

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA
ESCUELA DE LINGÜÍSTICA APLICADA**

**DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
LINGÜÍSTICA APLICADA A LA TRADUCCIÓN**

**JUEGOS DE PALABRAS EN EL DOBLAJE: EL RETO DE TRANSMITIR EL
HUMOR EN LA SERIE «THE BIG BANG THEORY»**

ANDREA CAROLINA ARELLANO MEZA

QUITO, 2014

CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS.....	iii
ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN.....	iv
INTRODUCCIÓN.....	vi
OBJETIVOS.....	viii
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	ix
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL.....	1
1.1. Antecedentes.....	1
1.2. Consideraciones teórico conceptuales.....	2
1.2.1. Lingüística.....	2
1.2.2. Traducción.....	4
1.2.3. Técnicas de traducción.....	12
1.2.4. Evaluación de traducción.....	14
1.2.5. Cultura y humor.....	18
1.2.5.1. <i>Cultura estadounidense vs. Cultura latinoamericana</i>	18
1.2.5.2. <i>Tabúes</i>	21
1.2.5.4. <i>Humor verbal</i>	25
1.2.5.5. <i>Juegos de palabras</i>	25
CAPÍTULO II: ANÁLISIS DE LA SERIE Y DEL DOBLAJE ORIGINAL.....	29
2.1. Descripción de la serie.....	29
2.2. Descripción de la trama y los personajes.....	30
2.3. Audiencia, tipo y género.....	31
2.4. Análisis del doblaje.....	32
2.4.1. Identificación y clasificación de los juegos de palabras.....	33
2.4.2. Técnicas usadas en el doblaje de juegos de palabras.....	37
CAPÍTULO III: PROPUESTA DE TRADUCCIÓN.....	39
3.1. Problemas y soluciones de traducción en el diálogo y doblaje original.....	39
3.2. Evaluación de traducción.....	45
3.3. Propuesta de traducción.....	46
3.4. Técnicas usadas.....	50
CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	55
4.1. Conclusiones.....	55
4.2. Recomendaciones.....	58

BIBLIOGRAFÍA	59
BIBLIOGRAFÍA CITADA.....	59
BIBLIOGRAFÍA DE REFERENCIA	63
ANEXOS	

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por la oportunidad de estudiar y finalmente de poder realizar esta disertación. También agradezco las oportunidades que este trabajo representa. Sobre todo, agradezco a Dios por todas las bendiciones recibidas y todas las conversaciones mantenidas que a la final fueron las que me alentaron y ayudaron a crecer.

Asimismo, agradezco a todas las personas que me dieron sus palabras de aliento y me ayudaron para poder completar este trabajo de disertación.

ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN

El campo de la traducción presenta retos con los que los traductores se deben enfrentar a diario y para los cuales tienen que encontrar soluciones apropiadas. Uno de los retos más grandes al traducir está relacionado con el humor. El problema radica en que el humor es específico para cada cultura y no siempre se lo puede transmitir a la lengua meta (LM) con una traducción literal. Esto se debe a que muchas veces no depende de las palabras usadas sino de la intención con la que se transmitió; es decir, no resulta de lo que se dijo, sino de lo que se quiso decir.

Existen varias estrategias para la creación del humor, y una de ellas es la utilización de los juegos de palabras, que de hecho conforman otra área de dificultad para el traductor, pues no solo llevan la carga cultural y humorística, sino que ésta se encuentra ligada intrínsecamente con la lengua de origen (LO)¹.

A lo largo de los años se ha notado mucho más el uso de este recurso humorístico y actualmente se lo puede evidenciar en todo tipo de situación comunicativa, desde los libros y periódicos, hasta discursos y conversaciones diarias; inclusive ahora, también lo podemos ver utilizado en comedias en el cine y la televisión. Debido al amplio manejo de los juegos de palabras, el traductor ha tenido que enfrentarlos cada vez con más frecuencia, en especial al momento de traducir comedias para la subtitulación y el doblaje.

El problema surge cuando los traductores no son capaces de reconocer los juegos de palabras como un problema de traducción, o después de haberlo reconocido como tal, no pueden encontrar la manera más adecuada de traducirlos para poder transmitir el humor y la carga cultural de este recurso. Este problema resulta muy claro para las personas bilingües al escuchar o leer traducciones literales de un juego de palabras y entenderlos, no por la traducción sino por su conocimiento de la LO. En este caso, el humor se transmite de cierta manera, pero lo mismo no sucede para un público monolingüe o con conocimiento limitado de la LO y esto resulta en la pérdida del mensaje para ellos. Como expresa la traductora Candace Whitman (1992) citando

¹ En el ámbito de la traducción se denomina «lengua de origen» a la lengua de la cual se traduce y «lengua meta» a la que se traducirá. A lo largo de este trabajo, se utilizarán las abreviaturas LO para referirnos a la lengua de origen, y LM para referirnos a la lengua meta.

a Rowe: «a funny line is intended to get a laugh. If it fails to do so when translated into the foreign tongue, then the translation has failed [...]».

Por otro lado, se debe tener en cuenta que la manera de traducir los juegos de palabras también depende del medio en el que se los vaya a transmitir. No es lo mismo, por ejemplo, traducirlos para un libro que para una revista o traducirlos para una serie o película subtitulada que para una doblada.

Debemos recordar que el doblaje pretende sustituir las voces en la LO, y esto implica que debe existir sincronía entre las voces y la imagen, tanto en los rasgos suprasegmentales – como la entonación o inflexiones de voz– como en las palabras dichas con el movimiento de los labios. Esto dificulta la traducción ya que no se tiene que transmitir solamente la idea original, y el juego de palabras, sino que esto debe, de alguna manera, encajar visualmente con lo que se presenta.

Debido a la globalización, podemos ver que actualmente hay cada vez más series transmitidas a nivel mundial, y que éstas son con frecuencia dobladas para llegar a un público más amplio. Por lo general, las personas eligen programas doblados a los subtitulados por su practicidad al momento de ver la serie, pues elimina la necesidad de leer los subtítulos que puede ocasionar que nos perdamos de lo que está sucediendo con los personajes.

En los últimos años, en el Ecuador, se han incorporado estos mismos programas a la televisión pública, permitiendo el acceso a una mayor cantidad de gente con recursos más limitados que aquellos con acceso a televisión de paga. Puesto que la televisión pública debe obedecer la ley, todos los programas que se transmiten deben estar doblados.

Debido a la clara presencia de errores en la traducción de los juegos de palabras en diferentes series, es evidente la necesidad imperiosa de replantear la manera en la que se traduce dichos juegos de palabras, o por lo menos de comenzar a darle el énfasis necesario a esta área de la traducción, muchas veces olvidada.

Dado que la traducción para subtitulación es diferente que la del doblaje, también es necesario analizar técnicas específicas para este tipo de traducción. Además, la realización de este estudio no presenta mayores complicaciones, ya que se cuenta con la serie en el idioma original y con su respectivo doblaje.

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo, se busca hacer un análisis del doblaje de los juegos de palabras utilizados en dos episodios de la comedia «The Big Bang Theory» para posteriormente presentar una propuesta de traducción para los juegos de palabras. El objetivo de este estudio es analizar y hacer una crítica sobre los juegos de palabras, además de proponer una traducción útil para el doblaje que logre, en el idioma español, mantener la intención cómica del original.

Un trabajo de esta índole es importante en el ámbito tanto académico como personal y social. Su valor académico radica en que este estudio recopila y analiza la teoría traductológica de varios autores y se enfoca en la traducción de juegos de palabras, la transmisión del humor, y cómo las diferentes técnicas necesarias para la realización del doblaje de una serie afectan ambos aspectos de la lengua.

Además, este estudio es una oportunidad para analizar las comedias dobladas y proponer una traducción diferente. El propósito es que el público hispanohablante tenga la oportunidad de disfrutar las series de la misma manera que el anglohablante y también pueda acercarse a la cultura estadounidense.

Al mismo tiempo, esta disertación permitirá analizar un tipo de serie que despierta mi interés aplicando mis conocimientos lingüísticos para ofrecer un doblaje que logre transmitir el mismo nivel de humor que presenta a los receptores de la versión original.

Este trabajo constará de 4 capítulos organizados de la siguiente manera:

El primer capítulo abarca el marco teórico-conceptual utilizado como base de este estudio. El segundo capítulo comprende el análisis de los juegos de palabras utilizados además de las estrategias que se aplicaron al momento de traducirlos para el doblaje. El tercer capítulo presenta una propuesta de traducción y el análisis para llegar a ésta. Finalmente, el cuarto capítulo incluye las conclusiones y recomendaciones a las que se llegó al finalizar este proyecto.

Para este análisis se tomarán 2 episodios de la serie de 21 minutos cada uno, escogidos de acuerdo a la cantidad de juegos de palabras que presentan. Si bien este estudio se centrará solamente en estos episodios, sus resultados podrán aplicarse a muchas otras áreas de la

traducción, como por ejemplo, en la literatura. Este trabajo también ayudará a que este tipo de problemas sea tratado desde un nuevo enfoque y de esta forma evitar errores comunes en la traducción de juegos de palabras.

Se debe tomar en cuenta que este proyecto se enfoca solamente en los juegos de palabras y no en otros aspectos del doblaje; al mismo tiempo, no se presentará un doblaje que busque sustituir el original, más bien se presentará un análisis traductológico enfocado en la traducción de los juegos de palabras.

OBJETIVOS

Este trabajo tiene como objetivo general proponer, mediante técnicas traductológicas, un nuevo enfoque a la traducción para el doblaje de los juegos de palabras.

Asimismo, los objetivos específicos de esta disertación son los siguientes:

- Seleccionar 2 capítulos de la serie «The Big Bang Theory» en su idioma original y con el doblaje correspondiente.
- Identificar los juegos de palabras utilizados en la lengua original, ordenarlos y clasificarlos.
- Examinar los juegos de palabras en el doblaje existente y las técnicas utilizadas en su traducción.
- Evaluar si dicho doblaje de los juegos de palabras logró transmitir el humor.
- Elaborar una nueva traducción de los juegos de palabras en base a las técnicas de traducción estudiadas y las técnicas específicas de traducción de juegos de palabras.

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Este es un trabajo de tipo sincrónico, pues la traducción que se realizará es de una serie que se transmite actualmente y su traducción está destinada a un público de la misma época en la que se transmitió dicha serie.

Además, este trabajo es de tipo analítico-descriptivo, pues se propone analizar los juegos de palabras utilizados en la serie en inglés y las técnicas que se utilizaron al momento de traducirlos para el doblaje de la serie. Ya que se procederá a realizar una evaluación de traducción, este análisis se realizará sobre la base de los criterios presentados por Darbelnet (1977), los cuales se fundamentan en los niveles de traducción propuestos por él mismo. Asimismo, los datos recogidos serán cualitativos.

Para realizar este análisis, se seguirán los siguientes pasos:

1. Se escogerán dos episodios de la serie de manera propositiva, es decir, después de haber visto los episodios en inglés se escogerán los episodios en los que se encuentren más juegos de palabras, que son los cuales me serán útiles en mi análisis.
2. Se identificarán los juegos de palabras utilizados en ambos capítulos y se los categorizará según su tipo. Además se analizará el contexto en el que aparecieron y qué personaje lo dijo, pues todo esto influye en su traducción.
3. Se analizará el doblaje de los juegos de palabras en los episodios escogidos. Esto se realizará en un principio de manera superficial, simplemente identificando la traducción utilizada, para seguidamente hacer un análisis más detallado sobre las técnicas utilizadas por los traductores en cada caso.
4. Se procederá a evaluar si la traducción de los juegos de palabras transmitió el humor y si funciona en la lengua terminal. En el caso de que la traducción no sea satisfactoria, se procederá a la propuesta de una nueva traducción, que se enfoca en las técnicas de traducción de los juegos de palabras.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL

Esta sección presentará las bases teórico-conceptuales usadas a lo largo de la investigación. En una primera parte, se expondrá brevemente generalidades de la lingüística y los niveles lingüísticos importantes para este estudio, para luego explicar los tipos de traducción. Se enfocará especialmente en la traducción audiovisual y sus clases, al igual que las técnicas de traducción más usadas en cada caso. Finalmente, se discutirá la estrecha relación entre cultura y la traducción del humor concentrándonos en los juegos de palabras.

