anteriormente, puede afirmarse que la comunicación intercultural es aquella en la que intervienen personas o elementos con referentes culturales diferentes y que, a pesar de tales diferencias, crean un marco de referencia común para poder entenderse.

1.2 Identidad cultural

El hombre es un ser social que se vale de códigos y símbolos para la transmisión de información y conocimientos hacia los demás. Es en su interacción con su entorno y con otras personas donde los elementos representativos de su cultura se manifiestan y repercuten en esa producción y recepción de información.

La cultura es un sistema de rasgos compartidos que depende de la comunicación para su transmisión, conservación y transformación. Ésta se manifiesta en las costumbres, modos de vida, tradiciones y valores presentes en las acciones, comportamientos, pensamientos y conductas de los miembros que la integran.

Se caracteriza por estar siempre en continuo proceso de construcción, debido a los múltiples contactos con otras comunidades de vida; por ser compartida por los integrantes de una misma comunidad, y por ser aprendida conforme el crecimiento y desarrollo de los miembros que la integran.

Es así que a la persona se le proporciona un marco de referencia por medio del cual piensa, actúa y comprende el medio social en el que se encuentra y el mundo que lo rodea. En otras palabras, adquirirá, interiorizará y construirá una identidad cultural.

Las identidades se construyen en varios ámbitos donde adquieren sus particularidades; ya sea por los roles que desempeñan, los grupos a los cuales pertenecen o la relación constante entre el individuo y la colectividad. Por tanto, sufren transformaciones en el tiempo y el espacio. No son permanentes; son procesos cambiantes que pueden originar nuevos vínculos de identidad.

Sin embargo, la llegada de los medios de comunicación masiva y la globalización de la información, han generado cambios en la manera en que las personas se representan e identifican el mundo. Con su aparición, los mensajes se transmiten con mayor facilidad a cualquier parte de éste; por lo tanto, los individuos pueden acceder a ellos e interactuar con otros, lo que propicia un crecimiento en la interconectividad de distintas partes del mundo.

En este sentido, los medios de comunicación pueden repercutir, de diferente forma, en el debilitamiento, permanencia o enriquecimiento de la identidad y experiencias culturales. Por esta razón son, en gran medida, los causantes de un proceso de aculturación. Es decir, tienden a configurar las creencias y valores de una sociedad determinada a causa de la exposición constante de una visión selectiva de la realidad sobre las experiencias y facetas de la vida.

A pesar de que a lo largo de los años han tenido lugar varias discusiones acerca que una cultura global total —donde no existan diferencias ni diversidades culturales entre las distintas sociedades— pueda extinguir a las existentes; o que éstas puedan ser destruidas por la intrusión de valores extranjeros, como lo sostiene la tesis del imperialismo cultural, la situación global cambia continuamente y debe tomarse en cuenta que ésta no puede subsistir sin su relación con lo local.

Esto se puede observar en el proceso de apropiación de los mensajes: los individuos, de acuerdo al contexto en el que se sitúen o a la sociedad a la que pertenezcan, utilizan los recursos simbólicos e interpretativos con los que interactúan en sus vidas cotidianas para dar sentido a los mensajes e incorporarlos a ellas.

En otras palabras, los mensajes mediáticos son polisémicos y, por lo mismo, están abiertos a ser interpretados en función del contexto y la cultura de los receptores quienes, a su vez, pueden apropiarlos o resistirlos, aplicándoles diferentes lecturas de acuerdo con sus experiencias y puntos de vista.

Con todas estas consideraciones, surge el concepto de glocalización. Este término alude a una estrategia, muy utilizada en el campo de la mercadotecnia, en la que el producto y su respectiva publicidad se adaptan a las características del mercado nacional al que se dirige.

Así, los mensajes globales son procesados en cada situación local debido a su adecuación a mercados diferenciados globales. Como menciona el sociólogo anglo-estadounidense Roland Roberston, “concepciones contemporáneas de localidad son producidas en términos globales, pero esto no produce homogeneidad porque aunque la forma sea universal, su contenido es particular.”⁴

Con lo expuesto anteriormente, se puede afirmar que la globalización es un fenómeno que tiende a una expansión de la cultura o una cultural global, donde se abren las fronteras para la llegada de influjos culturales externos pero que pueden ser adoptados o rechazados para formar parte de la construcción identitaria de las personas.

⁴ John Sinclair, *Televisión: comunicación global y regionalización*, Madrid, Gedisa, 2000, p.77

Capítulo 2. Lenguaje audiovisual y doblaje

La finalidad del doblaje es decodificar y comunicar un mensaje en un código lingüístico distinto al original. Para ello debe descomponer y analizar el lenguaje visual y auditivo del material a doblar.

Toda producción audiovisual, como su nombre lo indica, está conformada por un código visual –imágenes— y un auditivo –que se compone de sonidos y palabras los cuales, cohesionados en una sola unidad, permiten desarrollar una construcción narrativa o discurso.

2.1 Elementos del lenguaje visual

La imagen es una síntesis simbólica de la realidad: toda imagen es un proceso de abstracción en el que se selecciona unos cuantos aspectos de ésta. Asimismo, son un medio de comunicación y, como tal, comunican aspectos de la realidad a los cuales hacen referencian por medio de sus estructuras visuales.

La imagen tiene tres funciones principales:

- Función descriptiva: es la representación de una realidad determinada.
- Función informativa: anuncia y notifica acerca de los hechos acontecidos.
- Función artística: hace referencia a lo estético de la imagen. Es decir, al arreglo decorativo de los distintos elementos que la componen (forma, color, luminosidad, etc.)

La imagen está condicionada por dos dimensiones: espacio y tiempo. Debido a que todas las imágenes son una representación de la realidad, la cual posee

ambas características, también contendrán, de manera distinta, estas dimensiones.

Así, existen dos tipos de temporalidad: secuencial y simultánea. En la simultánea, el tiempo se plasma de diferentes maneras en una sola imagen; en la secuencial, el tiempo de una imagen sucede a la otra, ésta a otra y así sucesivamente. Por tanto, habrá dos tipos de imágenes: aisladas y secuenciales.

El espacio está conformado por dos elementos: el campo, que es todo el espacio abarcable por el objetivo de la cámara; dicho de otra forma, se refiere a todo lo que se ve en pantalla; y el fuera campo, todo aquello que forma parte del campo visible, pero es conceptualizado por el espectador como un elemento más del mismo.

El espacio se encuentra delimitado por el encuadre. El encuadre es el marco que circunscribe la imagen y que permite seleccionar los elementos del espacio real a representar. En las imágenes secuenciales es cambiante y abierto; en las aisladas, permanente y cerrado. Así, la imagen cinematográfica es secuencial; no es única y está en constante movimiento.

Con la explicación anterior, se definirán las unidades narrativas características de un material audiovisual:

- Toma: es el fragmento de película que corre en la cámara desde que empieza a funcionar hasta que se detiene. “La toma comienza con un determinado encuadre, enmarca aquello que va captando, dejando fuera lo demás.”⁵ La toma está constituida por una serie de fotogramas, los cuales conforman la unidad básica de una película.
- Plano: es todo fragmento de película comprendido entre dos cambios de encuadre. El plano es la unión de la toma y el encuadre para formar un

⁵ Federico Fernández Díez; José Martínez Abadía. *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*, Paidós, España, 1999, p.32

sintagma; por ende es considerado la unidad básica narrativa. Los planos se clasifican de acuerdo a la parte del sujeto que se va a mostrar.

- Escena: “La escena es una parte del discurso visual que se desarrolla en un solo escenario y que por sí misma no tiene un sentido dramático completo.”⁶ La escena está comprendida bajo un mismo tiempo y espacio; si éstos cambian, la escena también lo hará.
- Secuencia: Una serie de escenas forman una secuencia. En ella se introduce, se desarrolla y se finaliza una situación dramática. Es decir, es una narración completa de una de las acciones que forman el filme.

2.2 Elementos del lenguaje sonoro

La imagen y el sonido forman un equilibrio constante para la construcción de mensajes audiovisuales; entonces, el sonido es un lenguaje que se alterna con la imagen con la finalidad de acompañarla e integrarla.

El sonido tiene tres cualidades principales:

- La intensidad: se refiere a la fuerza o volumen del sonido, el cual permite clasificarlo en débil o fuerte. “La intensidad o nivel sonoro está relacionada, en su empleo audiovisual, con la distancia percibida, de forma que cuanto mayor sea la intensidad del sonido más cerca nos parezca que está la fuente productora del mismo.”⁷ De ahí que se puedan distinguir distintos planos sonoros: el primer plano sonoro es el principal y el que se escucha con mayor intensidad; el segundo plano se encontrará de forma secundaria y con menor volumen al principal, y así sucesivamente en el orden consecutivo.

⁶ *Ibidem* p. 29

⁷ *Ibidem* p. 196

- El tono: es el indicador de la frecuencia del sonido y permite distinguirlos entre graves y agudos.
- El timbre: permite distinguir sonidos de un mismo tono e intensidad y así poder percibir la textura del mismo. El timbre es el que ayuda a identificar y diferenciar un sonido de otro.

Asimismo, el sonido tiene unas dimensiones que le permiten interactuar con los demás elementos de la película:

- Ritmo: es la coordinación que existe entre la imagen y el sonido para la adecuada construcción de un discurso audiovisual.
- Fidelidad: se refiere al grado similitud entre sonido escuchado y la fuente de la que proviene.
- Dimensión espacial: se divide en tres aspectos:
 1. Sonido diegético: es aquel que pertenece y se encuentra dentro de la película. Es decir, de un objeto o personaje que esté inmerso en la historia de la misma; sonidos de los objetos o las voces de los personajes.
 2. Sonido no diegético: es el sonido que no pertenece a la realidad de la película; en otros términos, procede a una fuente externa que no aparece dentro de la historia del filme; por ejemplo, la banda sonora
 3. Perspectiva sonora: se trata de la espacialidad y dirección o localización del sonido, y tiene que ver con su distribución en planos sonoros.
- Dimensión temporal: el sonido puede dividirse en sincrónico y asincrónico. Como su nombre lo indica, el sonido sincrónico es aquel que está coordinado con la imagen, por lo que se puede escuchar el sonido y observar la fuente que lo produce al mismo tiempo. Por el contrario, el sonido asincrónico es aquel que no está sincronizado con la fuente que lo produce.

El sonido forma parte de toda producción audiovisual por medio de una banda sonora que, a su vez, se conforma por los siguientes elementos:

- La palabra: es la unidad en torno a la cual se vinculan los demás elementos sonoros. Tiene diferentes formas y usos; los más frecuentes son el diálogo y el comentario. El primero es el intercambio de sentimientos e ideas entre dos o más personajes y tiene dos funciones principales: completar la acción y caracterizar a los personajes.
- La música: “Al igual que los otros elementos del sonido, nos sirve para crear imágenes sonoras, unas veces como expresión sentimental, otra como descripción de cosas, hechos, situaciones o ambientes.”⁸ Se utiliza para facilitar el desarrollo de los acontecimientos de la historia, señalar una transición o marcar una acción.

Asimismo, la música se divide en diegética y no diegética. La primera es aquella que procede de la propia escena, por lo que la fuente que lo produce se encuentra presente en la pantalla; la segunda es aquella que no se encuentra dentro de la acción, pero se introduce en la banda sonora para realizar ciertas funciones; por ejemplo, el *leitmotiv*, el cual permite al espectador crear una asociación entre algunas notas musicales y una situación determinada.

- Efectos sonoros y ambientales: permiten evocar atmósferas y ambientes para dar mayor verosimilitud a la acción dramática. Son manipulados a conveniencia del director con la finalidad de generar ciertas reacciones en la audiencia.
- El silencio: contribuye, principalmente, a la creación de una tensión o efecto dramático; ya sea por medio de una ausencia de sonido o pausas entre diálogos.

⁸ Lidia Camacho Camacho, *La imagen radiofónica*, McGraw-Hill, México, 1999, p.20

2.3 La estructura del relato

Un relato es un conjunto de acontecimientos ordenados en secuencia que conectados entre sí forman un discurso. El relato puede tener diversas estructuras; una de ellas es la de causa-efecto. En ésta ocurrirán determinados hechos que, a su vez, provocarán ciertos resultados, aunque también puede presentarse de manera contraria: efecto-causa, donde se presentará primero la consecuencia y, a lo largo del relato, se mostrarán las acciones que la suscitaron.

Otra estructura es el empleo del paralelismo en la que se establecen similitudes entre distintos elementos. Éstos pueden ser personajes, situaciones o escenarios que son comparados y contrastados y que, a su vez, le proporcionan una mayor complejidad y riqueza al discurso.

Sin embargo, la división clásica del relato en tres partes –introducción, desarrollo y desenlace— es el modelo más aceptado por los profesionales de la comunicación. La introducción presenta el planteamiento sobre el cual se establecerá la situación inicial y los personajes inmersos en el desarrollo de la historia para poner en curso el relato y marcar la trama.