1.1. Antecedentes

Sobre la traducción y el doblaje ya hay varios trabajos realizados, al igual que la existencia de muchos libros que analizan el tema. Un gran número de ellos analiza su importancia o las técnicas que deben usarse al momento de doblar. Por ejemplo, tenemos que en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador se ha escrito ya una disertación por Catalina Cueva y Leslie Gutiérrez (2002) que explora cómo hacer un doblaje. Asimismo, existe una variedad de trabajos que se refiere al humor y cómo traducirlo, pero realmente hay pocos trabajos que fusionen la traducción del humor y el doblaje, aunque muchas veces se encuentren relacionados.

Esto no significa que los trabajos sean inexistentes. Por ejemplo, se ha escrito también en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador una disertación que trata ambos temas en conjunto. Este trabajo realizado por Verónica Salas (2008) intenta investigar las maneras en las que se traduce el humor basándose en el doblaje de la serie «Futurama».

Igualmente, existen extensos trabajos sobre los juegos de palabras en inglés como recurso creador del humor, pero hay pocos en español y son aun menores los que lo relacionan con el doblaje. Sin embargo, existen varios libros y trabajos que tratan sobre la traducción de los juegos de palabras en general, para subtítulos y para libros. Tenemos como ejemplo el libro de Dirk Delabastita (1994) que aborda justamente el problema de la traducción de los juegos de

palabras, los trabajos de Camilla Østergaard Pedersen (2010) y Paula García Manchón (2013) sobre la traducción de juegos de palabras en subtítulos y *fansubs*² respectivamente y el artículo de Eriola Qafzezi (2013) sobre sobre la traducción de juegos de palabras en libros.

Gracias a esta diversidad de trabajos sobre traducción y juegos de palabras, los conceptos y descripciones encontradas son bastante amplios para ser usados en este campo.

1.2.Consideraciones teórico conceptuales

Al momento de traducir, se debe tomar en cuenta una gran variedad de aspectos, tanto de la propia lengua como de la sociedad, y es por eso que debemos exponer de una manera escueta pero clara todas estas particularidades que intervienen e influyen en la traducción.

Comenzaremos explicando algunas de las bases lingüísticas usadas en este estudio, las cuales se relacionan con la traducción y son fundamentales para ésta. Seguidamente, explicaremos de manera breve sobre la traducción y su papel en este género textual, para finalmente explicar cómo todo se conecta con las diferentes culturas y su humor, aspectos a los que estamos cada vez más expuestos.

1.2.1. Lingüística

Como ya sabemos, la lingüística es el estudio científico del lenguaje, es decir, se estudia la composición interna y externa de las lenguas en todos sus niveles. En el caso de la traducción para el doblaje y la traducción del humor, es indispensable tomar en cuenta todos los niveles de la lengua.

Primeramente, se encuentra el nivel fonético-fonológico en el cual se analizan los sonidos de la lengua. La fonología estudia la representación mental y abstracta de los sonidos, esto es los fonemas y describe cómo estos funcionan, es decir su sistema de oposiciones. En cambio, la fonética se ocupa de estudiar estos sonidos en contexto, a saber, los sonidos físicos y sus cambios dentro del discurso hablado. Este nivel es particularmente importante en el

² *Fansub* es un término inglés que se refiere a los subtítulos creados por aficionados de una serie de televisión y distribuidos gratuitamente para otros aficionados.

doblaje, pues es en ese medio en el que radica la sincronización visual con la sonora. Por ejemplo, es importante que en el doblaje las bilabiales encajen en ambos idiomas. También es importante a nivel de los juegos de palabras, ya que muchas veces estos se basan en parónimos (palabras semejantes).

El siguiente nivel es el morfológico. En este nivel se estudian los mecanismos y procesos que tiene una lengua para la formación de palabras además de su estructura interna. La morfología es una parte primordial para analizar los juegos de palabras, ya que mediante estos mecanismos de formación de palabras se establece la creación de los juegos de palabras.

En tercer lugar, tenemos el nivel sintáctico que estudia la forma en la que las palabras se ordenan y se combinan en un idioma, al igual que las relaciones sintagmáticas y paradigmáticas entre dichas palabras. Además, estudia las reglas dentro de un idioma que rigen sobre estas combinaciones; en otras palabras, estudia las reglas gramaticales en una lengua que ayudan a la formación de estructuras coherentes. En el doblaje, la sincronización de las bilabiales en ambos idiomas puede influir en la manera en la que se estructure la oración.

En el cuarto nivel se ubica la semántica, la cual estudia el significado o interpretación de los signos lingüísticos, por ejemplo, de las palabras. Este nivel también es importante en la creación de los juegos de palabras, pues muchas veces éstos se basan en las varias acepciones de una palabra; es decir, en la polisemia.

Por último, se encuentra el nivel pragmático. La pragmática estudia el significado de las palabras en contexto. En otras palabras, estudia el uso de la lengua y su significado de acuerdo a la situación comunicativa en la que tiene lugar un determinado enunciado. Debido a que la situación comunicativa influye en el significado denotativo de las palabras, es imperativo tomarla en cuenta al momento de analizar el humor.

1.2.2. Traducción

La traducción toma en cuenta los niveles antes mencionados, y es por eso que este trabajo no se basará en definiciones como las de García Yebra (1997:29) quien define la traducción como «enunciar en otra lengua lo que ha sido enunciado en una lengua fuente, conservando las equivalencias semánticas y estilísticas», ya que en esta definición no se toma en cuenta el nivel pragmático o la situación comunicativa en la que ocurre el texto original. Asimismo, House (1981:31) da una definición de traducción que aunque incluye a la pragmática, no incluye el estilo. Ella define la traducción como «la sustitución de un texto en lengua de partida por un texto semántica y pragmáticamente equivalente en lengua meta».

Por esta razón, para este trabajo se utilizará la definición de Nida y Taber (1986:29), pues nos proporciona una definición de traducción mucho más apegada a lo que este trabajo busca analizar: «reproducir en la lengua terminal el mensaje de la lengua original por medio del equivalente más próximo y más natural, primero en lo que se refiere al sentido, y luego en lo que atañe al estilo».

Ya que la traducción abarca todo tipo de obras, podemos dividirla en varios campos. Uno de ellos es el de las traducciones subordinadas en donde se encuentra la traducción audiovisual (también llamada TAV).

Cuando escuchamos la palabra «traducción» pensamos en que es reemplazar un texto en una lengua por otro en otra lengua, sin embargo, no siempre es así de sencillo y es por eso que existe esta denominada traducción subordinada. Como explica Fernando Toda (2005) la traducción subordinada es «cualquier traducción que esté condicionada por elementos extralingüísticos que influyen en la manera de producir el texto traducido, obligándolo a someterse a ciertas restricciones».

Para comprender mejor este concepto, él pone el ejemplo de una traducción de un folleto turístico, en donde se tiene que mantener el formato, el estilo y la longitud. Por la misma lógica, la traducción de un poema es también un ejemplo de traducción subordinada, ya que el traductor está restringido por la métrica, el ritmo y la rima de la poesía. Es en estas restricciones que la traducción subordinada se diferencia del resto de traducciones escritas.

Podemos definir a la traducción audiovisual como aquella que se hace sobre el texto de una pieza audiovisual, pues el código lingüístico es el que debe cambiar y adaptarse a la lengua terminal mientras que el código visual se mantiene.

Una pieza audiovisual es aquella que emplea sonidos e imágenes al mismo tiempo para transmitir el mensaje, por ejemplo, películas, documentales, series animadas, entre otros.

Decimos que este tipo de traducción es especial porque presenta ciertas características y restricciones que muchas traducciones de textos escritos, aunque también se encuentren dentro de las traducciones subordinadas, no presentan. Primeramente, el texto audiovisual comprende un código oral, uno escrito y uno visual. Además, algunas veces, por ejemplo al tratarse de series de televisión o novelas que necesitan una traducción rápida y continua de los episodios, los traductores no cuentan con todas las partes de texto audiovisual, ya sea el código visual y oral o el escrito, lo que complica la tarea del traductor y puede llevar muchas veces a que no se comprenda del todo el texto y se lo traduzca mal.

Agost (1999) distingue cuatro modalidades de la TAV: el doblaje, la subtitulación, las voces superpuestas y la interpretación simultánea; de los cuales, la subtitulación y el doblaje son los más difundidos y los que se explicarán a continuación pues son los que más responden a este trabajo.

Debemos tener en cuenta que estos dos tipos de traducción audiovisual se asemejan en que están limitados por condiciones de espacio y tiempo, muchas veces por estas limitaciones es necesario recortar, resumir o alterar de alguna manera el diálogo original. Sin embargo, la subtitulación y el doblaje también tienen sus diferencias, la más clara es la restricción visual que presenta el doblaje, y por lo tanto, los procedimientos utilizados son distintos. Por esta razón se diferenciará estas dos modalidades a continuación.

1.2.2.1. Subtitulación

La subtitulación se define como «la incorporación de subtítulos escritos en la lengua de llegada en la pantalla donde se exhibe una película en versión original, de manera que coincidan con la intervención de los actores» (Agost, 1999:17).

Los subtítulos permiten comprender dicha película si no se habla el idioma en el que se presenta. Además, permite escuchar las voces y el diálogo original de la producción.

Para subtitular no solo es necesario el conocimiento de ambas lenguas y culturas o el conocimiento traductológico, sino que se requieren habilidades como un desarrollado sentido visual, excelente comprensión de los ritmos tanto de las películas como de lectura, habilidad para condensar y saber excluir tramos de conversación no cruciales para la comprensión, entre otros (Ivarsson, 1998).

1.2.2.2. Doblaje

Se entiende por doblaje «la sustitución de una banda sonora de un texto audiovisual en lengua original por una banda sonora en lengua meta del mismo texto audiovisual» (Agost, 2001:14). El objetivo de este tipo de traducción y lo que lo distingue de la subtitulación es la sincronía visual que se busca obtener entre la voz de los actores de doblaje con la imagen, es decir que la voz corresponda a las expresiones y gesticulaciones del actor.

A pesar de que el doblaje esté tan presente en nuestras vidas, ha pasado desapercibido por muchos años, en especial cuando se trata de las personas que están detrás de este proceso tan complicado. La mayoría de veces, ya sea en películas o en series de televisión, no se suele mencionar ni a los actores de doblaje, ni a los traductores, ni al director, ni siquiera al estudio de doblaje. No obstante, en los últimos años se ha visto que esto ha ido cambiando, aunque el cambio ha sido lento y progresivo.

En la actualidad, en muchas películas y series dobladas podemos encontrar todos los datos mencionados anteriormente, eso sí, sólo si nos quedamos hasta el final de los créditos. En algunas series de televisión, el estudio de doblaje es mencionado al final del episodio, como

sucede con las series dobladas por Candiani Dubbing estudios –una de las empresas de doblaje más reconocidas en México– en donde se escucha una voz en *off* decir “doblaje por Candiani Dubbing Studios”. Empero, ya existen algunas películas, en especial las animadas, en donde se reemplaza el texto con los actores de voz en la lengua original, por los actores de doblaje, este es el caso de películas como Shrek y Kung Fu Panda. Este es definitivamente un paso más para lograr más conocimiento y reconocimiento del doblaje.

Debido a que la audiencia no cuenta con esa información sobre las personas detrás del doblaje, tampoco hay una conciencia sobre cómo se llega desde la pieza audiovisual original a la que tenemos disponible en nuestro hogar o en salas de cine. Por esta razón se explicará a continuación los pasos que se siguen para obtener un doblaje de calidad.

Como menciona Cueva (2002), «el doblaje es un proceso complejo que involucra a la vez otros procesos, entre los cuales se encuentra la traducción». Una de las peculiaridades de la traducción de guiones para el doblaje, es que esta traducción no es definitiva (Martínez 2004); de hecho, la traducción del texto es el primer paso en un doblaje, ya que esta traducción deberá pasar por varias revisiones y ajustes. Dado que es la primera fase de este procedimiento, la calidad de la traducción debe ser alta, pues conforma la base de todos los pasos subsiguientes.