Este primer acto suele dar una idea del objetivo del personaje dentro de la historia. No obstante, muchas veces se da un giro a los acontecimientos para ubicarlo en un problema o situación repentina. Este punto de inflexión dará paso a la segunda parte del relato: el nudo o desarrollo.

En este punto, el personaje, al intentar conseguir su meta, se encuentra inmerso en un conflicto que, constantemente, entorpece su objetivo. Esto detona otras situaciones secundarias que provocan el hundimiento del personaje en una crisis hasta llegar a un clímax o punto máximo.

A través del clímax, se introduce la tercera parte del relato: el desenlace. Aquí se llevará a cabo la resolución de la trama. En esta apartado se develará si el personaje logra obtener su cometido.

Dentro de toda estructura se encuentra una trama --mejor conocida como argumento— y una subtrama o trama secundaria. La primera es la línea que guía todos los acontecimientos principales de la historia. La segunda tiene la función de proporcionar un mayor interés y conmoción a la principal por medio de la creación de nuevos problemas o el agravamiento del conflicto principal.

Generalmente, las obras cinematográficas suelen tener entre dos y tres subtramas, número que permite el desarrollo de cada una de ellas sin que alarguen ni entorpezcan la trama principal y puedan desarrollar una influencia en ella.

Así, las distintas estructuras narrativas ayudan a que una película logre una coherencia entre todas situaciones que la integran y, por tanto, poder conferirle un sentido a la misma.

Capítulo 3 Doblaje

El doblaje es una técnica que se ha hecho imprescindible para la cinematografía y otros medios audiovisuales ya que ha permitido la universalización de sus contenidos. Sin embargo, a lo largo de los años y su continua evolución, ha propiciado el desarrollo de otros procesos que pueden llegar a confundirse con el primero. A continuación se definirán estas modalidades y las etapas que se llevan a cabo para doblar un producto audiovisual.

3.1. Aproximación al doblaje

Para hablar de doblaje, es necesario remontarse al cine sonoro, ya que el doblaje nació simultáneamente con él. Con la llegada del cinematógrafo de los hermanos Lumière, en 1895, y con su cambio de concepción —de un invento científico a una atracción y espectáculo—, se comenzaron a explorar y experimentar las cualidades narrativas de este nuevo medio. Así, desde finales del s. XIX, inició el desarrollo de los primeros productos cinematográficos.

A principios del siguiente siglo, ya en la década de los veinte, la industria cinematográfica norteamericana —que durante la Primera Guerra Mundial aprovechó el descenso de producción cinematográfica en Europa para afianzar la suya— obtuvo un gran apogeo. A este periodo se le considera la época dorada del cine silente norteamericano.

Asimismo, se caracterizó por el descubrimiento y el trabajo de grandes actores como Buster Keaton y Charles Chaplin, así como por la diversidad de géneros; entre los cuales destacó el *slapstick* o cine cómico, que empleaba elementos distintivos como los pasteles de nata, los golpes y las persecuciones.

Durante este momento fue que empezaron a generarse nuevos inventos con la finalidad de desarrollar, técnicamente, el sonido; los más destacados descubrimientos fueron de Thomas Alva Edison y León Gaumont.

“Edison (...) en el ámbito del cine sonoro, contribuyó de forma definitiva a conseguir, en 1877, el registro del sonido sobre un cilindro cubierto de estaño; y también desarrolló el Peepshow Parlors (1893), una combinación de kinetoscopios sincronizados con fonógrafos.”⁹

Por su parte, León Gaumont presentó en París el Cronófono, aparato que consistía en la sincronización de un fonógrafo con un cinematógrafo y que, posteriormente, se convertiría en el padre del conocido Vitáfono, en el que cooperaron la Warner Brothers y la Western Electric.

La Warner Bros. fue la primera productora en experimentar con el sonido y en utilizarlo de manera sincronizada mediante el uso del Vitáfono. La forma operacional que empleaba era muy sencilla: los discos que se colocaban en el fonógrafo “(...) debían girar a una velocidad constante y proporcional al número de imágenes en proyección. La aguja se encargaba de recoger las vibraciones del sonido para llevarlas a un amplificador conectado, a su vez, a uno o varios altavoces.”¹⁰

En este mismo sendero, el primer filme con el que los hermanos Warner decidieron experimentar el sonido fue *Don Juan*, sincronizada con música de Mozart e interpretada por la Orquesta Filarmónica de Nueva York. Sin embargo, esta cinta era completamente musical, pues la palabra aún no ocupaba un lugar en ella.

Fue hasta el año de 1927, en Nueva York, que el cine sonoro hizo su primera aparición oficial con la cinta *El cantante de jazz*, protagonizada por Al Jolson, y cuya sonorización consistía en la inclusión de una serie de canciones y frases.

⁹ Alejandro Ávila, *Historia del doblaje cinematográfico*, Barcelona, Editorial CIMS, 1997, Primera edición, p. 24

¹⁰ *Ibidem* p.27-28

“Así, en un determinado momento, Al Jolson se dirigía al público y le decía: ‘¡Esperen un momento! Todavía no han oído nada. Escuchen ahora’.”¹¹

La película obtuvo un rotundo éxito, lo que proporcionó grandes beneficios a la productora, además de un gran impacto social. Esto motivó a la Warner a realizar su primer película totalmente hablada en 1928, *The Lights of New York* de Bryan Foy, aunque tuvo escasa difusión extranjera.

A lo largo de ese mismo año, se estrenaron varias *talkies* –nombre que se les dio a las primeras películas habladas— y se empezó a generar una competencia entre las productoras. Fox también apostó por el sonido y se convirtió en el rival directo de la Warner con el empleo del sistema Movietone, el cual permitía el registro del sonido al margen de la película cinematográfica.

Por otro parte, otras productoras, como la Paramount, First National, Universal y P.D.C., firmaron un acuerdo en el que rechazaban el sonido, pues lo consideraban una moda pasajera.

En los años consecuentes, el cine sonoro comenzó a extenderse en la mayoría de las salas cinematográficas. Esta adaptación al cine sonoro se hizo más fácil cuando la Warner Bros. y Fox Productions llegaron al acuerdo de que sus películas podrían ser proyectadas por cualquier otro sistema que no fuera el suyo; por lo que el Vitafóno quedó fuera de la competencia y el empleo del Movietone comenzó a generalizarse por ser más avanzado.

La diferencia básica entre estos dos sistemas radicaba en que el Vitafóno empleaba la grabación del sonido sobre un disco y al momento de la proyección se sincronizaba con la imagen –como se mencionó anteriormente—; mientras que el Movitone lo registraba al margen de la película. En otras palabras, la imagen y el audio se integraban en una misma cinta.

El sonido y la película hablada vinieron a plantear una serie de nuevos inconvenientes a la industria del cine de diversos tipos: artístico, técnico,

¹¹ *Ibidem* p.31-32

económico, de idioma, y, por lo tanto, también cultural. Así, pronto aparecieron dos corrientes de opinión: en contra y a favor.

Uno de los adversarios fue uno de los íconos del cine cómico mudo: Charles Chaplin, quien consideraba a las *talkies* como destructoras de la belleza del silencio y la pantomima.

“En 1921, ya en el curso de un viaje a Europa, había declarado una noche en casa de H.G. Wells: ‘No creo que la palabra sea necesaria, estropea el arte como lo haría una estatua pintada. El cine es el arte de la pantomima (...) con la palabra, no habrá ya lugar para la imaginación’.”¹²

En otras partes del mundo también comenzaron a gestarse las oposiciones ante las nuevas técnicas; como fue el caso del cine soviético. Los grandes cineastas de esa nación –S. M. Eisenstein y V. I. Pudovkin— pusieron en claro su postura en contra del sonido mediante un manifiesto. Argumentaban que su uso era, exclusivamente, como un contrapunto en el filme para el desarrollo y perfeccionamiento del montaje; es decir, como un factor divorciado de la imagen visual y no como una adhesión a ésta.

“Yendo aún más lejos, decían: ‘El cine sonoro es un arma de dos filos, que se utilizará según la ley del mínimo esfuerzo, es decir, simplemente para satisfacer la curiosidad del público’. Eisenstein y Pudovkin, como los demás, acabaron cediendo. Pero, en cierta medida, no olvidaron lo que habían dicho.”¹³

En México también hubo manifestaciones en contra. Una de ellas se debía al temor ante la posible desaparición del teatro –situación que no sólo preocupó a México, sino a todo el mundo-- pues las películas podrían basarse en el repertorio del teatro al no tener argumentos propios.

Al respecto, José Joaquín Gamboa, dramaturgo mexicano, decía que “el cine parlante no podrá cambiar nada en contra del teatro, el cual será eterno, porque el

¹² René Jeanne; Charles Ford, *Historia ilustrada del cine, 2. El cine sonoro (1927-1945)*, Madrid, Alianza Editorial, Serie: Libro de Bolsillo, 1984, cuarta edición, p. 38

¹³ *Ibidem* p. 23

cine mismo tenía una barrera inquebrantable al parecer, o sea, el idioma”.¹⁴ Esto, sumado a la creencia de que la gente no asistiría a ver un espectáculo que no estuviera en su lengua madre, contribuyó en el aumento de las discusiones.

En efecto: el idioma fue uno de los mayores problemas del cine parlante, por lo que muchas películas dejaron de interesar a la gente. En el caso de nuestro país, muchos intelectuales pensaron que si las películas iban a ser realizadas en inglés la gente que no conociera el idioma se vería obligada a aprenderlo; por lo tanto, el español se perdería con el paso de los años, junto con la condición de mexicanos.

Asimismo, se presagió que con la llegada de los *talkies* muchas personas, principalmente músicos, perderían su trabajo. La causa de este sentimiento generalizado se debía a que en los salones donde se proyectaban las películas mudas un conjunto o un pianista acompañaba con sus melodías las imágenes que se veían en la pantalla. Por ende, la extensión y comercialización de películas sonorizadas causaría que la función desempeñada por estas personas sobrara.

Por otro lado, había unos pocos que se manifestaban a favor del cine hablado. Se pensaba que con esta implementación se motivaría al surgimiento de espectáculos propios y sería un incentivo para que los mexicanos aprendieran el inglés, el cual se considera –y se consideraba también en ese entonces— indispensable para el mundo de los negocios.

A pesar de todas las opiniones y posturas, el cine parlante llegó a México. La primera película de este tipo que se exhibió en salas nacionales fue *La última canción*, protagonizada por Al Jolson, actor principal de *El cantante de jazz*, que si bien fue la primera cinta hablada estrenada en Estados Unidos, en nuestro país ocupó el segundo lugar.

“El programa que preparó la Warner Brothers para presentar en nuestro país el notable invento, fue extraordinario: Apareció en la pantalla el rostro del cónsul mexicano en Nueva York, señor Enrique Ruiz, quien miró al público, sonrió cortésmente y luego... ¡habló! Su voz clara, tranquila y a un volumen lógico,

¹⁴ Luis Reyes de la Maza, *El cine sonoro en México*, México, UNAM, 1973, p.14

mandaba un saludo al pueblo mexicano y elogiaba el invento de los hermanos Warner (...).”¹⁵

Como la cinta resultó exitosa, el grupo de intelectuales en contra volvieron a manifestarse en defensa del idioma. Argumentaban que esta invención no era más que un instrumento para la invasión norteamericana o “yanquización”.

Por si fuera poco, también exigieron a las autoridades que se abolieran los rótulos en inglés que aparecían en las películas mudas con una breve explicación de lo que sucedía en la pantalla, y solamente permanecieran los rótulos en español.

Fue tal la presión que estos personajes ejercieron sobre las autoridades que, en junio de 1929, a través de un boletín publicado en el periódico *El Universal*, se decretó la prohibición de cintas que tuvieran letreros en idiomas extranjeros. Así, sólo se exhibirían aquellas que ofrecieran leyendas escritas, exclusivamente, en la lengua madre.

La defensa de los idiomas alrededor del mundo puso en alerta a los productores cinematográficos norteamericanos quienes –a pesar de haber creído que con el mercado de su propio país, Canadá e Inglaterra, les bastaban— sufrieron una grave impresión al darse cuenta que estos países, en especial Inglaterra, se negaba a proyectar las películas por la diferencia de acentos entre un país y otro.

Con la intención de recuperar sus mercados a nivel mundial se decidió hacer de cada cinta varias versiones en distintos idiomas. A esto se le llamó la doble versión, o versión multilingüe, y consistía en hacer hablar a los mismos actores –o en su defecto a otros— en el idioma que se necesitara. También se optó por reutilizar ciertos elementos de la versión original: escenarios y decorados, y sustituir a las estrellas principales por actores de habla castellana.

Cabe mencionar, que el proceso de creación de dobles versiones mejoró mucho cuando se inventó el Dunning, “que consistía en filmar previamente las escenas de fondo –incluyendo a los actores de conjunto— agregando después, sobre esa

¹⁵ *Ibidem*, p.15

proyección de fondo, las imágenes de los diferentes actores que hablaban en cada versión.”¹⁶ Esto con la finalidad de no volver a poner la escenografía y demás utilería necesaria.

Como consecuencia de esa decisión, se decidió contratar talento extranjero – directores, actores y guionistas—para facilitar la creación de estas versiones. Paramount, la primera en intentar una doble versión, inauguró estudios especializados en Joinville, Francia, para su producción hasta en 14 idiomas.

Para 1930, se estrenaron 91 películas norteamericanas en doble versión en México. Entre éstas se encuentran: *El jugador de golf (All teed up)* con Charley Chase, Linda Loredo y Enrique Acosta y *La rosa de fuego*, con Don Alvarado, René Torres y Raúl Lechuga.

Empero las cintas que empleaban la doble versión eran consideradas de segunda categoría, pues no contaban con la misma técnica y recursos con las que se realizaron las versiones originales. Sumado a ello, estas cintas no hacían las adaptaciones adecuadas de los diálogos acorde con la idiosincrasia de cada país; se limitaban a ser traducciones literales.

El español se convirtió en el idioma con mayor interés para los norteamericanos: veían al mercado hispanohablante como el más extenso y rentable. Pero a partir de 1931 la producción de dobles versiones disminuyó al observar que España y Latinoamérica no acogían las cintas habladas en castellano.

El problema radicaba en los acentos de los diferentes talentos que se contrataron alrededor del mundo; es decir, no se tomaba en cuenta la diversidad dialectal del español. En las cintas producidas por los norteamericanos sólo se podía escuchar una mezcla de todos ellos.

Por ejemplo: los españoles se negaban a ver las películas cuyos actores no hicieran la distinción apropiada entre la s y la z; por su parte, a los argentinos les hacía falta ese caló propio de su lengua, además de que no se entendía a los

¹⁶ Salvador Nájjar, *El doblaje de voz. Orígenes, personajes y empresas en México*, [CD ROM], 526 pp. México, D.F., 2007, Dirección URL: www.salvadornajar.com, [consulta: 20 de septiembre de 2011]

personajes con pronunciación castiza. Esto último no sólo en Argentina sino en el resto de los países de América Latina.

Debido a esta falta de aceptación por parte del mercado, se propuso realizar las versiones multilingües en castellano neutro; o sea, sin exagerar el acento de la persona que realizara el doblaje, independientemente del país del que procediera; simplemente se manejaría un español puro y una correcta dicción.

Por supuesto, la idea tampoco funcionó y Hollywood no quiso realizar más producciones en español. Años después, se encontró la solución al problema de la doble versión.

En 1928, el ingeniero Edwin Hopkins descubre un procedimiento que permitía reemplazar las voces no fonogénicas de los actores por otros “invisibles” que sí la tuvieran. Este sistema —que pronto se llamaría doblaje—se basaba en la reposición de diálogos, pero con una forma diferente de grabación: una pista separada del sonido original.

Meses después, el técnico Jacob Karol utilizó este sistema para hacer pronunciar a esos “actores invisibles” palabras en distintos idiomas. “Concibió la idea de hacer que los fantasmas o actores invisibles mencionados por Edwin Hopkins no sólo dijeran palabras distintas de las que se habían dicho en la filmación sino que, ahora, esas palabras se expresaran en otros idiomas, como transferencias lingüísticas.”¹⁷

Finalmente, en ese mismo año, el técnico francés Eugène Lauste revolucionó la industria al lograr la descomposición de la banda sonora en sus tres elementos: efectos sonoros, música y diálogos. Cabe destacar que, además, logró incluirla en el mismo soporte de manera paralela a las imágenes.

“Las bandas de música y efectos mezcladas pasaron a llamarse banda sonora internacional o “soundtrack” y, a partir de 1930, quedarían grabadas en una pista

¹⁷ Salvador Najjar, *op. cit.*, p.110

aparte de la que contenía los diálogos. Esto permitiría el doblaje a diferentes idiomas sin alterar los efectos y músicas originales.”¹⁸

De esta forma, el doblaje se convirtió en el proceso idóneo para la recuperación de mercados: daba mejores resultados y era más económico que las dobles versiones, pues no había que sustituir a un actor por otro.

En México, después de la realización y estreno de la película *Santa*, en 1931, la cual marcó el inicio del cine sonoro en el país, el doblaje cobró, poco a poco, importancia. Con la llegada de los telefilmes y las películas dirigidas a los niños – en los años cincuenta--, el doblaje se convirtió en una necesidad para la difusión de estos materiales audiovisuales.

3.2. Definición de doblaje

A lo largo de los años, se han desarrollado muchas modalidades de traducción que permiten conocer los materiales audiovisuales de otras culturas y países que no hablan el mismo idioma; ya sean películas o programas para la televisión. No obstante, el doblaje es una de las más empleadas.

“El doblaje consiste en la sustitución de una banda sonora original por otra.”¹⁹ Para que éste sea considerado como tal debe cumplir con dos cualidades principales: un cambio de idioma y mantener la sincronía visual y auditiva. Este sincronismo se refiere a dos aspectos particulares:

1. La congruencia entre el argumento original y el argumento doblado.
2. La coordinación entre los movimientos de labios de los actores que aparecen en pantalla con las voces de los actores que las doblan.

Sin embargo, el doblaje tiende a confundirse con otras técnicas de traducción; por ejemplo, con las voces superpuestas o *voice-over*. El *voice-over* consiste en la

¹⁸ Alejandro Ávila, *Historia del doblaje cinematográfico*, Barcelona, CIMS, 1997, pp. 29-30

¹⁹ Rosa Agost, *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*, Barcelona, Ariel, 1999, p.16

transmisión simultánea del diálogo original de la película o programa de televisión con la grabación del diálogo traducido. Es decir, ambos diálogos se escuchan al mismo tiempo en pantalla, a diferente ritmo y en distintos planos.

Para conseguir ese resultado se disminuye el volumen de la banda sonora original —para que quede en un segundo plano— y se incrementa el de la banda traducida, obviamente, éste pasa a primer plano. En cuanto al sincronismo, no interesa esconder el idioma original del actor; por lo que no importa si el diálogo traducido se adecua a los movimientos labiales. Este tipo de traducción, frecuentemente, se utiliza en documentales, entrevistas y videos corporativos.

La sonorización es otro proceso que no debe confundirse con el doblaje. Se le denomina sonorización a la tarea de incorporar diálogos y sonidos a un producto original que, inicialmente, no cuenta con ellos. Un ejemplo representativo son los dibujos animados que no poseen voz propia.

Asimismo, hay algunos autores que marcan una diferencia entre lo que se conoce como reposición de diálogos, o postsincronización, y el doblaje. Esta distinción radica en que la reposición es una técnica donde se vuelven a grabar y a sincronizar las voces de un material audiovisual porque la grabación original presenta ruidos, sonidos parásitos o se entorpece la comprensión de los diálogos.

Alejandro Ávila menciona que la sonorización no puede considerarse doblaje porque no existe traducción a otro idioma. “Al acto de sincronizar una voz de un idioma con un actor que ha realizado su interpretación en esa misma lengua — porque, por ejemplo, tenga una voz poco fonogénica o un acento que dificulte la comprensión de su discurso— lo llamaremos *sonorización*. Éste no será considerado doblaje porque no existe cambio de idioma.”²⁰

En este respecto, cabe mencionar, que el doblaje de voz en el mismo idioma ha existido siempre como un elemento importante en la producción audiovisual de cada país. Aunque en sus inicios así es como se le denominaba, es a lo largo de

²⁰ Alejandro Ávila, *El doblaje*, Madrid, Cátedra, Serie Signo e Imagen, 1997, p.18

su evolución que a esta actividad se le conoció como reposición de diálogos o post sincronización.

Con lo anterior, se puede reafirmar que el doblaje es el proceso en el que se sustituyen las voces originales por otras en otro idioma cuya sincronización debe ser visual, auditiva y de contenido.

3.3. Proceso del doblaje

El doblaje es un proceso complejo y minucioso que depende de varios factores para su correcta ejecución y calidad. Inicia con el contacto entre las casas, o compañías productoras —que requieren que su producto audiovisual sea doblado—, y la empresa que va a realizar el trabajo. Una vez que se realiza la contratación y la compra de los derechos de explotación, se procede a la entrega del material audiovisual a doblar.

Cuando el material se encuentra en la casa de doblaje viene la primera fase: la traducción del guion. Ésta se define como la transmisión de un mensaje de un idioma a otro. Por tanto, su correcta realización requiere de una persona que domine la lengua extranjera a traducir y de la lengua en la que transmitirá el mensaje. A este individuo se le conoce como traductor.

El trabajo del traductor consiste en interpretar literalmente los diálogos del producto audiovisual de una lengua a otra. Para ello necesita una copia del guion y de la película para no perder de vista ciertos aspectos: fonológicos, gramaticales, matices o información necesaria para realizar una buena traducción. Concluida esta fase, el traductor devuelve el material recibido con el trabajo realizado.

La segunda etapa es denominada ajuste o adaptación. En esta fase, la persona encargada de realizar la labor —quien recibe el nombre de ajustador— tiene la tarea

de adaptar el guion traducido a la lengua, cultura e idiosincrasia de recepción. El ajustador debe traducir y tomar en cuenta la intención del director, el juego de palabras y conceptos, etc.; debe buscar y comprender la finalidad de la información que se le presenta, textual, acústica y visualmente.

Asimismo, se encargará de la coordinación visual y auditiva mediante la sincronización de los movimientos de los labios del personaje a doblar de acuerdo a las frases o diálogos que él mismo adecuará. Evidentemente, tratará de evitar la alteración del sentido o idea original.

La sincronía labial es muy importante para no perder no perder la ilusión de lo que se ve. El espectador debe tener la sensación de que los actores en pantalla están diciendo el diálogo en el idioma de recepción. Sobre todo, en los primeros planos, donde se observa la boca y la gesticulación.

Otra de las responsabilidades del ajustador es la división de los diálogos en *loops*. Un *loop* “es un fragmento de texto que permite al actor una interpretación sin cortes bruscos. Ha de tener un máximo de 10 líneas, cada personaje no puede superar las 5 líneas dentro de una misma toma, y ésta en ningún momento debe ser superior a 15 segundos”.²¹

En términos más simples, un *loop* es la unidad de doblaje que permite medir, o clasificar, los fragmentos de diálogo del material a doblar. Definidos éstos, el ajustador debe indicar, al lado de cada uno, su duración o *time code*, con la finalidad de indicar el inicio y final.

Como se puede apreciar, el trabajo del ajustador es muy extenso y minucioso. Es la parte más importante del doblaje. Terminada su labor, el adaptador debe entregar un guion nuevo adecuado al idioma de llegada con las indicaciones y el ritmo apropiados a los movimientos de labios de los actores en pantalla.

Al tener el guion definitivo, se pasa a la etapa de producción y dirección. En esta fase, el primer paso es la selección de un director artístico que se encargará del

²¹ Rosa Agost, *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*, Barcelona, Ariel, 1999, pp. 69

proceso de grabación de voces. El director recibe una copia de la película y del nuevo guion para cotejarlos, revisar que el *time code* sea el correcto, comprobar que la traducción y el ritmo sean los adecuados, conocer la historia y las características de cada personaje para poder elegir a los respectivos actores.

La elección de dichos actores se realiza, principalmente, con base en el timbre de voz. El timbre permite reconocer ciertas características de una persona; es decir, nos puede orientar sobre el sexo, la edad, etc. y, así, crear una imagen mental de ella. Por tanto, habrá diferentes tipos de timbres que correspondan con las características de determinados personajes, los cuales se pueden esquematizar de la siguiente manera.

Tipología física del personaje	Tipo de voz convencional
Galán bueno	Grave y seductora, que irá en función a la edad del actor.
Galán malo	Grave y seductora, aunque en menos grado que la anterior.
Dama buena	En general, dulce y femenina. Timbre medio, será más grave en función de la edad.
Dama mala	En general, menos femenina y sensiblemente más grave que la anterior.
Negro	Timbre grave. Voz algo rota.
Indio	Timbre grave. Voz algo rota
Oriental	Timbre agudo. Voz fina
Niño	Voz de mujer con capacidad de interpretar en grados de falsete.

Alejandro Ávila, *El doblaje*, Madrid, Cátedra, Serie Signo e Imagen, 1997, p.67

Posteriormente, ya elegidos los actores, el director realiza el esquema de la película y elabora un programa de trabajo. En éste se incluye la realización del *break down* y la hoja de llamado de los actores. El *break down* es el desglose de los diversos *loops* con los nombres de los personajes que intervienen en ellos, así como su *time code* y su respectiva numeración.