Aunque la manera en la cual se realiza un doblaje puede variar dependiendo del país o incluso del estudio de doblaje, el proceso que se sigue es más o menos el mismo (Agost 1999, Martínez 2004). Los pasos a seguir son aproximadamente cinco, aunque este número puede variar dependiendo del tipo de texto que se doblará y qué tan minucioso será el proceso.

Para comenzar, el estudio de doblaje recibe la obra que será doblada. Se suele recibir la pieza audiovisual (película, cortometraje, capítulo de una serie...) y el guion original; no obstante, puede suceder que solo se entregue o el audiovisual o el guion. Otro problema que surge en esta fase es que muchas veces el guion no coincide totalmente con lo dicho en la pantalla, por lo que el traductor deberá corregir esas discrepancias antes de traducir. En la fase de traducción es donde se decide qué hacer con las variaciones culturales, acentos y dialectos; la presencia de diversas lenguas y los elementos gráficos como carteles u otro tipo de escrito

(Agost, 1999). Estas decisiones también suelen variar entre lugares, estudios de doblaje e incluso los traductores y directores de doblaje mismo.

Después de la traducción, el producto se lo puede llevar a un corrector, pero no todos los estudios siguen este paso, en especial cuando no es una traducción para el cine.

A continuación se procede al ajuste o sincronización. Esta tarea puede ser realizada por el mismo traductor o por una persona diferente (como el director de doblaje). En otras ocasiones, el traductor y el ajustador pueden trabajar juntos para asegurarse de que no haya pérdida de contenido o que los ajustes se alejen demasiado del sentido original del texto.

El ajustador es el encargado de mantener la sincronía del doblaje con la imagen. Esta es una de las restricciones más grandes que presenta el doblaje. Para este trabajo, el ajustado puede cambiar unas palabras por otras, el orden de las palabras u oraciones, prolongar o reducir frases, entre otros, con el fin de que exista cohesión entre la imagen y el sonido. Esto se logra gracias a que el traductor/ajustador suele trabajar en voz alta para poder lograr tener una mejor idea del ritmo del diálogo y la velocidad de dicción en cada frase. Además, se deben tomar en cuenta diferentes tipos de sincronía. Agost distingue 3 tipos de sincronía: fonética, isocronía, quinésica; sin embargo, Fodor en Palencia (1999) además distingue la sincronía de personaje y de contenido.

La sincronía fonética o labial es aquella que se enfoca en la concordancia entre los movimientos de los labios de los actores con los diálogos del doblaje cuando sea posible. Como explica Agost, «las bilabiales y las vocales más abiertas y más cerradas son los principales escollos». También explica que estas dificultades son mayores cuando la toma de la persona es en primer plano; de igual manera, el doblaje resulta mucho más sencillo cuando la voz de la persona está en *off* o no aparece su rostro en la pantalla, pues este tipo de sincronía ya no es necesaria.

La isocronía puede considerarse parte de la sincronía fonética, ya que tiene que ver con el movimiento de los labios y las frases dobladas. La isocronía se refiere a la similitud entre la longitud de las frases originales y las dobladas, ya que si la frase doblada es más corta o más larga que la original, el movimiento de los labios de los actores no concordaría con lo que se

escucha. Para mantener la isocronía, muchas veces es necesario parafrasear las líneas (en ocasiones aumentando o restando palabras) de manera que la frase original y la traducida tengan más o menos la misma longitud.

La sincronía quinésica comprende la correspondencia entre los gestos del actor con el doblaje. Esto se debe a que cada cultura y cada lengua tiene su propio lenguaje verbal y su propio grupo de gestos para comunicarse. Algunas veces las lenguas solo usan los gestos para comunicarse y estos pueden ser complicados de comprender para otras personas. En este caso, se pueden añadir voces en *off* o explicitar los gestos de alguna manera.

Asimismo, se consigue la sincronía de personaje «cuando se consigue la armonía entre el sonido de la voz dobladora, su acústica (timbre, intensidad, ritmo, tono, etc.) con los gestos y movimientos exteriores del actor/actriz» (Palencia, 1999); es decir, la voz del actor de doblaje debe ser compatible con la voz del actor. Por ejemplo, en la serie objeto de este proyecto, uno de los personajes es hindú y en la serie habla con un marcado acento. Al ver al personaje y sus características físicas, los espectadores también esperan encontrar una voz que vaya con el personaje, es por eso que desde la sexta temporada se optó hacer la voz de Raj con acento hindú. Para mantener este tipo de sincronía muchos actores famosos tienen un actor de doblaje designado que siempre hace su voz, ya que el cambio constante de voces puede producir un efecto negativo en los espectadores. Del mismo modo, si se mantiene el mismo actor de doblaje para un actor, los espectadores pueden reconocer al actor por su voz de doblaje.

Finalmente, la sincronía de contenido se refiere a «la congruencia entre el texto de la nueva versión y la trama de acción de la película original» (Fodor en Palencia 1999). Puede suceder que con tantos tipos de sincronía de qué ocuparnos en el doblaje, se descuide el principal, que es la sincronía de contenido. Como explica Whitman (1992) «one asynchronous, yet flowing, well-written line is worth three perfectly synched lines of clumsy or mediocre style». De nada sirve poder lograr una perfecta sincronía entre el sonido y la imagen, si el mensaje no es claro o difiere ampliamente del texto original cambiando el sentido del mismo.

El siguiente paso es la producción. Es aquí donde ocurren los cambios finales antes de pasar al doblaje mismo. El primer paso que se sigue (puede ser realizado por el ajustado o

por el asistente de producción) es el de dividir los diálogos en tomas. Según Agost, una toma es un fragmento de texto que consta de un máximo de diez líneas, donde cada personaje no debe tener más de cinco líneas dentro de la misma toma, y la cual no debe ser mayor a 15 segundos. Por otro lado, Martínez considera que una toma es un segmento de máximo ocho líneas cuando hay más de un personaje y hasta cinco cuando solo hay uno. Además explica que la toma termina cuando cambia la escena, sin importar qué tan corta llegue a ser. Del mismo modo, al comienzo de cada toma se anota el TCR (*time code record* y se numeran las tomas) para indicar el principio y el final de cada una.

El siguiente paso en la producción consiste en escribir el número de tomas en las que aparece cada personaje, determinar quién será el actor de doblaje para cada uno y cómo se organizarán las sesiones de doblaje. Este paso es decisión del director de doblaje. Puede suceder que el cliente solicite muestras de voces de varios actores para poder escoger de entre ellos al mejor actor de doblaje para ciertos personajes.

Casi al final del proceso tenemos el doblaje en sí, en donde intervienen los actores de doblaje y el director, quien es el que designa los personajes que cada actor doblará y cómo espera que lo hagan. El directo también es el encargado de supervisar todo lo que pasa en el estudio para evitar errores de contenido, pronunciación, caracterización o de otro tipo, se encarga de verificar que todas las tomas sean dobladas a la perfección.

El último paso en el doblaje es la posproducción en donde se pueden añaden subtítulos de ser necesarios y se ajusta la imagen al sonido nuevo entre otros aspectos.

Dado que este proceso es bastante extenso, solamente se lo presentó de manera escueta, con el objeto de conocer las dificultades y limitaciones que presenta la traducción para el doblaje y el proceso mismo de doblar material audiovisual.

Otra de las dificultades al momento de traducir un texto audiovisual para el doblaje son los diferentes tipos de textos audiovisuales pues en el caso de las series televisivas, el tipo de serie, la duración de los capítulos y la frecuencia de emisión influye en el doblaje, ya que muchas veces no es solamente una persona quien traduce, además, el tiempo de entrega no permite que las traducciones tengan siempre la calidad deseada. Asimismo, en el caso de las comedias, se

puede incluir una pista de risas u otras expresiones –de asombro o tristeza–, las cuales pueden provenir de una audiencia presente al momento de la grabación o pueden estar pregrabadas. Ese es otro aspecto que dificulta el doblaje, pues indica a los televidentes la presencia de una broma, y hacen difícil la eliminación de una broma y su respectiva compensación en otro lugar del texto.

Se debe tomar en cuenta que al igual que los géneros literarios, también existen géneros dentro de los textos audiovisuales. A continuación, se presenta el siguiente cuadro tomado de Agost (1999).

CUADRO 4. *Géneros de la traducción para el doblaje*

<i>Géneros dramáticos</i>	
<i>narrativo</i>	documentales, películas (del oeste, ciencia ficción, policíacas, comedias, dramas, etc.), telefilmes, series, telenovelas, dibujos animados
<i>narrativo + descriptivo</i>	películas (documentales, filosóficas)
<i>narrativo + expresivo</i>	películas (musicales, literarias), canciones
<i>Géneros informativos</i>	
<i>narrativo</i>	documentales, reportajes, docudramas
<i>narrativo + descriptivo</i>	documentales, reportajes
<i>narrativo + argumentativo</i>	docudramas, reportajes (ideológicos)
<i>expositivo</i>	programas divulgativos, culturales, materiales didácticos informáticos
<i>argumentativo</i>	reportajes
<i>Géneros publicitarios</i>	
<i>instructivo</i>	anuncios
<i>instructivo + conversacional</i>	anuncios dialogados
<i>instructivo + expositivo</i>	publirreportaje, venta por televisión; campañas institucionales de información y prevención (comunidades bilingües)
<i>Géneros entretenimiento</i>	
<i>conversacional</i>	magazines infantiles y juveniles
<i>narrativo</i>	juegos de ordenador
<i>expresivo</i>	programas de humor

Fuente: Agost (1999)

Para este estudio nos concierne el género dramático y de entretenimiento, ya que aquí se encuentran las series de televisión.

1.2.3. Técnicas de traducción

Como se mencionó anteriormente, los procedimientos utilizados en la traducción audiovisual varían según la necesidad del traductor con respecto al tipo de problema de traducción con el que se encuentre. Por esta razón, a continuación se presentarán diversos procedimientos de traducción basados en la clasificación dada por Vinay y Darbelnet (1995).

Las dos estrategias principales que Vinay y Darbelnet identifican son las de traducción directa y traducción oblicua. La primera se refiere a toda traducción hecha literalmente, por medio de procedimientos como préstamos, calcos y traducción literal. La segunda estrategia opta por un estilo más libre de traducción y debe usarse en los casos en los que la traducción directa no puede usarse. Por la naturaleza característica de los textos literarios, es en estos textos en donde encontramos más comúnmente utilizada esta estrategia, y es por eso que es la que se debería aplicar a los juegos de palabras.

Dentro de esta estrategia encontramos procedimientos como la modulación, transposición, equivalencia y adaptación.

Transposición: Se habla de una transposición cuando hay un cambio en las categorías gramaticales de las palabras, dicho de otro modo, es el procedimiento por el cual se cambia el tipo de palabra de la LO a la LM. Por ejemplo, cambiar un adverbio en la oración original por un verbo en la traducción, o un sustantivo por un adjetivo. Esta técnica puede ser usada cuando cierta categoría gramatical de una palabra no existe en la LM o cuando el traductor nota que de hacerse una traducción literal se perdería la naturalidad del texto en la LM y al hacer una transposición se lograría transmitir el mensaje con la misma fuerza y naturalidad que en la LO.

Modulación: la modulación consiste en un cambio de perspectiva o de punto de vista. Al igual que en la transposición, este procedimiento es útil para dar naturalidad al texto

traducido. Puede haber varios tipos de modulación, entre los cuales se encuentra la inversión de términos, lo contrario negatvado, la parte por el todo, etc.

Equivalencia: este procedimiento es utilizado generalmente en los casos en los que dos idiomas usan medios estilísticos o estructurales diferentes para describir una misma situación como por ejemplo en expresiones idiomáticas, proverbios y refranes. No debemos confundir este procedimiento de traducción con el concepto de equivalencia y el efecto equivalente discutido por varios autores y relacionado principalmente con Nida.