Por otra parte, la hoja de llamada es un formato que permite el control de citas en la que los actores grabarán sus voces. “En ella se transcriben los datos de la producción a doblar, los nombres y las cantidades de *loops* de los personajes, los nombres de los actores elegidos para doblarlos y la hora de la cita.”²²

Paralelo a la labor del director, otro grupo de trabajo se encarga de la revisión de la banda sonora internacional, mejor conocida como *sound track*. Esta revisión consiste en comprobar que todos los efectos, música y ambientes sonoros estén contenidos en ella; de no ser así, deben mandarse a confeccionar de acuerdo a las necesidades de la película.

Cuando el esquema de trabajo está listo y ya se han mandado las convocatorias a los actores, continúa la etapa de la grabación de voces. Ésta se realiza dentro de un estudio, equipado con su respectiva cabina, donde se encuentra el director y un ingeniero de audio, una pantalla donde se proyecta el *loop* que se va a doblar, un micrófono y un atril donde se coloca el libreto del filme.

Antes de iniciar con la grabación, el director se reúne con los actores con el fin de comunicarles el argumento de la película y la posición en la que se encuentran sus personajes para, así, dar inicio al ensayo del *loop* correspondiente. Como los *loops* no se graban de acuerdo al orden de la película –es decir, se puede empezar con el final o con escenas de la parte intermedia--, es muy importante que el director oriente a los actores sobre el estado de ánimo de su personaje y la línea argumental en la que se encuentra dentro de la película. De ese modo, los actores podrán darle una mayor interpretación a la voz.

²² Salvador Najjar, *op. cit.*, pp. 154

Durante el ensayo, el actor verá y escuchará el *loop* en su idioma original para tomar en cuenta la interpretación inicial, el ritmo y la sincronía del diálogo. Posteriormente, procederá a la grabación. El director decidirá si la grabación es válida o si necesita realizarla otra vez, tras revisar las aclaraciones de interpretación y sincronía pertinentes.

Actualmente, los actores graban sus partes individualmente. Este proceso puede durar de uno a tres días, de acuerdo a la cantidad de *loops* que conforman la cinta.

Concluida esta etapa, se procede a la última fase: la mezcla. En ésta se combinan y fusionan todas las pistas sonoras hasta convertirlas en una sola unidad. Cuando la película se encuentre doblado en su totalidad y haya pasado por un control de calidad, se le manda al cliente para su revisión. Si éste se encuentra satisfecho con el trabajo y no necesita mejoras o correcciones, se envían las copias requeridas para la distribución.

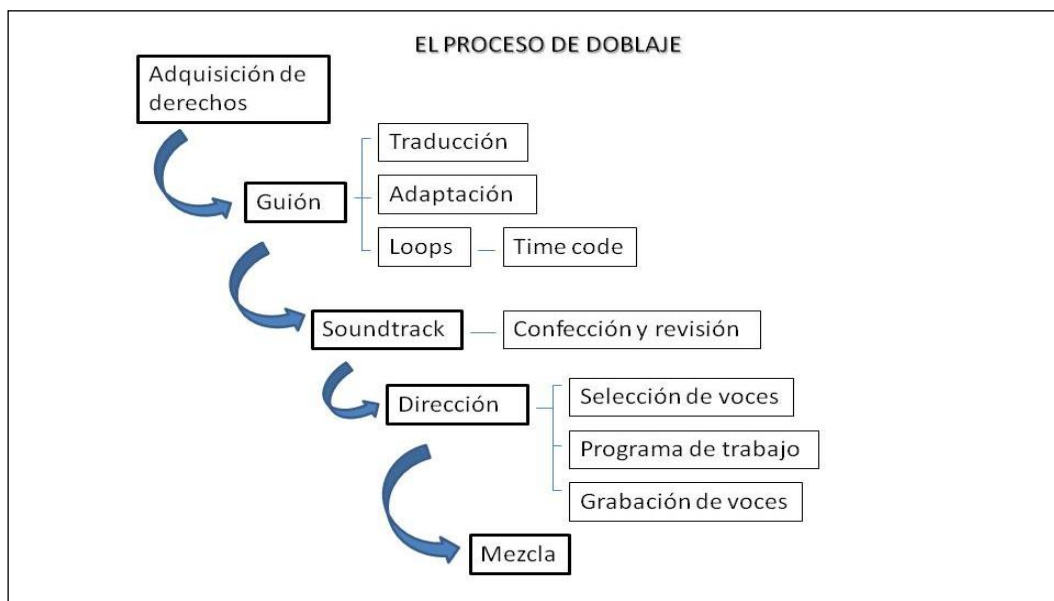


Fig. 3 Proceso del doblaje. Cinthya Díaz. Interpretación propia, 2012

3.3.1 Los actores

Como ya se mencionó, la elección de los actores es también parte importante del proceso de doblaje. Varios estudiosos de la materia consideran que para ser un buen actor de doblaje es imprescindible estudiar actuación. Alfonso Obregón, reconocido actor y director de doblaje, recomienda su estudio para conocer los elementos que componen un personaje y estar familiarizado con todos los procesos que intervienen en su construcción para poder interpretarlo de la mejor manera posible.

Además se recomienda, que entre sus cualidades, posea un gran conocimiento sobre el manejo de la voz, y la relación que ésta mantiene con la respiración. Asimismo, debe tener una buena dicción y tener la habilidad de transmitir emociones y sentimientos por medio de su aparato vocal.

Sin embargo, en la actualidad, la elección de los actores para formar parte de una película está regida por el *star talent* el cual consiste en la contratación de talento atractivo para el público con la finalidad de que su nombre e imagen mejoren las recaudaciones en taquilla.

El empleo de esta práctica comenzó con los repartos de sonorización de las películas animadas de Walt Disney, donde pueden encontrarse famosos como Ricky Martin, quien prestó su voz para la *Hércules*; Germán Valdés “Tin Tan” para la voz de Baloo en *El libro de la selva* o Lucero para la voz de Jane en *Tarzan*. Una situación que ha propiciado, hasta cierto punto, la demeritación o menosprecio hacia el trabajo de actores especializados en el doblaje.

En los inicios del doblaje, las primeras grabaciones fueron realizadas por actores de teatro y locutores de radio ya que se pensaba que podían proyectar con su voz una mayor naturalidad a sus interpretaciones. En México, la principal proveedora de voces fue la XEW --estación de radio inaugurada por Emilio Azcárraga Vidaurreta— cuyos actores de radionovelas realizaron varios doblajes de los

clásicos de Disney. Esto generó el comienzo del constante flujo de actores que realizaban trabajos de un medio a otro.

Así, el *star talent* representó un recurso que aseguraba mayor publicidad, mayor reconocimiento y mayores ganancias. Una muestra del empleo de esta práctica se encuentra en el doblaje de *Shrek para siempre*, cuyos productores y realizadores recurrieron a un comediante consagrado de la televisión mexicana para la elaboración de la versión en español de la cinta: Eugenio Derbez.

La productora escogió a Derbez por su trabajo como comediante y, debido a que *Shrek* es una película cuyo elemento principal es el humor, decidieron encargarle la adaptación de la cinta a una persona que formara parte de la misma cultura a la que se dirigía y conociera el tipo de humor y carisma que caracteriza a los latinoamericanos.

Es por ello, que toda la franquicia posee elementos distintivos de los personajes de Eugenio Derbez y algunas de sus frases características. De igual forma, es esta la razón por la que muchas personas asocian esta película con el comediante.

Shrek, desde el primer momento de su concepción, representó un trabajo importante y trascendente para Dreamworks por ser su primera película animada. Por tanto, necesitaban a un personaje ampliamente reconocido dentro del medio artístico hispanohablante que pudiera prestar su voz para el personaje principal de la historia.

Sin embargo, los ejecutivos y productores, al no encontrar un talento famoso que interpretara de la mejor manera a este personaje, decidieron contratar a otros histriones conocidos mundialmente para los co estelares: Eugenio Derbez y Antonio Banderas. Por tanto, fue en estos dos últimos que recayó la mayor parte de la publicidad, promociones y por quién la gente podía inclinarse a ver dicha película.

Cabe mencionar, que en el doblaje, además de las veces que aparezcan en pantalla los personajes, éstos se clasifican en estelares o coestelares dependiendo de la cantidad de *loops* a doblar. Un personaje con cien *loops* se considera un personaje importante dentro de la historia. Normalmente, pueden encontrarse de dos a cuatro personajes trascendentales. A partir de esa medida, los personajes estelares son aquellos que doblan de 400 a 500 *loops*; mientras que los co estelares son los que doblan alrededor de 300 *loops*.

Usualmente, el proceso de doblaje se realiza de dos a tres días, ya que se graban de 30 a 40 *loops* por hora aproximadamente. Dependiendo de la experiencia y ritmo de cada actor para doblar sus diálogos, es el tiempo que va a tomar en doblarse completamente un personaje.

No obstante, y a pesar de la preparación de varios profesionales del doblaje, comenzaron a incursionar en la rama personas dedicadas a la locución que por un costo más bajo ofrecían sus servicios de doblaje. A estas personas se les conoce -- en la jerga del doblaje-- con el nombre de doblajeros quienes, a diferencia de los actores de doblaje, no poseen los conocimientos histriónicos suficientes para interpretar a un personaje.

Asimismo, se ha suscitado un fenómeno en el que los fanáticos de series o animaciones realizan el doblaje de sus personajes favoritos que aún no han sido doblados a otro idioma. Esta actividad, denominada *fandub*, ha ido incrementándose en América Latina y, a pesar de que la mayoría que lo pone en práctica utiliza equipo de grabación casero y lo realiza por diversión, hay varios grupos que lo realizan de una manera más formal realizando castings y creando páginas web dedicadas a ello.

Desafortunadamente, en México no existe una legislación que regule las actividades del doblaje, el control de su calidad y los actores que forman parte de éste. Por lo que muchos profesionales del doblaje piensan que esta actividad se encuentra inmersa en una crisis donde ya cualquier persona puede doblar una película o programa de televisión sin preparación alguna.

Capítulo 4 Doblaje en *Shrek para siempre*

Como se ha visto, cualquier producto audiovisual se caracteriza por una gran heterogeneidad de elementos que lo componen. En este capítulo se analizarán y contrastarán aquellos componentes que intervienen en la adaptación y doblaje de la película *Shrek para siempre*; así como los referentes culturales que las dos versiones –la original y la doblada-- incluyen para lograr una mayor identificación con el público al que se dirigen.

4.1 El cine de animación

El cine de animación es, probablemente, el más antiguo que ha existido. La animación, por sí misma, o por dibujos animados, como mayormente se les conoce, tiene precedentes en las sombras chinescas y en las tiras cómicas que se publicaban en la prensa. Inclusive, es un antecedente del cine, pues fue esencial para el inicio y desarrollo del fenómeno cinematográfico.

En este sentido, Winsor McCay, uno de los historietistas más importantes, es considerado uno de los pioneros de la animación norteamericana gracias a creaciones como *Little Nemo* –tira cómica publicada en 1905— y *Gertie the Dinosaur*, uno de sus primeros cortometrajes animados, con un total de diez mil dibujos, en 1914.

Esto causó que en los primeros años del s. XX se vislumbrara a gran escala el surgimiento de varias estrellas animadas: el Gato Félix, creado por George Herriman, o Betty Boop y Popeye el marino, creados en 1929 por los Fleischer Studios. Éstos últimos fundados por los hermanos Dave y Max Fleischer, a quienes también se les atribuye la creación del rotoscopio, aparato que proyectaba

en un soporte transparente las imágenes de una película con la finalidad de que el animador las calcara y convertirlas en dibujos animados.

Asimismo, en los años treinta, aparecen algunas de los grandes personajes animados de la compañía Warner: el Pato Lucas, Bugs Bunny y Porky Pig.

Sin embargo, ninguna de estas creaciones animadas cobró la importancia y trascendencia que aún conserva Mickey Mouse, imagen representativa de la compañía productora de cine de animación Walt Disney, creada por Walter Elias Disney y su hermano Roy Disney.

Este personaje surgió a partir de una serie llamada *Oswald, the lucky rabbit*, pero debido a diversas disputas legales por el personaje, Disney y socio Ub Iwerks optaron por crear uno nuevo con el nombre de Mortimer Mouse, quien posteriormente pasó a llamarse Mickey Mouse. De este dibujo animado se realizaron 120 cortos, aproximadamente; entre los que destaca *Steamboat Willi*, primer corto sonoro de esta compañía.

En el año de 1937, Disney se coloca a la cabeza y vanguardia de la animación con la creación del primer largometraje de dibujos animados basada en el cuento popular de los hermanos Grimm: *Blanca nieves y los siete enanos*.

Como consecuencia de todos los avances y desarrollos técnicos que se lograron durante ese periodo, es en los años cuarenta que los dibujos animados se consolidan como una verdadera industria; por lo que la mayor parte de las compañías cinematográficas deciden crear sus propios departamentos de animación.

Para finales de los años cincuenta, y principios de los sesenta, emergió la idea que el dibujo animado podía no dirigirse únicamente al público infantil; sino que podría ser utilizado como una herramienta de crítica social y como representación de una realidad más cruda para un público maduro. De este modo, surge y comienza a desarrollarse un cine de animación para adultos, cuya finalidad no es solamente hacer reír.

Posteriormente, con la llegada de la era electrónica y el desarrollo de nuevas tecnologías en los años sesenta, el cine de animación se convierte en el blanco perfecto para la experimentación y realización de diversas técnicas y efectos especiales que permitieran la elaboración de películas más fantásticas. Con esto se da pie a la creación, en 1995, del primer largometraje animado completamente por computadora: *Toy Story*, producido por Disney y los estudios Pixar.

No obstante, el desarrollo de nuevas técnicas de animación y el auge de una industria volcada a este propósito permitió el surgimiento de otras compañías productoras que estaban dispuestas a competir por un mercado ansioso de este tipo de películas y producciones. Una de ellas es Dreamworks, creada en 1994 por Jeffrey Katzenberg, David Geffen y Steven Spielberg, la cual se inició en la animación por computadora con la película *Hormiguitaz*, en 1998.

Como este filme no obtuvo el éxito esperado, los estudios decidieron arriesgarse con un proyecto nuevo e inesperado que les permitiera tener un mayor despunte. Fue entonces que, en 1996, *Shrek* comenzó a desarrollarse y producirse hasta su conclusión: cuatro años después.

Shrek, basado en el libro infantil del dibujante estadounidense William Steig, narra la historia de un ogro verde que, con tal de recuperar su pantano invadido por personajes salidos de los cuentos de hadas, emprende la misión de rescatar a la princesa Fiona, elegida como la futura esposa de Lord Farquaad, antagonista de la historia.

Esta cinta se caracterizó por su sarcasmo, humor y crítica a los cuentos de hadas convencionales. Debido a esta renovada visión de ellos, logró superar todas las expectativas en críticas, aceptación del público y reconocimientos.

La primera entrega de esta franquicia, que dio pie a varias secuelas y *spin-offs*²³, se estrenó en 2001 y fue reconocida con el premio Oscar a Mejor película animada, superando a otras producciones como *Jimmy Neutron* y *Monsters Inc.*

²³ Proyecto nuevo nacido como extensión de uno anterior cuando una parte o un personaje de una película o programa de tv pasa a ser protagonista de la suya.

Asimismo, el personaje de Shrek recibió su estrella en el Paseo de la Fama en Hollywood, honor que ha sido otorgado a muy pocas celebridades animadas.

La segunda parte, Shrek 2, se estrenó en el 2004. En esta ocasión, la trama presenta la vida de casados de Shrek y Fiona y el encuentro con los padres de ésta última, quienes desconocen el aspecto de su hija y su marido. Además, la pareja tendrá que lidiar con la Hada Madrina y su hijo, el Príncipe Encantador, quienes estarán dispuestos a todo con tal de romper su matrimonio.

Esta segunda parte de la franquicia se convirtió en el quinto filme más taquillero de la historia en México con \$316 millones recaudados en taquilla, por lo que la tercera entrega se convirtió en una de las más esperadas por el público. Por desgracia para la productora. La cinta recibió malas críticas y poca recepción por parte de los espectadores, pues no recabó en taquilla lo que se esperaba.

Dicha película se estrenó en 2007 y se tituló Shrek Tercero. La trama, en esta ocasión, presenta a Shrek como el nuevo heredero a la corona del reino **Muy, Muy Lejano** al acontecerse la muerte del rey Harold, su suegro. Como Shrek no desea la corona, emprende la búsqueda de Artie, el otro posible heredero; mas, a su partida, Shrek dejará a sus amigos bajo los macabros planes de venganza del Príncipe Encantador.

Finalmente, la última entrega de la saga fue Shrek para siempre. Estrenada en 2010, logró recaudar en su verano de estreno en México \$113.9 millones. En ésta, el protagonista, Shrek, cansado de llevar la misma rutina y añorando sus días de gloria en los que la gente huía y se espantaba al verlo, hace un trato con Rumpelstiltskin –un duende estafador— para volver a aquellos días en los que no tenía responsabilidades familiares. Como Shrek no repara en las condiciones, no puede apreciar que se trata de una trampa para que Rumpel, como lo llaman de cariño, pueda convertirse en el nuevo rey de **Muy, Muy Lejano**.

Cuando Shrek es enviado a un mundo alternativo donde puede ser ogro otra vez se da cuenta que nadie lo conoce y que su familia y amigos ya no están con él. Así, la única forma de volver a la realidad y romper el contrato es hacer que Fiona

se vuelva a enamorar de él antes de que termine el día y quedé atrapado ahí por el resto de su vida.

4.2 Análisis del doblaje

De acuerdo con el modelo de análisis propuesto por la investigadora española Rosa Agost, en su libro *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*, todo texto audiovisual se caracteriza por poseer una dimensión de contexto que, a su vez, está conformada por una dimensión comunicativa, pragmática y semiótica.

La dimensión semiótica se refiere a los signos lingüísticos relacionados con los aspectos ideológicos y culturales de una sociedad en particular; la pragmática toma en cuenta la intención del texto —o guión original— y de la traducción, al igual que el humor y el lenguaje no verbal. Finalmente, la dimensión comunicativa tiene como elementos principales el modo y las limitaciones propias del medio; es decir, la relación entre lo visual y lo auditivo que condicionarán la traducción y el sentido a transmitir.

Para ello, es necesario realizar un análisis del producto audiovisual en su idioma original y en la lengua traducida, adaptada y doblada. En el caso de *Shrek para siempre* se pueden observar estas dimensiones en diversas escenas.

La cinta comienza con una narración, en voz de Rumpelstiltskin, del cuento de Shrek —a manera de resumen e introducción— hasta el presente de los personajes. Debido a que Rumpelstiltskin no obtuvo el final del cuento que planeó originalmente —ya que Shrek salvó a Fiona del castillo de la dragona— su furia le provoca romper las hojas del cuento que arruinó sus planes.

Sin embargo, como este personaje se encuentra dentro de una librería y el encargo de ella es Pinocho —quien se percata de sus acciones— es echado a

patadas del lugar, sin que antes el duende le ofrezca un trato para hacerlo un niño de verdad y olvide lo ocurrido. Pinocho no acepta y lo saca a la fuerza.

Los diálogos, al final de la escena, son adaptados en México a un referente cultural más próximo que ayude a contextualizar la situación en la que encuentra Rumpelstiltskin: como un intruso que no es bien recibido en ninguna parte y repudiado por los demás. Es así que en el diálogo original Pinocho emplea la palabra *Rumpelstinkypants* para mofarse de él. En una traducción literal esto sería: Rumpel pantalones apestosos; pero como este tipo de expresiones en inglés no tienen un equivalente que pueda servir como referente a la cultura mexicana el doblaje emplea el más cercano:

Pinochio: *Nobody needs your deals anymore, Rumpelstinkypants!*

Pinocho: Ya nadie necesita de sus contratos Sr. Rumpelstonto.

Cabe mencionar que el diálogo original tiene la intención de hacer un juego fonético con las palabras para que se acerquen al nombre del duende; situación que el doblaje prefiere omitir para darle una mayor relevancia al sentido de la oración y mostrar el rechazo que se tiene hacia el personaje en cuestión.

Existen varias muestras de este tipo de expresiones en inglés que no tienen un referente castellano. A continuación se describirán algunos de ellas.

Durante la fiesta de cumpleaños de los hijos de Skrek, aparecen un padre y su hijo con una voz muy peculiar. Este niño le exige a Shrek que haga su famoso gruñido. Shrek, molesto ante su insistencia, se niega a realizarlo.

Papá: *As long as you're not doing anything, how about one of those famous Shrek roars?*

Niño: *Do the roar.*

Shrek: *Let me set you straight, butter pants. An ogre only roars when he's angry. You don't want to see me angry, do you?*

Papá: Ya que no está haciendo nada, échese el famoso gruñido de Shrek.

Niño: Grúñeme

Shrek: Te lo diré muy claro, niño panzón. Un ogro sólo gruñe cuando está enojado. No querrás verme enojado, créelo.

Nuevamente, el doblaje recurrió a la sustitución: *butter pants*, el cual se traduciría como pantalones de mantequilla, por las palabras niño panzón, que hacen referencia a la imagen y características físicas del personaje en pantalla. Así, los elementos de la cultura norteamericana son reemplazados por otros equivalentes y conocidos en la cultura de recepción.; no sólo en una en particular, sino también aquellas que forman parte de una zona o región y que comparten ciertos rasgos culturales.

Como Shrek ayudó a Rumpelstiltskin con su carruaje, el duende, en muestra de agradecimiento, lo conduce a su hogar, aunque, en el fondo, planea estafarlo. Shrek no se encuentra muy convencido, pero es persuadido cuando le ofrece un trago. En la versión original esta bebida es un *eyeballtini*; en la doblada, un mojito.

En la primera, el *eyeballtini* hace referencia a un Martini, coctel hecho con ginebra, un toque de limón y adornado con una aceituna. Debido a la congruencia que debe existir entre la imagen y los de gusto y características de la personalidad del protagonista, la bebida *eyeballtini* fue adaptada con un ojo – alimento favorito de los ogros— en lugar de la aceituna.

Para mantener esa misma referencia al ojo, tanto en sentido como en la relación que tiene con la imagen, en la versión doblada se cambia la bebida por un mojito, a pesar de que éste sea un coctel totalmente diferente –hecho con ron, hierba buena y agua mineral— pero muy conocido en Latinoamérica. Cabe mencionar, que también se le da un mayor énfasis en la entonación para marcar la referencia.

Rumpel: *All right! Can I interest you in a mudslide? Slug and tonic? A liquid libation to ease that frustation? Eyeball-tini?*

Rumpel: Pasa. Tengo cuba con lodo, gusano al tonic, un té anti tensión para desechar la frustración. ¿Un mo-ojito?

Como se mencionó en el párrafo anterior, en el doblaje se decidió mantener el término *burro* en la frase *I've been ass-napped*, en lugar de traducir literalmente el vocablo *ass*. Esto con la finalidad de evitar la confusión.

En el mismo sendero, y como consecuencia de que esta frase incluye una mezcla de dos vocablos, *ass* y *kidnapped*, el doblaje optó por un término que estuviera lo más acorde posible al sentido de la oración e imagen. *Ass* quiere decir asno y *kidnapped* significa secuestrado. Por ello, la combinación de estos dos vocablos podría traducirse literalmente como *asnocuestrado*. En la versión doblada se optó por otro juego de palabras que no cambia la intención del diálogo principal y que mantiene la alusión al animal en cuestión.

Como ya se enunció, el doblaje debe conservar el sentido e intención de los diálogos sin dejar de tomar en consideración la sincronía y relación que éstos tienen con la imagen. No obstante, hay ocasiones en las que es necesario sacrificar ciertos juegos de palabras cuya importancia radica en la relación que existe entre lo sonoro y lo visual. Una muestra de esto es la escena donde Burro le habla a Shrek de la cancelación del contrato que firmó con Rumpelstiltskin y para ello hacen un origami con el tratado para descubrir esta clausula secreta.

Burro: *Ok, here's what you gotta do. You fold this piece here, make this letter match up here, bring this corner here, and if you do it just right, it will show you what to do. There! "Try Lou's bliss" Who's Lou?*

Burro: Bien, esto es lo que tienes que hacer. Hay que doblar esto así, juntar estas partes, pegar esta esquina con esta y, si lo haces bien, te dirá qué hacer. ¡Ahí 'ta! "Buzo del varadero humor" Y, ¿on 'ta el buzo?



Shrek para siempre (Shrek forever after). Director, Mike Mitchell. Actores, Mike Myers, Cameron Díaz, Eddie Murphy. USA. Dreamworks Animation. Color. 2010. Duración, 93 minutos.

Caso contrario sucede cuando una palabra que comparte un mismo significado tiene diversos términos para referirse a éste. Un ejemplo es el personaje de Burro, conocido con este nombre en México y demás países de Latinoamérica; mas no así en España: allí es nombrado Asno. En Estados Unidos, este mismo personaje se llama *Donkey*, de ahí que en México se le haya traducido como Burro, ya que asno en inglés es *Ass*.

Sin embargo, en la versión original existe el empleo de diferentes términos que evocan un mismo significado mientras que en el doblaje mexicano se omiten y adaptan para hacer la misma referencia a burro, vocablo empleado en el país para nombrar a este animal. Esto se muestra en la escena en la que Shrek y Burro se fugan del palacio de Rumpel y, en su huída, llegan al bosque más cercano donde Burro intenta, a su vez, escapar de Shrek.