Adaptación: cuando se refiere a un cambio de referente cultural, pues no existe en la LM.

Además de estos procedimientos, hay tres que también debemos considerar, en especial cuando hablamos de la traducción audiovisual: compensación, reducción y expansión.

En el caso de la traducción de juegos de palabras, debido a la carga cultural y humorística que conllevan, Delabastita (1994) ha propuesto un grupo de 8 técnicas específicas para la traducción de juegos de palabras traducción, afirmando que estos son un fenómeno textual que requieren de una solución textual que se enfoque en la función del juego de palabras en el texto:

- a. Juego de palabras → juego de palabras
 - i. Idéntico: mantiene las mismas referencias que el original.
 - ii. Diferente: Sustituye una o más referencias por otras que generen un juego de palabras en la LM
- b. Juego de palabras TO → juego de palabras TM
 - i. Copia directa: No se traduce (en especial cuando se involucra una tercera lengua).
 - ii. Transferencia: Adapta el tipo de juego de palabras en la LM de manera literal.
- c. Juego de palabras → pseudo juego de palabras (“*punoid*”): cuando se utiliza otro recurso retórico para mantener la comicidad (repetición, aliteración, rima...).
- d. Adición: sin juego de palabras → juego de palabras – cuando el TO no incluye ningún juego de palabras pero en el TM se lo incluye, generalmente para compensar por otros juegos de palabras no transmitidos anteriormente.

- e. Cero → juego de palabras: cuando se añade un texto nuevo en el que incluye un juego de palabras, usualmente a manera de compensación.
- f. Juego de palabras → sin juego de palabras
 - i. No selectivo: cuando los varios significados del juego de palabras se encuentran en el texto pero sin juego de palabras.
 - ii. Selectivo: se escoge uno de los significados para que aparezca en el TM.
 - iii. Paráfrasis difusa: cuando los significados del juego de palabras se encuentran de alguna manera inmersos en una frase, pero que no se reconoce como una traducción del TO.
- g. Juego de palabras → cero: se omite la parte del texto donde se encuentra el juego de palabras
- h. Técnicas editoriales: el uso de notas al pie o comentarios del traductor al inicio o al final del texto para explicar el juego de palabras.

A pesar de que estas técnicas sean frecuentemente utilizadas como la base de muchos trabajos como el mío, al analizar este grupo se llegó a la conclusión de que no son un factor de gran alcance para la descripción de las técnicas usadas y por utilizar en la traducción de los juegos de palabras. El problema con las técnicas de Delabastita radica en que no son estrategias para la traducción de juegos de palabras, sino que son el resultado de usar otras estrategias de traducción.

Por esta razón, estas 8 técnicas son las que se tomarán en cuenta al momento de identificar cómo fueron traducidos los juegos de palabras originalmente. De igual forma, se tomarán en cuenta las técnicas de traducción de Vinay y Darbelnet además de las propuestas por Delabastita, al momento de crear nuestra propuesta de traducción, pues esto ayudará a encontrar la manera más idónea para traducir los juegos de palabras.

1.2.4. Evaluación de traducción

Ya que este trabajo se centra en la determinación de una nueva manera de traducir los juegos de palabras basada en los errores de traducción encontrados; se debe, en primer lugar, realizar una evaluación de la traducción original.

Debido a que la evaluación de una traducción es una tarea subjetiva, se ha teorizado amplia y diversamente sobre el tema. Una gran variedad de lingüistas y traductólogos han creado pautas, bases, guías y métodos para esta labor. Podemos notar que estos métodos de evaluación corresponden a la definición de traducción de cada autor. En este trabajo se utilizará principalmente los niveles de traducción de Darbelnet (1977), ya que no solo toma en cuenta aspectos lingüísticos en la traducción sino culturales y estilísticos.

Darbelnet pone en primer lugar al nivel semántico, en donde se debe tomar en cuenta la precisión de la traducción de las palabras; es decir, que se haya logrado encontrar el equivalente más apropiado para la palabra en la LO.

El segundo nivel es el idiomático en donde se observa la calidad lingüística. Aquí debemos enfocarnos en que la traducción no suene como tal, sino que gracias al buen uso de la gramática y sintaxis de la LM se escuche como un texto producido en esta lengua.

El tercer nivel corresponde al tono. El traductor debe reconocer el tono y el estilo del TO y transmitirlo adecuadamente al TM.

En cuarto lugar, Darbelnet pone al nivel cultural y reconoce la dificultad de este nivel, pues las diferencias culturales siempre son las más complicadas de transmitir y explicar pues no se cuenta con equivalentes en la LM.

Las alusiones literarias se encuentran en el quinto nivel, y deben ser transmitidas a la LM en la medida de lo posible.

En el sexto nivel se ubicó a la intención del autor. Es tarea del traductor reconocer cuál es la intención del autor en ese texto y transmitirla al TM; es decir, la intención del autor en el TO debe ser igual a la intención del traductor en el TM.

Por último tenemos el nivel del destinatario. Ya que la traducción siempre va a ser para una tercera persona (o grupo de personas), debemos tomar en cuenta quién será el receptor del mensaje para traducir acorde.

Asimismo, sabemos que, en general, cuando hablamos de evaluar una traducción se busca decir si es buena o no y por qué. Lo que buscan los parámetros vistos anteriormente y básicamente cualquier método de evaluación de traducción es considerar como buena a una traducción, y usualmente se llega a esa conclusión una vez que se ha determinado el grado de fidelidad o equivalencia con el texto original; sin embargo, estos dos términos no siempre significan lo mismo de traductor a traductor y sus definiciones han sido bastante discutidas a lo largo de los años.

Al hablar de textos (ya sean estos escritos o audiovisuales) siempre tenemos que éstos constan de dos facetas: fondo y forma. El fondo se refiere en general a lo que solemos llamar el mensaje del texto, en otras palabras, todo lo que se dijo en dicho texto. La forma constituye el estilo del texto y del autor mismo; es la manera en la que se transmitió el mensaje.

Uno de los problemas con la definición de fidelidad es, precisamente, el no saber a qué debemos ser fieles, ya que muchas veces se considera que es imposible ser fiel tanto a forma como a contenido, pues siempre se favorecerá uno sobre el otro.

Un claro ejemplo de esta postura es la teoría de las *belles infidèles* o “bellas infieles”, popular en el siglo XVII. Se decía que las mujeres, como las traducciones, podían dividirse en dos grupos: las mujeres bellas e infieles y las feas y por lo tanto fieles. En traducción, las bellas pero infieles son las traducciones que anteponen la forma de la LM al contenido; y las feas y fieles, son aquellas que prefieren comunicar el contenido y la forma de la LO y prescindir de un estilo más adaptado a la LM.³

Nabokov, dos siglos más tarde, también apoya este punto de vista y asegura que un traductor honrado puede fácilmente prescindir de la gramática o el estilo en la LM favoreciendo, en cambio, la exactitud de sus traducciones, pues la única traducción verdadera es la literal. Para Nabokov, es imposible reproducir al mismo tiempo tanto forma como contenido, aunque se pueden compensar estas pérdidas con explicaciones fuera de la traducción como en las notas al pie de página.

³Tomado del portal multilingüe de traducción: LOGOS

Por otro lado, a finales de los 50 nos encontramos con Jakobson, que menciona el tema de la equivalencia en el significado de las palabras. Jakobson en Munday (2001) sostiene que en realidad es imposible la existencia de una traducción perfecta, pues ni siquiera se pueden encontrar equivalentes perfectos en un par de lenguas, como es el caso del verbo «to be» en inglés «ser» y «estar» en español y su ausencia en oraciones en tiempo presente en ruso. Asegura que la tarea del traductor es recodificar y transmitir el mensaje recibido, por lo tanto, la traducción consta de dos mensajes equivalentes en dos códigos equivalentes. La diferencia entre estos códigos está en lo que una lengua debe comunicar y no en lo que puede comunicar a nivel de género (house – neutro / casa – femenino), aspecto (perfectivo e imperfectivo en ruso) y campo semántico («children» equivale a «hijas» si se trata de dos mujeres en español).

En los 60 aparece Nida, quien intenta dar un enfoque científico a la traducción y a su concepto de equivalencia. Sostiene que existen dos tipos de equivalencia: formal y dinámica. La equivalencia formal se enfoca en el mensaje en sí, en forma y contenido; en cambio, la equivalencia dinámica se enfoca en lo que él llama «el efecto equivalente». Esto quiere decir que al hacer una traducción, se debe buscar una expresión natural y que la relación entre el mensaje y el receptor sea igual en el TO. Mantiene que una traducción es exitosa solamente si se obtiene una respuesta equivalente a la original y habla de cuatro requerimientos básicos para una buena traducción: que tenga sentido, que se transmita el sentido del original, que tenga una forma natural de expresión y que se produzca una respuesta similar.

Finalmente, con esta postura también tenemos a Werner Koller quien describe cinco tipos de equivalencia: denotativa (contenido extralingüístico de un texto), connotativa (también equivalencia estilística, relacionada a las opciones léxicas y la opinión/el estilo personal del autor), normativa (tipo de textos y el mantenimiento de la normativa lingüística y textual de estos), pragmática (también equivalencia comunicativa, producir el mismo efecto que en el TO) y formal (también equivalencia expresiva, relacionada a la forma y estética del texto como en metáforas, juegos de palabras, rimas...).

Si bien es cierto que no se ha podido llegar a un acuerdo en lo que sería una traducción perfecta o en lo que significa que ésta sea completamente fiel o equivalente al texto original, sin

duda se ha tratado de definir parámetros para acercarnos lo más posible a esta definición. Como pudimos notar, muchas de estas posturas no son contradictorias, más bien, se complementan.

Para este trabajo, se definirá fidelidad en la traducción basado en el efecto equivalente de la siguiente forma: transmitir el mensaje de una lengua a otra tomando en cuenta la función del texto para que dicho mensaje produzca en los receptores del TM el mismo efecto que en los receptores del TO.

1.2.5. Cultura y humor

Para entender lo que es carga cultural, debemos primero definir la palabra cultura. El diccionario de la lengua española, DRAE, define cultura como el «conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.», es decir, todo lo que se relaciona con un grupo determinado de personas muchas veces viviendo dentro de un mismo territorio.

La cultura influye en nuestra manera de vestir, de actuar e incluso de pensar. Es por esta razón que el humor es específico para cada cultura, pues el entorno en el que vivimos influye en nuestra manera de ver y entender el mundo.

1.2.5.1. Cultura estadounidense vs. Cultura latinoamericana

En esta sección se explicaran las principales diferencias entre estas dos culturas, en especial las más relevantes para este trabajo. Ya que al hablar de una cultura se abarcan muchos aspectos, aclaramos de antemano que esta explicación no será exhaustiva, dado que esta disertación no se enfoca en la cultura y además no es posible explicar la cultura completa de un lugar en unas pocas páginas.

Otro aspecto que debemos tomar en cuenta antes de comenzar, es por qué abarcamos a toda Latinoamérica en un solo grupo frente a un país que es Estados Unidos. Primero que nada, América Latina está caracterizada por tener una historia común. Aunque este conformada por varios países, todos nosotros compartimos, un pasado y un presente que nos une como si fuéramos un solo país, tal como lo explica Juan Valdano (2007)

Diecinueve de los treinta y seis países [...] que conforman el continente americano son herederos de la tradición española [...] que, unida a la variedad y riqueza del universo cultural indígena y, luego, a lo africano, constituyen, hoy, una comunidad de naciones en las que aquello que los une es más fuerte y más importante que lo que les separa, pues a un pasado común y a un presente con idénticos retos por superar, les compromete un futuro al que se quiere llegar alcanzando unas mismas metas.

En los párrafos subsiguientes ampliaremos el concepto de historia, tanto para Latinoamérica como para Estados Unidos.

La segunda razón para hacer esta división se debe a que el país de origen de la serie es Estados Unidos y además, las traducciones en general se hacen para toda Latinoamérica, aunque algunas veces se hace una traducción diferente para el Cono Sur (Argentina, Chile, Paraguay y Uruguay).

Ahora bien, para hablar y comparar la cultura de dos lugares, debemos primero conocer su entorno histórico, social y económico., ya que todos estos aspectos establecen la forma de ser, de actuar, lo que conocen y la manera de ver el mundo de una determinada sociedad. Por lo tanto, forman parte del bagaje cultural de una población dada.

Empezaremos mencionando el descubrimiento, colonización y conquista del continente americano. Aunque América Anglosajona y América Latina formen parte del mismo continente, la manera en la que fueron colonizadas fue muy diferente. Como sabemos, a Sudamérica vinieron con la intención de conquistar a los nativos, de enseñarles la cultura española, convertirlos y “civilizarlos”. Para esto, muchos de los colonizadores entraron en las comunidades ya existentes y comenzaron un proceso de mestizaje. Los colonizadores vivían y convivían con los colonizados. Sin darse cuenta, nativos y extranjeros aprendieron los unos de los otros y adoptaron rasgos ajenos.

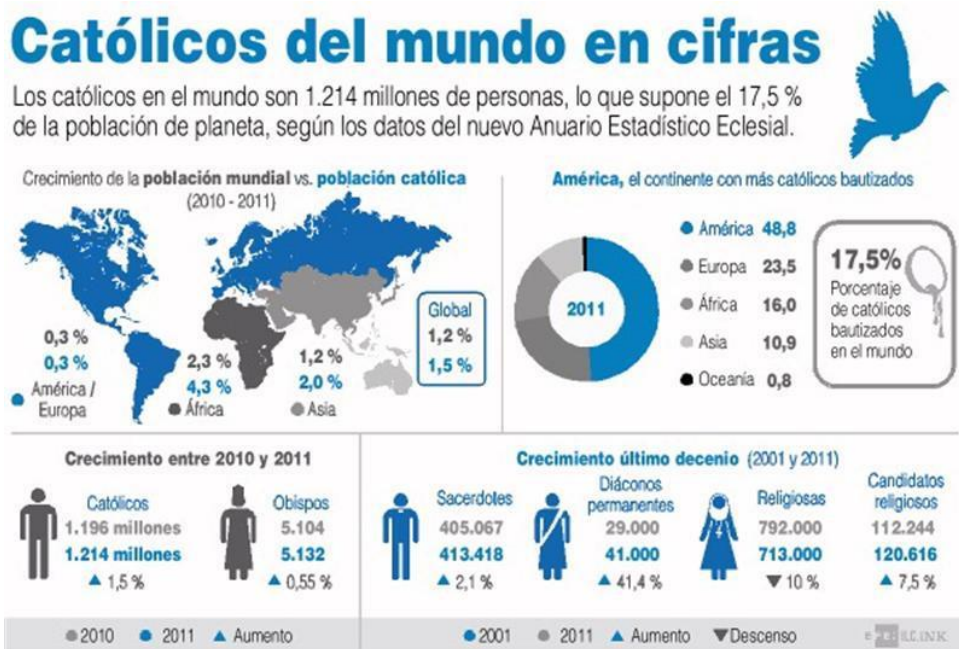
Desde ese momento, los Latinoamericanos estamos en un conflicto interno constante. Al ser llamados mestizos, estamos divididos, pues no somos europeos ni somos indígenas. No nos logramos identificar ni con uno ni con otro y esto resulta en el no saber quiénes somos, en no poder concretar nuestra identidad (Adoum, 2000).

Esto no sucedió con la conquista en América del Norte. Allí llegaron familias enteras dispuestas a colonizar esas tierras por lo que el proceso de mestizaje que hubo al sur no se dio, más bien, sucedió una ocupación de territorio que marginó a los habitantes nativos e incluso

casi los exterminarlos por completo: hubo poco contacto entre los colonizadores y los pueblos nativos de América del Norte.

En el sur, en cambio, los indígenas servían a los latifundistas españoles y han sido siempre tratados como inferiores. Por otro lado, los mestizos siempre buscaron acercarse más a los españoles, que eran los que tenían más prestigio. Debido al proceso colonizador en Hispanoamérica, aprendimos a valorar lo español, lo extranjero y a menospreciar lo indígena, lo nativo. (Valdano, 2007) Y uno de los aspectos insertados a los que más nos hemos aferrado es la religión.

La religión nos ha impuesto normas de comportamiento, normas morales y normas sociales. Los españoles nos inculcaron el catolicismo y ahora la mayor parte de católicos en el mundo se encuentra en América Latina. El catolicismo está arraigado en nuestra sociedad y sus enseñanzas también. Tenemos así, por ejemplo, que la doctrina católica sobre la sexualidad es muy estricta y por eso todavía muchos temas que tratan sobre la sexualidad aún son tabú en Latinoamérica y no lo son tan marcadamente en Estados Unidos. La religión es uno de los aspectos que mantiene a los latinoamericanos más tradicionalistas y más conservadores.



Fuente: AméricaEconomía

Otra característica que salta a la vista cuando comparamos estos dos territorios es el desarrollo económico de cada uno. Sabemos que Estados Unidos es una potencia mundial, que está entre los países del G8, su producto interno bruto (PIB) por PPA es el más alto de América y de igual manera, se encuentra entre los países con el índice de desarrollo humano (IDH) más alto. Los únicos países de América Latina que se encuentran en el mismo grupo que Estados Unidos con respecto al IDH son Chile y Argentina.⁴

Todo esto tiene como consecuencia que la mayor parte de la población estadounidense sea mayoritariamente urbana; en cambio, en América Latina, tenemos en común que la mayor parte de la población es rural. Esto repercute, entre otros aspectos, en la cantidad de televisores que una familia posee, la presencia de un computador o internet en la casa y con esto también viene la cantidad y el tipo de información que reciben las familias.

Estos son tan solo algunos de los aspectos que influyen en la manera de ver el mundo de cada uno y en la información que recibimos y sobre lo que conocemos sobre marcas internacionales o sobre las compañías locales de cada país. Esto también puede ayudar a conocer y entender mejor a las culturas de otros países. A pesar de todas estas diferencias, y debido a la cercanía geográfica que compartimos con Estados Unidos, también tenemos mucho en común. Es por esta proximidad que se transmiten menos programas de televisión ingleses, franceses o incluso españoles que estadounidenses.

1.2.5.2. Tabúes

Hace poco mencionamos brevemente un tabú que está presente tanto en la sociedad latinoamericana como en la estadounidense. La razón es que el tema de los tabúes está presente en todas las sociedades y es muy importante hacer hincapié en estos temas en especial si vamos a comparar culturas y a intentar traducirlos.

El diccionario define tabú como una «aquello que no se puede o no se debe mencionar, tratar, etc., debido a ciertos prejuicios, convenciones sociales, etc.» Estos tabúes están condicionados por la época, el lugar, la religión, entre otros aspectos. Por ejemplo, la cremación

⁴ Los datos del PIB y del IDH de los países mencionados fueron tomados de los últimos informes encontrados en las páginas web del Fondo Monetario Internacional (FMI) respectivamente y del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD)

solía ser un tabú, estaba prohibida por la iglesia, pues supuestamente impedía que una persona pueda resucitar. No obstante, esto fue reformado en el Concilio Vaticano II y posteriormente en el Código de Derecho Canónico de 1983.

Se piensa que ahora no existen tantos tabúes como antes, que con la evolución de la sociedad los tabúes se van rompiendo y quedan en el pasado. Sabemos que en el pasado, comprar papel higiénico era un tabú, una realidad muy difícil de imaginar hoy en día. También se puede decir que con todas las propagandas que anuncian productos de protección y limpieza femenina, la menstruación ya no sería un tema tabú, pero en ningún anuncio se menciona la palabra «menstruación» o se hace una referencia directa al acto y se usan eufemismos conocidos, no sólo verbales sino también visuales.

Muchos de los tabúes que encontramos hoy en día se relacionan con temas escatológicos, fluidos y olores corporales, temas que pueden llevar a discriminación como raza, religión, opiniones políticas, características físicas como peso, malformaciones, o diferencias cognitivas, además de problemas como el alcoholismo o la drogadicción, trabajos como la tanatopraxia o la prostitución y temas socioeconómicos como ingreso o sueldo, y en general todo lo relacionado con la sexualidad, por ejemplo, preferencias o prácticas sexuales, fetichismo, métodos anticonceptivos, sexo prematrimonial, entre otros.

Es cierto que los tabúes cambian y desaparecen con el pasar del tiempo, pero también aparecen nuevos y actualmente hay todavía muchos tabúes por romper, sin embargo, muchos de ellos están pasando a la historia gracias al crecimiento de la televisión. Esto ocurre desde las propagandas hasta programas de televisión como series o novelas, reportajes e incluso televisión en vivo. Pero aunque encontremos todos estos medios en diferentes partes del mundo, la forma de tratar con los tabúes es diferente. Un claro ejemplo son las propagandas de productos de higiene femenina. Aquí en Ecuador y muchos lugares de Latinoamérica, por ejemplo, hasta hace poco no se veían propagandas de tampones y prácticamente no se los podía encontrar en ningún lado (como se muestra en una recopilación en el blog «Lipgloss and a Backpack»), cuando en Estados Unidos son incluso más populares que las toallas sanitarias como explica Kohen (2001) en su ensayo.

Las propagandas de tampones que se presentan en América Latina, están diseñadas para romper los mitos y tabúes que existen sobre estos, por ejemplo el primer anuncio de tampones O.b. transmitido en Ecuador; en cambio, en Estados Unidos, hay nuevas propagandas que tratan

de sacar a la menstruación de la lista de temas tabú. Propagandas como las de Kotex U, con un enfoque más realista, critican la cantidad de eufemismos usados para maquillar la verdad del periodo al promocionar productos de higiene femenina.

Esta tendencia de romper tabúes para llamar la atención y vender no es solo usada por los anuncios, también es muy usada en programas de televisión. *Sex and the City*, *Will & Grace* y *The Cosby Show* son algunos ejemplos de programas que usaron la televisión para romper tabúes y han sido exitosos por su manera abierta de hacerlo. De hecho, en 2002 se estrenó la serie televisiva tipo documental «*Taboo*» del canal National Geographic en donde se puede observar conductas poco ortodoxas, extrañas o incluso prohibidas en ciertos lugares. Este programa ahora cuenta con su versión latinoamericana y brasileña.

A diferencia de este último ejemplo (dado que es documental), los programas que mencionamos han utilizado un elemento común para romper tabúes: el humor. El humor se caracteriza por ser inesperado y audaz y por estas razones se lo ha usado para romper tabúes. Como explica Patrick Zabalbeascoa, investigador del centro de discursos y traducción de la Universitat Pompeu Fabra y especialista en humor y medios audiovisuales para un artículo de La Vanguardia, «el principio de la incongruencia, en el humor, es universal. Uno siempre se ríe de lo imprevisto. La cuestión es romper el tabú: sexo, política o religión. Es algo común a todas las culturas, lo que no es común es el límite que se quiere (o se puede) transgredir».

Este límite del que habla Zabalbeascoa se refiere al momento o a la situación en la que resulta, de cierta manera, apropiado topar el tema tabú. Eso se evidencia, como ya mencionamos, en la diferencia que existe entre los anuncios de tampones para Estados Unidos y para Ecuador. Aquí aún es necesario (aunque cada vez menos) usar el humor para tratar este tema, y es que el humor y el tabú están siempre de la mano, pues la alusión a un tabú genera humor pero el humor es lo que ayuda a tratar ese tabú. Como lo pone la escritora y humorista uruguaya, Gabriela Acher, en una entrevista para Los Andes, «el humor afloja todos los temas; permite reírse de asuntos que, tratados seriamente, son más difíciles de abordar».