Burro: *Just take my wallet! I've been ass-napped! Animal Cruelty! Help!*

Burro: ¡Llévate mi cartera, llévate mi cartera! ¡No cometas burricidio!
¡Llamen a la protectora de animales!



Shrek para siempre (Shrek forever after). Director, Mike Mitchell. Actores, Mike Myers, Cameron Díaz, Eddie Murphy. USA. Dreamworks Animation. Color. 2010. Duración, 93 minutos

Cuando se aprecia el origami totalmente acomodado en la versión original de la película, se puede ver que el documento tiene escrito *Try Lou's Bliss*, que en español se traduce como *Prueba la felicidad de Lou*. Pero ya que ésta es un juego de palabras que fonéticamente le dan una pista a Shrek de la frase correcta, el doblaje la adapta con la intención de conservar ese juego fonético con otras palabras, a pesar de que la imagen en pantalla mantenga la frase en inglés.



Shrek para siempre (Shrek forever after). Director, Mike Mitchell. Actores, Mike Myers, Cameron Díaz, Eddie Murphy. USA. Dreamworks Animation. Color. 2010. Duración, 93 minutos

Lo que el documento en realidad debe decir, una vez que Shrek hace nuevos dobles, es: *Beso del verdadero amor*. El doblaje opta por utilizar la frase: *Buzo del verdadero humor*, por su similitud fonética con la primera.

La elección de estas frases se ven también influenciadas por el humor que maneja la escena en sí. La intencionalidad de estos diálogos es hacer reír con la torpeza de Burro, característica que debe ser reflejada también en la adaptación.

El empleo de palabras y expresiones que sólo la población de recepción conoce y pone en práctica son también recurridos para una mejor adaptación de la historia y los diálogos. Esto se puede observar en la escena siguiente: Shrek y su familia comienzan su nueva vida. Shrek cambia el pañal a uno de sus hijos y para expresar el fuerte olor que éste tiene utiliza la palabra *pedorrines*, término utilizado por los mexicanos para referirse, vulgarmente, a las flatulencias, y que la versión original no menciona.

Shrek: *Did my little Fergus make a big grown up ogre stink?*

Shrek: Acaso el pequeño Fergus hizo su..¡wow...esos pedorrines son de ogro adulto!

Como uno de los elementos más importantes de esta cinta es el humor, el doblaje mexicano le proporciona el mismo valor y lo prioriza con el empleo de frases singulares del habla mexicana de uso diario y popular. Con esta finalidad, el doblaje adapta el diálogo original para tener un mayor impacto en el espectador mexicano y provocarle una sonrisa.

Otro ejemplo es la escena en la que Shrek entra en la tienda de campaña de Fiona con la intención de interceptarla antes de la emboscada a Rumpelstiltskin. No obstante, en su lugar, se encuentra con Gato. En este ejemplo, el doblaje cambia ligeramente el diálogo original para hacer referencia a la imagen que se ve en pantalla: un gato con botas con sobrepeso.

Gato: *Feed me, if you dare*

Shrek: *Puss, what happened to you? You got so fa...fancy.*

Gato: *Do I know you?*

Shrek: *Well, where's your hat? Where's your belt? Your little boots?*

Gato: *Boots? For a cat? Ha!*

Shrek: *But you're Puss in Boots.*

Gato: Aliméntame, si puedes.

Shrek: Gato, ¿qué te panzó? Estás tan gracioso.

Gato: ¿Te conozco?

Shrek: Tu sombrero, ¿dónde está? ¿Y tu cinturón? ¿Y tus botitas?

Gato: ¿Botas? ¿Para un gato? ¡Ja!

Shrek: Eres el gato con botas.



Shrek para siempre (Shrek forever after). Director, Mike Mitchell. Actores, Mike Myers, Cameron Díaz, Eddie Murphy. USA. Dreamworks Animation. Color. 2010. Duración, 93 minutos

En el diálogo original, Shrek, con la intención de no hacer sentir mal a Gato por su aspecto físico, cambia la palabra *fat*, que significa gordo, por *fancy* que en español es elegante. Cabe mencionar, que Shrek sólo dice la primera sílaba de la primera palabra, por lo que cambia esa expresión por otra que empiece con la misma sílaba.

En español, para hacer un equivalente y mantener la intención original, se utiliza el término *panzó* en vez de *pasó* para hacer referencia a la gordura de Gato, y cambiar *elegante* por *gracioso*. Aunque no mantenga la misma estructura que el diálogo original, la finalidad de hacer reír y de hacer notar el sobrepeso de Gato se conserva en la traducción.

La intención de seleccionar este tipo de frases por encima de su traducción literal, sobre todo, es para lograr una identificación con la audiencia mexicana. Es decir, que ésta se sienta familiarizada con las situaciones planteadas en la historia. Para ello requiere que las actitudes y características de los personajes estén acorde con la idiosincrasia mexicana.

Cuando Shrek llega a la resistencia de los ogros –siguiendo a Burro para rescatarlo— se encuentra con su esposa Fiona; pero ella no lo recuerda. Al parecer, ella se ha convertido en la líder de la resistencia, con características opuestas a las de una princesa. Es por ello que Burro se sorprende de su matrimonio.

Burro: *That's your wife?*

Shrek: *That's my wife*

Burro: *Well, I see who wears the chain male in your family!*

Burro: ¿Esa es tu vieja?

Shrek: Es mi esposa

Burro: Ya veo quien lleva la armadura en tu casa

En esta escena, Burro utiliza una palabra muy común entre los mexicanos para referirse a sus esposas o pareja: vieja. Así, el empleo de este tipo de palabras, además de fungir como un elemento de compenetración, es una muestra del esfuerzo de la adaptación que se llevó a cabo específicamente para esta población.

Por otro lado, la saga de *Shrek* siempre se ha caracterizado por contener varios elementos de la cultura pop hollywoodense del momento. Un ejemplo de esto se

puede observar en la escena donde el pantano de Shrek es visitado por un carruaje de turistas extranjeros que recorren las casas de las celebridades. Este elemento visual es un referente cultural que se tiene hacia los norteamericanos y sus costumbres turísticas, ya que este tipo de tours por las mansiones de las estrellas de Hollywood son muy conocidas a nivel mundial.



Shrek para siempre (Shrek forever after). Director, Mike Mitchell. Actores, Mike Myers, Cameron Díaz, Eddie Murphy. USA. Dreamworks Animation. Color. 2010. Duración, 93 minutos.

Este tipo de referencias culturales, que no requieren de una traducción y son inconscientemente percibidas por los espectadores, se encuentran en varias escenas de la película. Una de ellas es cuando Shrek llega al mundo alternativo donde puede comportarse de nuevo como un ogro. Después de asustar a todo el reino con sus gruñidos, Shrek recuerda a Fiona y va en busca de ella. Sin embargo, de camino hacia el pantano, ve que su esposa es una de las ogros más buscadas por los pobladores.

Ya en el pantano, Shrek es emboscado por una tropa de brujas cuya misión es capturar a todos los ogros que habitan en el reino; sobretodo a Shrek para que no rompan el hechizo que mantiene su mundo.

La imagen de estas brujas llena el estereotipo norteamericano que se tiene de ellas: usan escobas como medio de transporte, son feas, tienen el rostro verde, y son ampliamente conocidas —además de su aparición en cuentos de hadas—por

la celebración del Halloween. Es por ello que la mayor parte de la gente conoce a las brujas con esa apariencia y a las calabazas que utilizan de armas; por ejemplo, en la siguiente imagen de esta película.



Shrek para siempre (Shrek forever after). Director, Mike Mitchell. Actores, Mike Myers, Cameron Díaz, Eddie Murphy. USA. Dreamworks Animation. Color. 2010. Duración, 93 minutos

Así, la adaptación desecha la opción de contextualizar por medio del doblaje lo que muestra la imagen. La tradición del Halloween, cuyos referentes se plasman en la cinta, no tienen por qué ser explicados, ya que son elementos que se han apropiado y mezclado con los de la cultura mexicana.

De hecho, esta misma tradición —caracterizada en Estados Unidos por las grandes fiestas que realiza su gente; principalmente los artistas e importantes empresarios— se retrata en una de las escenas con la intencionalidad de burlarse.

Puede decirse que esto último es una adaptación de la vida nocturna que actualmente los jóvenes disfrutan y que, hasta cierto punto, se ha convertido en un cliché explotado por diversos medios en películas, telenovelas, series y otros.

En este sentido, y para aclarar este punto, se toma como referencia una escena donde se observa a un conjunto de brujas que tocan un tornamesa y otros instrumentos hechos de calderos, cráneos y calabazas para entretener a los demás mientras Pinocho firma un contrato con Rumpelstiltskin en su palco privado.



Shrek para siempre (Shrek forever after). Director, Mike Mitchell. Actores, Mike Myers, Cameron Díaz, Eddie Murphy. USA. Dreamworks Animation. Color. 2010. Duración, 93 minutos

Dentro de este mismo rubro se encuentra la escena donde Shrek insiste en preguntar a Burro el lugar donde será conducido por las brujas, quienes lo tienen prisionero. Burro, para disuadirlo, recuerda su antiguo empleo con Mc Donalds.

Shrek: *Donkey? What's going on? Do you know were Fiona is?*

Burro: *Quiet, ogre! You're gonna get me in trouble and I need this job. I am not going back to work for old McDonald. Tell me to E-I-E-I-O*

Shrek: Burro, ¿qué sucede? ¿Sabes dónde está Fiona?

Burro: Shh, cállate ogro. Me metas en broncas. Necesito la chamba. No voy a regresar con el viejo McDonalds. Ese del la-la-O

En la versión doblada, la mención a esta marca se mantiene como en la versión original porque es una marca mundialmente reconocida con varias sucursales en México, y otros países, que no necesita una presentación al el espectador.

En la misma escena, se puede observar, también, lo que se mencionó en párrafos anteriores: el empleo de ciertas frases o palabras populares mexicanas para lograr una mayor afinidad con el público de recepción. En este caso: la sustitución de la palabra *problema* –traducción de *trouble*— por *broncas*.

A pesar de que una cinta extranjera se exhiba en México y contenga elementos culturales que choquen con los de la cultura de recepción, habrá otros que no necesiten una adaptación como tal. Otro ejemplo se muestra en la escena en la que Burro se encuentra unos *waffles* a mitad del bosque.

En México, aun que este alimento no es una comida popular, como lo es en Estados Unidos, son productos reconocidos por su forma y sabor. Además de que, en ocasiones, es un artículo consumido por sectores de la población mexicana. Entonces no es necesario que al espectador se le explique lo que son, de qué están hechos o le cambien de nombre, pues es un producto comercializado y conocido globalmente.



Shrek para siempre (Shrek forever after). Director, Mike Mitchell. Actores, Mike Myers, Cameron Díaz, Eddie Murphy. USA. Dreamworks Animation. Color. 2010. Duración, 93 minutos

Ejemplo contrario ocurre Rumpelstiltskin regaña a las brujas por haber permitido que Shrek escapara de su palacio. Todas ellas se encuentran sentadas alrededor de él escuchando el siguiente plan de ataque mientras se deleitan con unos *cupcakes*.

Los cupcakes son pastelillos individuales del tamaño de una taza decorados con diversas formas de glaseados y chipas de sabores. Son empleados, comúnmente, como bocadillos en celebraciones y son postres muy populares en los Estados

Unidos. Su fama comenzó en el s. XIX en la que hubo una tendencia por inaugurar tiendas dedicadas exclusivamente a la preparación de estos panes, y que tuvo un gran impulso publicitario en varios programas de la televisión estadounidense.

En cambio, en México estos pastelillos apenas comienzan a comercializarse; por ende, no todos los segmentos de la población tienen una referencia cultural de su aspecto. Por tal motivo, el doblaje, para evitar confusiones dentro del público receptor, opta por la utilización de la palabra pastel, aunque el significado difiera, en mayor o menor medida, del original. Un pastel –como es entendido en México– es un postre más grande que usualmente tiene un relleno frutal y está envuelto en crema dulce.

Rumpel: *Some people like to look at the globet as half empty. Me, I like to look at it as half full. We've gone from the bottom to the top, ladies. But, we're not just an empire. We're a family. Everyone has got their cupcake? Cupcake, cupcake? Good.*

Rumpel: Hay personas que al ver una copa la ven medio vacía. A mí me gusta verla medio llena. Hemos escalado del fondo a la cima, chicas; pero no sólo somos un imperio. Somos familia. ¿Todos tienen pastel? ¿Pastel? ¿Pastel? Bien.



Shrek para siempre (Shrek forever after). Director, Mike Mitchell. Actores, Mike Myers, Cameron Díaz, Eddie Murphy. USA. Dreamworks Animation. Color. 2010. Duración, 93 minutos

A la par de este tipo de elementos visuales, se encuentran los elementos sonoros pertenecientes a la cultura pop del momento. Reflejo de ello es presentado en la elección de canciones de The Carpenters, Enya, Lionel Richi, Stevie Wonder y demás artistas que forman parte del *soundtrack* de la cinta.