Los tabúes son muchas veces tan habituales dentro de un programa de televisión que no sería conveniente adaptarlos, en especial si en el lugar de transmisión no causan problemas legales o de cualquier otro tipo; pues son parte no solo del programa sino de la cultura del lugar en donde se desarrolla. La sociedad estadounidense, como ya dijimos, es más abierta en cuanto a muchos temas. En varios estados es legal la pena de muerte, el matrimonio homosexual, el

aborto y el suicidio asistido, temas que generan gran controversia en muchas partes del mundo, incluido Ecuador. Nuestra sociedad es más conservadora y tradicionalista, y es por eso que nos sorprende muchas veces ver un programa estadounidense donde se hable de ciertos temas tan abiertamente. En EE.UU., por ejemplo, se habla mucho sobre el síndrome pre-menstrual y las referencias a esto son muy frecuentes en películas y series de televisión ya que se ha vuelto parte de la cultura popular de ese país. En Ecuador, en cambio, es raro escuchar a personas hablando sobre el síndrome pre-menstrual, no es parte de la cultura popular del país y por esta razón no se lo toma en cuenta.

Ya que incluso en países menos conservadores se usa el humor como medio para tratar un tema tabú, es importante para el traductor entender las razones de que los escritores o directores de una serie lo incluyeran. Si intentáramos adaptar cada broma solo porque se trata de un tema tabú, estaríamos mutilando al programa; sin embargo, si la razón para adaptar es la falta de conocimiento del público meta sobre cierto tema por ser poco tratado en ese entorno o si provocaría alguna clase de conflicto político o social sin que fuera ésa la intención original, entonces el traductor deberá tratar de encontrar la manera más apropiada de adaptar la broma sin perder la esencia.

1.2.5.3. Humor

Ya hemos hablado sobre el humor y un mecanismo que se usa para generarlo. Pero, ¿qué es el humor? El humor es, según el DRAE, básicamente «el modo de presentar, enjuiciar o comentar la realidad, resaltando el lado cómico, risueño o ridículo de las cosas».

Se puede decir que el humor se encuentra en todas las culturas y que todas las personas podemos identificar comicidad en diferentes situaciones; sin embargo no todos bromeamos sobre los mismos temas ni tampoco encontramos graciosas las mismas situaciones, es decir; que el humor sea universal no significa que las bromas lo sean. Esto se debe a que la cultura que nos rodea influye en la manera en la que percibimos la realidad, lo que trae como consecuencia una discrepancia en lo que las personas consideran gracioso. Asimismo, nuestro entorno y antecedentes sociopolíticos, al igual que las normas comunicacionales de cada cultura influyen en nuestro tipo de humorismo.

1.2.5.4. *Humor verbal*

Existen muchas maneras para crear la comicidad de una determinada situación. La que nos compete en esta investigación es el humor verbal, pues aquí se encuentran los juegos de palabras. Muchas veces, se hace una diferencia entre los términos «cómico» y «humorístico». Por ejemplo, López (2008) menciona:

No existe acuerdo sobre los significados respectivos de los términos cómico y humor, aunque ambos parecen remitir al ámbito de la risa o de la sonrisa. Una diferencia aceptada por muchos, aunque no por todos los estudiosos, sería que cómico alude a situaciones y humor, a discursos. Una caída al resbalar en una piel de plátano, una tarta que impacta en la cara, un personaje vestido de forma extravagante se consideran cómicos; un chiste, una anécdota graciosa, un juego de palabras se tienen por humorísticos.

Sin embargo, en este trabajo no se hará dicha diferencia, más bien, se utilizará el término «humor verbal» para diferenciar entre la comicidad producida por el uso del lenguaje y la comicidad de una situación. Por lo tanto, el humor verbal es aquel que se sirve del lenguaje para transmitir el humorismo de una situación.

Hay un sinnúmero de técnicas utilizadas dentro de este subgénero del humor como la ironía, el sarcasmo, el anticlímax, las litotes, la alusión, entre muchas otras. Una de ellas, y en la que se pondrá más énfasis, son los juegos de palabras, puesto que muchas veces se los considera intraducibles por naturaleza, lo que lleva a los traductores a rendirse sin siquiera tratar de encontrar una solución.

1.2.5.5. *Juegos de palabras*

Para esta disertación se ha tomado la definición de juegos de palabras (en inglés *puns*, *wordplay* o *play on words*) que proporciona Delabastita (1993), ya que incluye todos los aspectos lingüísticos analizados aquí:

Wordplay is the general name indicating the various textual phenomena (i.e. on the level of performance or parole) in which certain features inherent in the structure of the language used (level of competence or langue) are exploited in such a way as to establish a communicatively significant, (near)-simultaneous confrontation of at least two linguistic structures with more or less dissimilar meaning (signifies) and more or less similar forms (signifiers)⁵. [El subrayado es mío].

⁵ Juego de palabras es el nombre general para designar a la variedad de fenómenos textuales (a saber, a nivel de la actuación o habla), dentro de los cuales ciertos aspectos inherentes a la estructura de la lengua usada (nivel de la competencia o lengua) se explotan de tal manera que establezcan una confrontación comunicativamente significativa, (casi) simultánea de al menos dos estructuras lingüísticas con definiciones más o menos desiguales (significados) y formas más o menos iguales (significantes).

En esta definición podemos notar que habla tanto de la estructura interna de la lengua en la que se producen los juegos de palabras como el uso en sí de esa lengua, es decir de la posibilidad dentro de un idioma de formar estas estructuras y de la capacidad de los hablantes de formarlas y entenderlas.

Delabastita menciona específicamente la semejanza en la forma (escritura o sonido de las palabras) y la diferencia en sus significados como la base de un juego de palabras. Dicho de otra manera, al referirse a los juegos de palabras, se refiere principalmente a lo que se conoce como paronomasia, el empleo de parónimos en una oración.

Para lograr resultados hilarantes, muchas veces los parónimos se encuentran en conjunto con palabras polisémicas que aportan al doble sentido de un enunciado.

Sin embargo, los juegos de palabras no se limitan a la paronomasia o a la polisemia, más bien hay distintos tipos de juegos de palabras que dependen del recurso del lenguaje usado y el contexto específico en el que se producen.

Se ha teorizado mucho sobre la taxonomía de los juegos de palabras. Verbigracia, Delabastita en Østergaard (2010) los clasifica de acuerdo a su estructura simplemente en términos de homonimia, homofonía, homografía, y paronimia; sin embargo, también propone otra clasificación de acuerdo a su distribución en el texto: vertical, cuando el receptor del mensaje puede distinguir los dos significados del juego de palabras al mismo tiempo; y horizontal, cuando el receptor percibe los dos significados pero uno después del otro. Por otro lado, se los ha clasificado también en dos grandes grupos⁶: visuales y tipográficos, dentro de los cuales se encuentran los homofónicos, homográficos, compuestos y recursivos. Chuanao (2005) en cambio los clasifica en juegos de palabras homonímicos, de significado léxico, de comprensión, figurativos y lógicos.⁷ Finalmente, Ducháček en Dvořáková (2012) hace una clasificación más extensa y además explica las formas en las que se podría formar la homofonía de la siguiente manera:

1. Homonimia
 - a. Homofonía
 - i. Entre palabras diferentes
 - ii. Dos o más palabras

⁶ Según lo consultado en la página <http://fos.iloveindia.com/pun-examples.html>

⁷ Homonymic pun, lexical meaning pun, understanding pun, figurative pun, logic pun

- iii. Una palabra simple con una compuesta
 - iv. Una palabra con un grupo de palabras
 - v. Dos grupos de palabras
- b. Homografía
 - c. Paronimia
2. Polisemia
 3. Antonimia
 4. Atracción morfé mica
 5. Tendencia a la motivación
 6. Contaminación

En todas estas clasificaciones podemos notar que se encuentran elementos únicos pero también elementos comunes como la homofonía o la polisemia. Sin embargo, para este estudio se tomarán en cuenta solamente las clases que considero más generales e importantes de cada una de estas clasificaciones.

Para comenzar, ya que el DRAE define a los homónimos como palabras iguales en forma (es decir, sonido o escritura) pero con distinta significación, dentro de la primera categoría **homonimia** estarán los homófonos (palabra o grupo de palabras que suenan igual), homógrafos (palabras que tienen la misma escritura) y parónimos (palabras con escritura o pronunciación parecida).

La siguiente categoría será la **polisemia**, que se refiere a una misma palabra con distintos significados.

En la tercera categoría se encuentran los juegos de palabras **recursivos**. Estos son aquellos en los que dentro de un mismo enunciado, la segunda parte de la broma requiere de la comprensión de la primera parte del enunciado.

El cuarto tipo de juegos de palabras son los **de comprensión**, aquellos en los que no se utiliza un juego de palabras explícito, pero en donde el contexto situacional proporciona un doble sentido a la palabra o frase.

Por último, en la quinta categoría se encuentran los juegos de palabras **lógicos**. En estos juegos de palabras los interlocutores se sirven de un contexto en particular para cambiar el tema de conversación implícitamente. Las palabras en sí no tienen doble sentido o varios significados; sin embargo, dentro del diálogo se puede notar como una misma palabra puede referirse a dos sujetos diferentes para cada interlocutor.

Un problema que surge constantemente al discutir los juegos de palabras y la traducción es la posibilidad de hacerlo. Debido a que en este trabajo se ha definido la fidelidad en relación a la respuesta del receptor del mensaje y no en relación a la correspondencia semántica entre el TO y el TM, esta autora se suma al criterio de Delabastita y otros traductores de que los juegos de palabras no son intraducibles. Empero, también estamos de acuerdo con Vandaele (2011) quien expresa que «verbally expressed humor stretches over a continuum from easily translatable humor to very resistant, “metalinguistic” humor (if we leave cultural aspects aside)». En otras palabras, dentro de los juegos de palabras vamos a encontrar algunos más fáciles o más difíciles de traducir y dependerá del traductor decidir cuales juegos de palabras requieren de más recursos.

Asimismo, como pudimos ver, existe una gran variedad de juegos de palabras, todos usados como recurso literario, ya sea para generar humor, o para llamar la atención. Se puede decir que la traducción de juegos de palabras cae bajo la traducción literaria, pues como lo pone Narez (2013) «the translator has to use a variety of rhythms, images, and symbols in order to catch the reader’s attention. Through this process a new version of the text is created in a different language». Por esta razón, varias nociones usadas en la traducción literaria aplican también para la traducción de juegos de palabras. Por ejemplo, la afirmación que hace Hodges sobre la traducción literaria se puede extrapolar hacia la traducción de juegos de palabras. Según Hodges (2011), para realizar una traducción literaria (y en este caso de juegos de palabras) «the principal elements or tools are creativity, exceptional knowledge, hard work and passion».

CAPÍTULO II

ANÁLISIS DE LA SERIE Y DEL DOBLAJE ORIGINAL

El presente capítulo se enfoca en la descripción del objeto de estudio, la serie «The Big Bang Theory», tomando en cuenta la audiencia a quien se dirige, el tipo de texto audiovisual y el género al que pertenece. Del mismo modo se incluirá una breve descripción de la trama del programa y de los personajes, seguido de un análisis del doblaje y de los juegos de palabras escogidos para este estudio.

2.1. Descripción de la serie

«The Big Bang Theory» es una serie de televisión estadounidense del género comedia de situación o *sitcom*, por lo que es grabado en un estudio frente a una audiencia en vivo. Se estrenó en la cadena CBS el 24 de septiembre de 2007 y actualmente cuenta con siete temporadas y 152 episodios.⁸

El programa ha sido muy exitoso y se ha ubicado entre las comedias más vistas en Estados Unidos. Prueba de ello es el crecimiento que ha visto en el número de espectadores en más del 200% desde su primera temporada.⁹ Asimismo, la serie cuenta con numerosas nominaciones a los premios Emmy, People's Choice Awards, Golden Globes, entre otros, además de varias victorias en diferentes categorías.

La serie comenzó a transmitirse en Ecuador por Ecuavisa desde el año pasado, desde el 7 de julio para la costa y desde el 6 de octubre para la sierra, todos los sábados a las 23h30.¹⁰ Actualmente, se transmite de lunes a viernes a la 1:45 para la sierra y a la 1:15 para la costa.