Una muestra de la combinación de estos dos componentes, en la que hay una coexistencia entre la imagen que se observa y la música que lo respalda, ambos pertenecientes a la cultura pop actual, es cuando los ogros se dan cuenta que la emboscada que habían planeado era en realidad una trampa de Rumpelstiltskin. En ella el duende manda al flautista para que se encargue de atrapar a los ogros de la resistencia junto con Shrek y Fiona, y quien utiliza su habilidad de controlar a ciertas criaturas con su flauta haciéndolos bailar disco, hip hop y demás ritmos de moda.



Shrek para siempre (Shrek forever after). Director, Mike Mitchell. Actores, Mike Myers, Cameron Díaz, Eddie Murphy. USA. Dreamworks Animation. Color. 2010. Duración, 93 minutos

Respecto a las canciones, uno de los aspectos que el doblaje también considera son las interpretadas por los personajes de la historia. En muchas ocasiones, si se trata de una canción mundialmente conocida y popular, que por el mismo contexto propicia una comprensión de ésta con relación a la historia y los personajes, no se dobla. Algunas otras se pueden subtitular; pero en la mayoría de los casos se mantiene la versión original.

Sin embargo, en el caso de las películas dirigidas al público infantil, las canciones son dobladas y adaptadas porque también son diálogos, aunque musicalizados. Una muestra de esto es cuando Pinocho comienza la celebración de la fiesta de cumpleaños de los hijos de Shrek con una canción.

Pinocho: *Happy Birthday Bash. No more diaper rash. One year older, not a pain. Friends still remain the same refrain. Super duper, party pooper. Birthday, birthday, birthday bash. Birthday, birthday bash.*

Todos: *Birthday bash dah dah dah*

Pinocho: Feliz cumpleaños, no eres traga años. Un año más y sano estás, seguro, muy feliz estás vivas. Más añales con pañales. Fiesta, fiesta, fiesta ya. Fiesta, fiesta, fiesta ya.

Todos: Fiesta hoy, ya, ya, ya

La canción es un rap que el personaje de Pinocho trata de bailar y cantar a la vez, y como consecuencia del estilo y ritmo de este género musical, el doblaje lo traduce con la finalidad de generar una rima entre las oraciones y palabras sin que se pierda la intencionalidad original; desearle un feliz cumpleaños a los festejados.

En la escena donde Shrek es capturado por un grupo de brujas también puede hacerse esta observación. Mientras éste es transportado al castillo de Rumpelstiltskin, Burro se encuentra cantando lo que las brujas desean. En la versión original, Eddie Murphy –actor que da voz a este último personaje— canta *hits* de música pop en inglés: *Papa don't preach*, de Madonna; *Hit me with your best shot*, de Pat Benatars y *Tomorrow*, canción del musical de Broadway *Annie*.

Por el contrario, la versión doblada reemplaza estas canciones o otras de corte infantil tradicional. Es así que Eugenio Derbez –el actor que dobla a Burro— interpreta *La cucaracha*, *Naranja dulce*, *A la víbora de la mar* y otras canciones que toda la población mexicana conoce y con la que mejor puede identificarse. En especial, y como se mencionó antes, los niños.

Otro ejemplo es la escena donde Burro y Shrek están cenando con el resto de la resistencia de ogros, mientras el primero socializa y entretiene a los demás con un truco: sacar por sus fosas nasales un par de ojos mientras canta la estrofa de una canción.

Burro: *I see you! These eyes have seen a lot of love but they never want to see another one like they had with you.*

Burro: Iren como los miro. Yo tenía tres ojitos, yo tenía tres ojitos. Me tragué uno y medio dos, ya no más me quedan dos.

De nuevo, como en los ejemplos anteriores, el doblaje mexicano adopta la canción a los referentes culturales más próximos de esa población. Así, la traducción elige utilizar la canción popular infantil *Los diez perritos*, intercambiando *perros* con *ojos*, con la finalidad de que haya una congruencia con el diálogo y la imagen y una mayor familiarización con el personaje por parte del espectador.



Shrek para siempre (Shrek forever after). Director, Mike Mitchell. Actores, Mike Myers, Cameron Díaz, Eddie Murphy. USA. Dreamworks Animation. Color. 2010. Duración, 93 minutos

Inclusive, la mayor parte de las adaptaciones, en cuanto a diálogos se refieren, realizadas para el personaje del Burro son características del comediante mexicano que le presta su voz. Es decir, Eugenio Derbez, para dar vida a esta

figura, incluye frases y chistes que él ya había utilizado con sus propios personajes; por ejemplo, Aaron Abasolo, cuya frase más conocida es: ¡Pregúuuuntame!

El personaje de Burro también se caracteriza por su manera de hablar. En este caso, la versión adaptada no utiliza un doblaje neutral. A pesar de que toda la película fue adaptada por este comediante mexicano —específicamente para este país y el resto de Latinoamérica— Burro es el único que maneja el lenguaje popular mexicano mediante el empleo de ciertas frases o con la supresión de palabras.

Cuando Shrek y Fiona discuten porque por su culpa sus amigos fueron capturados por el flautista y el beso que se dieron no surtió el efecto esperado por el primero, se puede apreciar como Burro utiliza el lenguaje de las estratos populares del país de recepción con la propósito de hacer reír y romper el momento de tensión.

Burro: *Maybe you kissed her wrong?*

Shrek: *No. The kiss didn't work because Fiona doesn't love me.*

Burro: *¿Pos que no la besastes de lengüita?*

Shrek: *No, el beso no funcionó porque Fiona no me ama.*

En la versión original, el diálogo no menciona la palabra ni expresión de “la lengüita” pero el diálogo tiene la intención de romper el drama de esa escena; por lo que el doblaje conserva ese propósito y por lo mismo cambia o agrega esa expresión para darle énfasis al humor.

Así, también se puede observar que Burro en lugar de decir *miren* dice *iren*, cuando quiere decir *pues* utiliza *pos*, *ta güeno* en lugar de *está bien*, y *on ta* en vez de *dónde está*. Éstas son las frases y palabras más frecuentes que emplea Burro pero a largo de la cinta y sus predecesoras pueden advertirse algunas más.

Un ejemplo representativo ocurre cuando Burro se acerca con curiosidad a un Shrek desolado, pues nunca había visto a un ogro llorar. En esta escena, Burro corta las palabras y las expresiones, acción muy común entre los mexicanos.

Burro: *I've never seen an ogre cry.*

Shrek: *I'm not crying*

Burro: *It's nothing to be ashamed of. I cry all the time. Just thinking about my grandma, or thinking about baby kittens, or my grandma kissing a baby kitten, or a little baby grandma kitten. That is so sad!*

Burro: Nunca había visto llorar a un ogro.

Shrek: No estoy llorando

Burro: Que no te dé penita. Yo lloro todo el tiempo. Cuando pienso en mi abuelita, o cuando pienso en gatitos o en mi abuelita besando un gatito o en la abuelita de los gatitos. ¡Es requete triste!

Del mismo modo que Burro utiliza la expresión *requete* en lugar de *muy*, existen otros ejemplos –como los mencionados en párrafos anteriores— donde este personaje emplea expresiones de esta índole; algunas como resultado de la contracción de otras palabras.

Aunque *Shrek* sea una película con muchos elementos culturales de su país de origen pueden apreciarse algunos otros como resultado de la migración de distintos países latinoamericanos y que han logrado mezclarse y ser apropiados.

Tal es el caso de la escena donde todos los ogros planean la emboscada a Rumpelstiltskin y uno de ellos menciona la posibilidad de armar un puesto de chimichangas para alimentar a los guerreros una vez que termine la pelea.

Fiona: *The plan's simple. If they follow the usual patrol route, they'll reach the river by midnight. We'll be concealed along this road, waiting for his caravan. Once they reach the clearing, I'll give the signal and then we attack! And when the smoke clears...Wait, what's this?*

Ogro: *That's my chimichanga stand.*

Fiona: *No, cookie. We won't be needing that.*

Ogro: *Trust me, Fiona. Y'all gonna be really hungry after this ambush, ok? Go and finish your little speech.*

Fiona: El plan es simple. Si van por la ruta normal de patrullaje, llegarán al río a medio noche. Nos ocultaremos en este camino en espera de su caravana. Les daré la señal y entonces atacaremos. Y cuando termine todo...Oye, ¿qué es eso?

Ogro: Es mi puesto de chimichangas.

Fiona: Ah, no Cookie, no lo necesitaremos.

Ogro: Créeme Fiona los chicos estarán hambrientos cuando termine la emboscada. Termina con tu discurso.

Cabe precisar que la chimichanga es un platillo parecido al burrito, con la diferencia de que éste va frito. La chimichanga es un alimento característico de la cocina Tex-Mex, término que se utiliza para denominar a las creaciones culinarias resultado de la fusión de la cocina mexicana con la estadounidense y realizada en el sureste de éste último país.

Otra muestra es cuando los aldeanos le llevan a Rumpelstiltskin los ogros que han capturado para así obtener de recompensa el contrato de sus vidas. Pero al pasar al frente para su inspección, éste se percató que los capturados son copias de los ogros.

Rumpel: *Not Shrek. That is not Shrek. Also not Shrek. That's not even a ogre, it is a troll! Nice try. And that...is just sad. And what is that supposed to be?*

Rumpel: No es Shrek. Ese no es Shrek. Tampoco es Shrek. Ese ni siquiera es un ogro, es un troll. Casi caigo. Y eso parece piñata. ¿Y qué se supone que es esto?



Shrek para siempre (Shrek forever after). Director, Mike Mitchell. Actores, Mike Myers, Cameron Díaz, Eddie Murphy. USA. Dreamworks Animation. Color. 2010. Duración, 93 minutos

He aquí una muestra de la influencia cultural que ha tenido lugar en ambos países donde la globalización ha propiciado que ciertos elementos culturales e identitarios puedan formar parte de otra cultura.

Dentro de este aspecto, se puede contemplar otro referente cultural externo en la cinta: el personaje de Gato. Esta figura, interpretada por Antonio Banderas, además del acento castizo con que pronuncia sus diálogos, contiene elementos característicos españoles. Uno de ellos es el uso de *leit motivs* que anuncian su aparición en una escena o cuando realiza un acto heroico, así como el flamenco que baila después de cada éxito.

En el caso de la versión original, este personaje utiliza palabras y frases en español que a la vez intercala con su diálogo en inglés, acción que enfatiza aún más los referentes culturales en los que se basa. Sin embargo, esta misma figura, a su vez, toma en cuenta las características de uno de los personajes que interpretara Antonio Banderas años atrás: el Zorro.

El Zorro es un personaje ficticio que lucha contra las injusticias de las personas que ostentan el poder. Es un personaje reconocido gracias a su vestimenta, traje negro acompañado de un antifaz del mismo color, y por colocar su inicial en

cualquier superficie una vez que termina su misión. El gato con botas adopta estas características principales para complementar su imagen y personalidad; y así alimentar la idea de tener un origen o procedencia hispana.

En cintas anteriores se puede observar que este personaje talla la letra inicial de su nombre en la corteza de los árboles a manera de presentación, como la figura ficticia de El Zorro lo hacía en sus apariciones, por ejemplo.



Shrek para siempre (Shrek forever after). Director, Mike Mitchell. Actores, Mike Myers, Cameron Díaz, Eddie Murphy. USA. Dreamworks Animation. Color. 2010. Duración, 93 minutos

En la escena donde Burro y Gato marchan detrás de la resistencia de los ogros sin que éstos se percaten de su presencia pueden contrastarse los diálogos en ambas versiones y observar el empleo de frases que hacen, en la versión original, que este personaje se perciba más extranjero de lo que se distingue en la versión doblada.

Gato: *Look, Donkey, the chimichanga cart! Quick! Ándale! After him, burro! Donkey, vámonos!*

Burro: *Man, you are a cat-astrophe!*

Gato: *And you are ri-donkey-lous!*

Gato: Mira, burro, el carrito de chimichanga. ¡Corre! ¡Ándale, ándale!
¡Véngase, Burro! ¡Vamos, Burro! ¡Vámonos!

Burro: Eres una gatastrófe.

Gato: Y tú un aburrido

Asimismo, se puede apreciar un juego de palabras en los diálogos de la versión original que también se conserva en la doblada.; palabras que son sustituidas por otros equivalentes a la cultura de llegada pero que mantienen la intencionalidad de la original.

CONCLUSIONES

La comunicación es central en la vida de todo hombre, de toda sociedad y de toda cultura ya que permite la interacción entre sus semejantes. No obstante, con la creación y desarrollo de nuevas tecnologías y los medios de comunicación --junto al surgimiento de la globalización-- las relaciones entre las culturas y sus sociedades son cada vez más dinámicas.