⁸ Datos tomados de la página web <http://www.tvguide.com/tvshows/big-bang-theory/cast/288041>

⁹ Estadísticas encontradas en las páginas <http://tvbythenumbers.zap2it.com/2007/11/06/overnight-results-115/1628/> y <http://tvbythenumbers.zap2it.com/2013/09/27/the-big-bang-theory-hits-new-viewer-record/205319/>

¹⁰ Como lo muestran los artículos en la página del canal Ecuavisa <http://www.ecuavisa.com/programacin/lo-ultimo-en-ecuavisa/51388-two-and-a-half-men-y-the-big-bang-theory-le-pondran-diversion-a-tus-sabados.html> y <http://www.ecuavisa.com/programacin/lo-ultimo-en-ecuavisa/61745-la-diversion-de-two-and-a-half-men-y-the-big-bang-theory-llegara-a-quito-y-la-region-centro-norte.html>

2.2.Descripción de la trama y los personajes

La serie se centra alrededor de cinco jóvenes. Leonard Hofstadter y Sheldon Cooper son genios que trabajan en Caltech y comparten un apartamento, el cual suele ser el lugar de reunión del grupo. Frente a su departamento vive Penny, una mesera que sueña con ser actriz (razón por la cual se mudó a California). Howard Wolowitz y Rajesh Koothrappali son amigos y compañeros de trabajo de Leonard y Sheldon.

Desde la tercera temporada también se han incluido al elenco principal y al grupo de amigos Bernardette Rostenkowski y Amy Farrah Fowler, como el interés romántico de Howard y Sheldon respectivamente. Ya que en este trabajo solo utilizaremos episodios de la primera temporada, no proporcionaremos una descripción detallada de ellas.

Asimismo, durante las dos primeras temporadas de la serie y en una corta escena en la tercera temporada aparece el personaje de Leslie Winkle. Ella forma parte del elenco como personaje recurrente en la segunda temporada y como actriz invitada en la primera y tercera temporada.

Leonard (Johnny Galecki) es un científico cuyo campo es la física experimental. Es el que menos problemas tiene del grupo para relacionarse con personas «normales». Está enamorado de Penny desde que la conoció, pero ella no se interesó en él sino hasta la tercera temporada. Su mamá también es científica y es muy exigente, al mismo tiempo, todos los hermanos de Leonard son los más destacados en sus respectivos campos, lo que hace que Leonard siempre se sienta inferior e inseguro.

Sheldon (Jim Parsons) es un científico cuyo campo es la física teórica. Se deduce que tiene síndrome de asperger, ya que no entiende gestos ni convenciones sociales ni expresiones que no tienen sentido literal, como el sarcasmo, la ironía o el doble sentido. Al ser la persona más inteligente del grupo y de la universidad (tiene un CI de 187) tiene una personalidad muy egocéntrica y condescendiente; sin embargo, no se logra dar cuenta de que estos rasgos no son agradables para las personas. Otro rasgo característico de Sheldon es que se lo puede considerar un «niño bueno», pues no bebe ni consume drogas ni tampoco usa malas palabras. Muchas veces es considerado como un niño en un cuerpo de adulto.

Penny (Kaley Cuoco-Sweeting) viene de un pueblito lejos de California. Su sueño es ser actriz, sin embargo no ha tenido mucha suerte en este campo así que trabaja de mesera en The Cheesecake Factory. Ella no es graduada de la universidad pero tiene las habilidades sociales que al resto del grupo le faltan.

Raj (Kunal Nayyar) es un científico cuyo campo es la astrofísica. Viene de una familia acomodada de Nueva Deli ya que su papá es ginecólogo. A pesar de su origen, odia la comida hindú y se caracteriza por usar *slang* de Estados Unidos aunque habla con un acento marcado. Una notable característica de Raj es su mutismo selectivo, ya que no puede hablar con las mujeres a menos que esté bajo la influencia del alcohol.

Howard (Simon Helberg) es un ingeniero graduado de MIT, pero no posee un doctorado como los otros chicos, lo que es muchas veces tema de burla (especialmente por parte de Sheldon). Se caracteriza por ser judío y por vivir todavía con su madre; está obsesionado con el sexo opuesto y con frecuencia trata de conseguir chicas. Él se cree un galán y que tiene la habilidad de seducir a las mujeres con su encanto, sin embargo, los piropos y expresiones que usa son muy a menudo inapropiadas y de mal gusto, lo que termina por alejar a las chicas.

Leslie (Sara Gilbert) es una científica quien también trabaja en Caltech en el campo de la física teórica. Ella y Sheldon comparten una gran enemistad puesto que Leslie lo considera como una persona arrogante y misógina después de haberle dicho que dejara su trabajo por lavar ropa y criar niños. Sheldon la considera su archienemiga, pues ella siempre lo insulta y corrige su trabajo.

2.3. Audiencia, tipo y género

«The Big Bang Theory» está dirigido a una audiencia principalmente joven, por lo que se usa mucho un lenguaje relacionado con la tecnología y las modas tecnológicas actuales. También se dirige al público general aunque muchos de los términos que se usan en la serie son científicos y específicos a la física. Es una serie cómica por lo que es parte del género dramático y de entretenimiento, y dentro de estos, sus diálogos cumplen la función de narrativos y

expresivos de acuerdo al cuadro antes mencionado. Un aspecto característico de dichos diálogos es que incluyen muchos términos científicos, y además hacen muchas referencias a la tecnología contemporánea y a la cultura friki¹¹.

2.4. Análisis del doblaje

El doblaje latino de la serie fue realizado en México por la compañía «Antigua Made in Spanish» hasta la sexta temporada. El director de doblaje fue Gabriel Cobayassi (quien también hace la voz de Leonard en esta serie), un notable actor y director de doblaje, conocido principalmente por ser la voz del Oso Yogi y de César Millán, el encantador de perros.

El doblaje para Latinoamérica de «The Big Bang Theory» ha sido muy criticado por aficionados a la serie a través de diferentes medios como por Facebook o blogs personales.¹² Las críticas han estado dirigidas principalmente a las voces usadas, la incongruencia de los diálogos en español¹³ y errores en los hechos científicos presentados por los personajes. Otras críticas han estado dirigidas al hecho de que Raj no tiene acento en el doblaje latinoamericano, lo que le quita gran parte de su personalidad y de su exotismo, del que hace uso cuando trata de conquistar chicas.

Del mismo modo, ya que se recibieron muchas críticas negativas por haber traducido «bazinga» como «vacilón»¹⁴, decidieron que desde la tercera temporada lo dejarían en «bazinga».

¹¹ Aunque el DRAE define friki como una persona pintoresca y extravagante o una persona que practica desmesurada y obsesivamente una afición, el término es usado principalmente cuando esa obsesión o afición tiene que ver con comics, manga, anime o videojuegos entre otros.

¹² Algunos ejemplos de críticas al doblaje se pueden encontrar en estas páginas <http://la-escotilla.blogspot.com/2010/02/mentadas-visuales-3-el-doblaje-mexicano.html>, <http://alexserna.laberintobbs.com/2010/01/la-teoria-del-big-bang-el-paradigma-del-doblaje-mexicano/> y <https://www.facebook.com/pages/no-me-gustan-las-vozes-de-la-teor%C3%ADa-del-Big-Bang/289322068711?v=wall>

¹³ Algunos errores de traducción en la versión para Latinoamérica se pueden ver en esta compilación creada por un fanático de la serie <http://www.youtube.com/watch?v=goPJqfKnij8#t=33>

¹⁴ En este video se puede ver una compilación de algunas de las instancias en las que se usa esta palabra. <http://www.youtube.com/watch?v=blfRe01mqLc>

2.4.1. Identificación y clasificación de los juegos de palabras¹⁵

A continuación, se presentará los juegos de palabras escogidos en inglés con su respectiva traducción en el doblaje original en español para Latinoamérica, al igual que el personaje que los dijo. Asimismo, se ofrecerá una breve descripción del contexto de ser necesario y el tipo de juego de palabras que se usó en ambas versiones.

Temporada 1 capítulo 5 The Hamburger Postulate / El Postulado De La Hamburguesa

La escena en la que se desarrollan los tres siguientes juegos de palabras se ubica en el departamento de Leonard después de que Leslie le invitara a tocar con su cuarteto de cuerdas; primero, mientras tocan con todo el grupo y los últimos dos están solo Leonard y Leslie. Los primeros tres juegos de palabras están dirigidos a Leonard y son un intento de Leslie por seducirlo.

1.

Personaje	TO (inglés)	TM (español)
Leslie	I admire your <u>fingering</u> .	Qué bien <u>mueves los dedos</u> .

Este primer juego de palabras en inglés es uno polisémico, pues «fingering» en este caso se refiere tanto a «a manner or technique of using the fingers, especially to play a musical instrument» como a «a colloquial or vulgar term for referring to the act of inserting one or some fingers into the vagina or anus for sexual pleasure».

En español, el juego de palabras que se usó es de comprensión, ya que «mover los dedos» puede referirse a cualquier movimiento, pero dado el contexto de la situación y complementado por la siguiente frase de Leslie, se puede deducir que no ella no se está refiriendo sólo a su manera de tocar el violonchelo.

¹⁵ Las transcripciones de los episodios en inglés fueron tomadas de la página <http://bigbangtrans.wordpress.com/> mientras que su traducción al español se la hizo directamente desde el video del capítulo. Se podrá encontrar en los anexos la transcripción completa de ambos capítulos para que se pueda tener una idea más completa del contexto de los episodios.

2.

Personaje	TO (inglés)	TM (español)
Leslie	Maybe some time you can try that on my <u>instrument</u> .	Me pregunto si después quisieras hacerlo con mi <u>instrumento</u> .

El juego de palabras usado tanto en inglés como español es de comprensión, dado que la definición convencional para «instrument» e «instrumento» es la de un objeto que produce sonidos musicales y la otra acepción no convencional de la palabra está dada por el contexto.

3.

Personaje	TO (inglés)	TM (español)
Leonard	I thought you weren't interested in me.	Creí que no tenías interés en mí.
Leslie	That was before I saw you handling that beautiful piece of <u>wood</u> between your legs.	Fue antes de verte acariciar esa preciosa <u>pieza</u> que tienes entre las piernas.

Aquí también tenemos que en inglés el juego de palabras corresponde a uno polisémico pues se refiere tanto al violonchelo como a la forma coloquial de llamar a una erección. En español, en cambio, es un juego de palabras de comprensión, por tanto que «pieza» no hace ninguna referencia sexual explícita sino que el doble sentido está dado por el contexto situacional.

4.

Personaje	TO (inglés)	TM (español)
Leonard	Yeah, yeah it is good. Did you want to start now?	Sí, claro, es genial. ¿Lo quieres hacer ahora?
Leslie	Why don't we finish the section first?	¿Por qué no terminamos esta parte?
Leonard	Oh. Okay. A little musical <u>foreplay</u> . Terrific.	Oh, claro, un <u>preludio</u> musical, estupendo.

El juego de palabras que encontramos aquí también es uno de comprensión porque la única definición de «foreplay» es el de los juegos previos antes de iniciar el acto sexual, sin embargo, la palabra «foreplay» es un sustantivo compuesto formado por la palabra «play» que hace alusión a tocar un instrumento musical. En español se lo tradujo como «preludio»; esta palabra tiene varios significados, la mayoría relacionados a la música. «Preludio» puede referirse a una composición corta que precede a otras obras musicales, o puede tener una definición más abierta al referirse a cualquier acción u objeto que precede o sirve como preparación o principio de algo. En inglés es clara la relación, pero en español esta palabra no se usa con un significado sexual, y de hecho, si tomamos la frase por sí sola no tiene más que el sentido musical, pero el contexto es el que permite pensar de alguna manera en un acto seductor.

La siguiente escena ocurre en la mañana después de que Leslie pasara la noche con Leonard. Cuando Sheldon se levanta, nota que las ecuaciones de su pizarra fueron cambiadas y Leslie admite haber sido la culpable. Antes de que ella pueda marcharse, Sheldon, enojado, le hace esperar.

5.

Personaje	TO (inglés)	TM (español)
Sheldon	hey, hold on, hold on!	<u>Es perra</u> ... digo, espera

En el doblaje al español se añadió un juego de palabras que es del tipo homonímico y dentro de este, parónimo, pues es solamente un sonido el que cambia entre el grupo de palabras «es perra» y la palabra «espera».