A partir del nacimiento de la globalización, hubo dos vertientes principales de pensamiento acerca de las consecuencias que ésta traería a todos los aspectos de la sociedad, incluyendo el aspecto cultural. Uno de ellos es el que proclama el advenimiento de una cultura totalmente mundial. Es decir, una cultura homogeneizada donde no existan divisiones entre unas y otras. Por otra parte, la segunda vertiente, defiende las diferencias culturales entre las sociedades y se niegan a pensar en la posibilidad de una cultural global.

Si bien la globalización ha propiciado el flujo continuo y con mayor facilidad de referentes culturales de varias naciones; esto no quiere decir que la cultura local de cada región del mundo desaparecerá. Lo local y lo global se encuentran inmersos en una continua simbiosis, donde lo global se adapta a lo local para obtener el resultado deseado. Esto puede observarse en el área de la mercadotecnia, quien utiliza la estrategia de la glocalización para posicionar un producto global en un mercado local.

Cabe recordar, que la cultura es el conjunto de valores, costumbres y tradiciones que le proporcionan al individuo que forma parte de ella un marco de referencia para poder comprender el mundo en el que vive. Este marco de referencia, denominado identidad cultural, se encuentra en constante cambio y transformación debido al contacto que tiene con otras.

Uno de esos acercamientos es por medio de contenidos de televisión, cine o cualquier otro medio de comunicación que alberga elementos culturales propios de

la sociedad que la genera y a la que está dirigida. De ese modo, al estar en interacción con otra, éstos pueden ser interpretados de acuerdo al marco de referencia de la sociedad con la que se relaciona y, así, poder ser apropiados o rechazados por ésta.

Por tanto, puede afirmarse que el fenómeno de la globalización ha propiciado que el flujo de información y el acceso a conocimientos, contenidos, entretenimiento, entre otras cosas, de diversas naciones puedan llevarse a cabo sin ninguna dificultad a través de los distintos medios de comunicación. Los cuales, a su vez, se han convertido en los vínculos que permiten la comunicación e interacción entre culturas.

Uno de los componentes más importantes para que pueda existir una comunicación intercultural, es el lenguaje y los aspectos culturales que el empleo de éste conlleva. Es por ello, que uno de los recursos más utilizados a lo largo de los años, para hacer llegar los diferentes mensajes de los que están provistos los productos audiovisuales a otras culturas y partes del mundo, es el doblaje.

El doblaje es la sustitución de una parte de la banda sonora original —en específico, los diálogos— para adaptarla al mercado de una nueva comunidad manteniendo la armonía y congruencia entre la imagen y el sonido; sobre todo, con los movimientos de labios de los actores en pantalla.

Para poder doblar una película o cualquier producto audiovisual es necesario descomponer sus elementos tanto visuales como sonoros. Esto es trascendental ya que el sonido y la imagen se influyen mutuamente, y gracias al tratamiento que se dé a esta conjunción durante del proceso del doblaje, la percepción y comprensión de un mensaje pueden verse alteradas.

El doblaje inició con la llegada del cine sonoro debido a los inconvenientes que tenían los actores, y el equipo de producción en general, al grabar directamente sus diálogos en el set de filmación, ya sea por el ruido excesivo de la cámara o por falta de dicción por parte de los actores. Por tanto, el doblaje surgió de la

necesidad de volver a grabar los diálogos de los mismos actores que aparecían en pantalla.

Sin embargo, a lo largo de los años y con la evolución del cine y la tecnología que lo hace posible, se convirtió en una de las modalidades de traducción más socorrida por las productoras cinematográficas con el fin de expandirse y ganar más mercados, en especial, el hispanohablante.

Éstas, después de haber realizado varios intentos –como las dobles versiones en las que se utilizaban los mismos recursos de una película para filmar otras con distintos actores de otras lenguas y nacionalidades-- seleccionaron a México para el doblaje de series, películas y dibujos animados por su manejo de la lengua española.

En un principio, el empleo de la lengua, la diferencia de acentos que pueden coexistir en ella, y la variedad de significados que puede tener una palabra en relación al contexto en que es empleada, fueron un inconveniente para las productoras que deseaban doblar sus películas al español.

De ese modo, el español hablado en México –que era el más comprendido en los demás países de Latinoamérica— fue elegido para adecuar el contenido de las películas a este idioma por poseer una adaptación lo menos local posible como sucedía en España, por ejemplo, o en otros países sudamericanos.

Fue así, que México se convirtió en uno de los países poseedores de una gran industria del doblaje colocándolo a la vanguardia en esta rama. Esto se vio reflejado en el éxito de series y dibujos animados que tuvieron una mejor y mayor aceptación dobladas que las versiones originales en sus países de origen. *Don Gato y su pandilla* fue uno de ellos, cuya clave del éxito fueron los personajes adaptados a la idiosincrasia mexicana –tal es el caso de Cucho, de procedencia yucateca— que lograron compenetrar con el público al que se dirigía.

Así, el proceso de doblaje de cualquier obra audiovisual comenzó a considerarse un trabajo artesanal en el que la etapa de ajuste o adaptación cobraría la mayor

importancia dentro del mismo con la finalidad de generar contenidos bien adaptados.

Una de las películas que ilustra lo antes mencionado es *Shrek* con sus respectivas secuelas o continuaciones, en las que se puede observar toda una gama de traducciones y adaptaciones de códigos, tanto lingüísticos como culturales, que le conceden al público una mayor familiaridad con el mensaje expuesto.

Shrek es la mayor franquicia de animación por computadora de Dreamworks Animation, y es considerada una de las historias más refrescantes dentro del cine de animación por su visión de los cuentos de hadas. Su característica principal es el empleo del humor dirigido tanto para niños como adultos y la inclusión de elementos de la cultura pop del momento para lograrlo.

El caso de *Shrek para siempre* no es excepción. Es por ello que el doblaje, para lograr una mayor identificación con la población a la que se dirige y conservar el humor que rodea a la versión original, sustituye y adapta elementos de la cultura de partida por otros equivalentes de la de llegada para lograr este objetivo.

El humor es un componente complicado de traducir, ya que lo que puede ser gracioso y correcto para una cultura puede ser totalmente erróneo para otra. Por ello, Dreamworks decidió acudir a un comediante mexicano –Eugenio Derbez-- para que los asesorara con el proceso de adaptación de los personajes y sus respectivos diálogos y bromas.

El resultado fue todo un éxito. La adaptación realizada de la película para el público mexicano logró la identificación de éste hacia las situaciones que viven los personajes en la trama mediante el uso de referentes culturales próximos a ésta. ´

Esto se puede apreciar en la traducción de canciones de moda estadounidenses por otras de corte infantil popular mexicano; en las expresiones lingüísticas mexicanas que utilizan ciertos personajes para hablar como el caso de Shrek y Burro, y el empleo de ciertos signos lingüísticos que mantienen una relación estrecha con la imagen en pantalla, aunque en la original se utilicen otros.

Asimismo, el doblaje de *Shrek para siempre* es un ejemplo de la coexistencia de referentes culturales de dos naciones diferentes, que si bien algunos de ellos son compartidos por el flujo y cercanía entre un país y otro, son interpretados por la población receptora de acuerdo a sus experiencias de vida e identidad cultural como parte del proceso de comprensión del mensaje.

Es así que, realizando el análisis del doblaje de esta cinta, se puede dar cuenta de un amplio marco de referencia que facilita la percepción de los elementos culturales de ambas naciones, tanto de la estadounidense como de la mexicana, por parte del espectador.

Glosario

- **Fonética**
El estudio de los fonos
- **Fonología**
Disciplina que estudia el sistema de fonemas de una lengua.
- **Franquicia**
En la jerga cinematográfica se refiere al conjunto de películas, ya sean secuelas o precuelas, que explotan la misma línea narrativa de determinados personajes o situaciones que se desarrollan a partir del lanzamiento de la primera.
- **Globalización de la información**
Fenómeno que propicia el acceso y difusión de la información a cualquier parte del mundo.
- **Glocalizacion**
Estrategia de marketing en la que un producto global es introducido en el mercado como uno local.
- **Identidad**
Marco de referencia y de pertenencia social que proporciona al individuo una comprensión del mundo y funcionamiento del mismo.
- **Mensajes mediáticos**
Aquellos que utilizan los medios de comunicación masiva como canal para llegar a los receptores meta.
- **Polisemia**
Se refiere a las varias acepciones que puede tener un signo lingüístico.
- **Sintagma**
Combinación de unidades de paradigmas para formar una secuencia o cadena.

Fuentes bibliográficas

Antiga Trujillo Nedelia, *La investigación y las metodologías de la ciencias*, México, Edición de la autora, 2012, 220 pp.

Antiga y Tenorio, *Guía para elaborar proyectos de investigación*, México, Trillas, 2006, 152 pp.

Agost, Rosa, *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*, Barcelona, Ariel, 1999, 159 pp.

Agost, Rosa; Chaume, Frederick, *La traducción en los medios audiovisuales*, Castellón de la Plana, Universitat Jaume I, 2001, 250 pp.

Alsina, Miquel Rodrigo, *Comunicación intercultural*, España, Anthropos, 1999, primera edición, 270 pp.

Alsina, Miquel Rodrigo, *Teorías de la comunicación: ámbitos, métodos y perspectivas*, Valencia, Publicacions de la Universitat de Valencia, 2001, 235 pp.

Ávila, Alejandro, *El doblaje*, Madrid, Cátedra, Serie Signo e Imagen, 1997, 167 pp.

Ávila, Alejandro, *Historia del doblaje cinematográfico*, Barcelona, CIMS, 1997, 266 pp.

Bernal Merino, Miguel Ángel, *La traducción audiovisual: análisis práctico de la traducción para los medios audiovisuales e introducción a la teoría de la traducción filológica*, Alicante, Universidad de Alicante, 2002, 108 pp.

Bonfil Batalla, Guillermo, *et. al.*, Valencia Arce, José Manuel [coord.] *Decadencia y auge de las identidades. Cultura nacional, identidad cultural y modernización*, El Colegio de la Frontera Norte, 2000, 2º edición, 384 pp.

Camacho Camacho, Lidia. *La imagen radiofónica*, McGraw-Hill, México, 1999, Primera edición, 132 pp.

Eisenstein, Sergei, *La forma del cine*, Editorial S.XXI, México, 1998, cuarta edición, 241 pp.

Fernández Collado, Carlos, *La comunicación humana en el mundo contemporáneo*, México, Mc Graw Hill, 2001, Segunda edición, 411 pp.

Fernández Díez, Federico; Martínez Abadía José. *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*, Paidós, España, 1999, 269 pp.

García Sánchez, José Luis. *Lenguaje audiovisual*, Editorial Alhambra, México, 1987, Primera edición, 78 pp.

Jeanne, René; Ford, Charles. *Historia ilustrada del cine, 2. El cine sonoro (1927-1945)*, Madrid, Alianza Editorial, Serie: Libro de Bolsillo, 1984, cuarta edición, 355 pp.

Lozano Rendón, José Carlos. *Teoría e investigación de la comunicación de masas*, México, Alhambra, 1996, 233 pp.

Moscardó Guillén, José, *El cine de animación en más de 100 largometrajes*, Madrid, Alianza Editorial, 1997, 288 pp.

Reyes de la Maza, Luis, *El cine sonoro en México*, México, UNAM, 1973, 271 pp.

Rodríguez Bermúdez, Manuel, *Animación: una perspectiva desde México*, México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 2007, Primera edición, 234 pp.

Sinclair, John, *Televisión: comunicación global y regionalización*, Madrid, Gedisa, 2000, 158 pp.

Thompson, John, *Los media y la modernidad: una teoría de los medios de comunicación*, México, Paidós, 1998, 357 pp.

Wright, Charles Robert, *Comunicación de masas. Una perspectiva sociológica*, México, Paidós, 1966, 155 pp.

Fuentes hemerográficas

Cruz López, Luis Miguel, "Shrek diez años después", *Cine Premiere*, n° 190, México, julio 2010, 100 pp.

Fuentes electrónicas

Palencia Villa, Rosa María. *El doblaje cinematográfico: factores de eficacia desde la recepción*, en Revista Latina de Comunicación Social, No 25, enero 2000
URL: <http://www.ull.es/publicaciones/latina/aa2000yene/141vapalencia.html>
[consulta: 11 de marzo de 2011]

Nájar, Salvador, *El doblaje de voz. Orígenes, personajes y empresas en México*.
URL: <http://salvadornajar.com/>
[consulta: 14 de noviembre de 2011]

Filmografía

Shrek para siempre (Shrek forever after). Director, Mike Mitchell. Actores, Mike Myers, Cameron Díaz, Eddie Murphy. USA. Dreamworks Animation. Color. 2010.
Duración, 93 minutos.