Temporada 1 capítulo 13 The Bat Jar Conjecture/La conjetura del Bati-frasco

La escena se desarrolla en el departamento, cuando Sheldon le muestra el diseño de las camisetas del torneo a Leonard.

6.

Personaje	TO (inglés)	TM (español)
Leonard	Why do they say <u>AA</u> ?	¿Por qué tiene <u>doble A</u> ?
Sheldon	Army Ants.	Abejas Astutas
Leonard	Isn't that confusing? AA might mean something else to certain people.	¿No sería confuso? Doble A significa otra cosa para ciertas personas.
Sheldon	Why would a physics bowl team be called <u>anodised aluminium</u> ?	¿Por qué razón se llamaría un equipo <u>Alcohólicos Anónimos</u> ?
Leonard	No, I meant... never mind.	No, signifi- no importa.

Este es un juego de palabras lógico pues es claro que cada uno de los personajes se refiere a dos cosas distintas al decir «AA». Leonard se refiere implícitamente a *alcoholics anonymus*, ya que son unas siglas muy conocidas por todo el mundo y, en general, lo primero en lo que piensan las personas al oír la doble a. A Sheldon, por otro lado, no le resulta obvia esa asociación debido a que la ciencia es lo más importante en su mente, por lo que relaciona las siglas con *anodised aluminium*. En la traducción al español no se mantuvo el juego de palabras, sino que se optó por explicitar el obvio significado implícito de las siglas.

La escena en la que se desarrolla el siguiente juego de palabras es momentos antes del torneo, cuando Leonard le entrega su camiseta del equipo a Leslie.

7.

Personaje	TO (Inglés)	TM (Español)
Leslie	<u>PMS</u> ? It's a couple of days early, but...	¿Por qué las siglas? ¿Para Más Satélites?
Leonard	No, it stands for Perpetual Motion Squad.	No, el Escuadrón de Movimiento Perpetuo.
Leslie	Oh, right, of course, what was I thinking?	¡Ay, claro! ¿En qué estaba pensando?

Aquí encontramos que solo existe un juego de palabras en el original, el cual es un juego de palabras lógico porque claramente los interlocutores tienen dos conversaciones distintas aunque aparentemente parezca que se están refiriendo al mismo sujeto. En el doblaje original no pudieron encontrar una solución para mantener el juego de palabras, aunque se intentó compensarlo con otra broma sin relación al juego de palabras original.

2.4.2. Técnicas usadas en el doblaje de juegos de palabras

A continuación, se presentarán las técnicas según Delabastita que se usaron al momento de traducir estos juegos de palabras, tomando como punto de referencia el tipo de juego de palabras usado en la versión en español en comparación con los usados en la versión en inglés.

En el primer caso, se tradujo un juego de palabras vertical del TO por otro juego de palabras vertical en el TM usando una transferencia, dado que se adaptó la polisemia del juego de palabras original al traducirlo literalmente. Se puede decir que ambos juegos de palabras son verticales, ya que en ambos podemos notar el intento de Leslie por seducir a Leonard. Aunque estas insinuaciones se vuelven mucho más claras con el siguiente juego de palabras, por sí solos y dentro de su contexto, podemos inferir los dos significados de esa frase.

En la segunda frase se tradujo un juego de palabras por otro juego de palabras idéntico, ya que la traducción del elemento creador del juego de palabras es literal. Estos dos juegos de palabras también son de tipo vertical porque tenemos que tanto en español como en inglés la palabra «instrumento» se usa para instrumento musical, pero dado el tono y la forma de la expresión de la frase, se puede deducir el otro significado inmediatamente.

En el tercer juego de palabras, el original y la traducción son verticales, ya que se utilizó la estrategia de juego de palabras por juego de palabras diferente. Se mantienen algunos de los referentes del juego de palabras original pero otros se cambian. En inglés tenemos la palabra «wood» que se traduciría literalmente a “madera”, que es de lo que se encuentra hecho el instrumento musical de Leonard; sin embargo, la palabra «madera» no podría tener ninguna implicación sexual en español en este contexto y se referiría simplemente al violonchelo, por lo tanto se lo cambió. La palabra «pieza» por su parte, aunque por sí sola no haga ninguna

referencia sexual, en este contexto plagado de doble sentido, es fácil otorgarle su otro significado ya que es una palabra muy poco específica y puede referirse a una gran variedad de objetos.

En el cuarto enunciado también se ha tratado de mantener el juego de palabras vertical usando la técnica juego de palabras → juego de palabras diferente, pues en español se ha usado una palabra neutra que podría llevar a darle un doble sentido ayudado por el contexto. La palabra «preludio» hace referencia al repaso corto de una parte de la pieza musical que tocaban antes, pero ya que la palabra es muy ambigua en uno de sus significados, se puede argumentar que puede hacer referencia a los juegos previos también. En español, no ha habido un consenso exacto en cuanto a la traducción de «foreplay» y es por eso que se podría usar «preludio» para referirse a esta actividad; sin embargo, la palabra es tan indeterminada que el contexto situacional es muy importante para que se pueda entender a esta frase como un juego de palabras, en especial porque la combinación de palabras que usa es «preludio musical», lo que hace claro uno de los significados y oscuro el otro.

En el quinto enunciado no tenemos un juego de palabras en inglés; por lo tanto, la técnica que se usó fue la de adición. Los traductores probablemente incluyeron este juego de palabras horizontal para compensar la ambigüedad del juego de palabras anterior. Esto se pudo hacer gracias a que en parte del enunciado no se puede ver la boca de Sheldon articulando las palabras, además las risas de fondo en la pista de sonido original permitieron la introducción de una broma sin que se note que no estuvo ahí desde el principio.

El sexto juego de palabras también es horizontal y no se lo transmitió a la LM puesto que se optó por mostrar solo uno de sus significados. Por esto podemos decir que se usó la técnica de juego de palabras por un texto sin juego de palabras selectivo. En el doblaje al español se opta por explicitar el significado sobrentendido en inglés de «AA», lo que lleva a la pérdida del recurso literario ya que no hay otro significado igual de obvio para las siglas.

El último juego de palabras horizontal usó también la técnica de la no traducción del juego de palabras selectivo, es decir, solo uno de los significados originales se puede notar en la traducción: «el Escuadrón de Movimiento Perpetuo». No obstante, al ver el diálogo, podemos notar un intento de explicar las siglas cuando Leslie dice «Para Más Satélites», pero este intento se pierde al momento en el que Leonard dice «el Escuadrón de Movimiento Perpetuo», ya que no hace ninguna referencia a las siglas ni a su significado en inglés.

CAPÍTULO III

PROPUESTA DE TRADUCCIÓN

Como ya se ha explicado antes, toda traducción presenta problemas y es trabajo del traductor reconocerlos, enfrentarlos y encontrar una solución apropiada. Sin embargo, los textos que incluyen juegos de palabras resultan más complicados que otros textos que no los tienen, en especial cuando éstos son para el doblaje, ya que no se puede explicar con notas al pie o con largas expansiones en el diálogo. Además, el contexto visual puede formar parte del juego de palabras, lo que dificultaría aún más la labor del traductor.

Asimismo, la traducción de juegos de palabras requiere que el traductor haga varios aportes adicionales e incluso vaya más allá, pues en cada caso debe invertir una buena cantidad de tiempo, usando todas las herramientas a su alcance –como su creatividad, ingenio, destreza en ambas lenguas, conocimiento del texto a traducir, comprensión del juego de palabras, su determinación por entregar un producto de calidad y satisfactorio, entre otros– para poder tomar buenas decisiones al momento de escoger entre posibles traducciones.

Es por esto que a continuación se analizarán los problemas con los que debió enfrentarse el traductor y las soluciones que encontró, después evaluaremos si dichas soluciones fueron realmente las más apropiadas en ese contexto determinado y en caso de que alguna no lo fuera se presentará una solución alternativa con su respectiva explicación y técnica usada.

3.1. Problemas y soluciones de traducción en el diálogo y doblaje original

Cada juego de palabras viene definido por un contexto situacional determinado, cada variable de ese contexto puede representar un problema distinto en el texto a traducir. Aunque para este trabajo se tomaron siete juegos de palabras, no significa que solo encontraremos siete problemas, dado que el contexto en el que fueron producidos puede afectar o ayudar a la traducción. En esta sección analizaremos las dificultades que cada juego de palabras presentó y cuál fue la solución encontrada por los traductores de la serie para cada uno de ellos.

Personaje	TO (inglés)	Problemas	TM (español)	Soluciones
Leslie	I admire your <u>fingering</u> .	<p>La palabra subrayada conlleva dos claros significados: el musical y el sexual. En español no existe una palabra o frase determinada o igual de obvia que implique ambos significados exactos o aproximados. Es una frase bastante corta, lo que no permite hacer grandes explicitaciones. El hecho de que sea un juego de palabras vertical hace que el trabajo de compensación sea un poco más complicado. Debido a que se filmó frente a una audiencia en vivo, se puede escuchar risas de fondo.</p>	<p>Qué bien <u>mueves los dedos</u>.</p>	<p>Se optó por una expansión de la palabra «fingering», y ya que en inglés la frase es muy corta, no se tradujo literalmente el principio de la frase, sino que se la cambió por una más corta. Se tomó una frase muy general para que el contexto también sirva para completar el juego de palabras.</p>

Personaje	TO (inglés)	Problemas	TM (español)	Soluciones
Leslie	Maybe some time you can try that on my <u>instrument</u> .	Al ser un juego de palabras vertical hace que una compensación o explicitación sea difícil. El contexto y el tono en el que se produce la frase y específicamente la palabra subrayada son los que proporcionan el segundo significado a la palabra. Al igual que en el caso anterior, se escuchan risas de fondo.	Me pregunto si después quisieras hacerlo con mi <u>instrumento</u> .	Ya que ambas palabras se parecen en inglés y en español, tanto en forma como significado se decidió mantenerla.

Personaje	TO (inglés)	Problemas	TM (español)	Soluciones
Leonard	I thought you weren't interested in me.	En español, la palabra subrayada no comparte la polisemia de la palabra en inglés.	Creí que no tenías interés en mí.	Se usó una palabra más general para que el contexto
Leslie	That was before I saw you handling that beautiful piece of <u>wood</u> between your legs.	Es bastante específica en cuando a ambas definiciones. El contexto también ayuda a dar doble sentido a la frase. Se escuchan risas de fondo.	Fue antes de verte acariciar esa preciosa <u>pieza</u> que tienes entre las piernas.	proporcione los dos significados específicos que tiene la palabra en inglés.

Personaje	TO (inglés)	Problemas	TM (español)	Soluciones
Leonard	Yeah, yeah it is good. Did you want to start now?	No hay una traducción de la palabra «foreplay» en español. Usualmente se traduce esta palabra por medio	Sí, claro, es genial. ¿Lo quieres hacer ahora?	También se optó por traducir la palabra específica por una más general, para que el contexto aporte con los significados que tiene en español. Dado que casi no hay ninguna risa de fondo este juego de palabras es apto para omitirlo en el doblaje.
Leslie	Why don't we finish the section first?	de dos, tres o cuatro palabras. Es una palabra muy específica que por sí	¿Por qué no terminamos esta parte?	
Leonard	Oh. Okay. A little musical <u>foreplay</u> . Terrific.	sola no tiene doble sentido, Sin embargo, la palabra está compuesta de la palabra «play» que significa tocar (un instrumento).	Oh, claro, un <u>preludio</u> musical, estupendo.	

Personaje	TO (inglés)	Problemas	TM (español)	Soluciones
Sheldon	hey, hold on, hold on!	Ya que en inglés no hay juego de palabras no hay ningún problema.	<u>Es perra...</u> digo, espera	En este caso, la traducción no resulta de un problema en este fragmento de la conversación, sino que surge como solución a la gran cantidad de juegos de palabras usados previamente. Es una compensación por la

				<p>pérdida de ciertos elementos en los juegos de palabras anteriores.</p> <p>Es un juego de palabras horizontal.</p> <p>Sin embargo, no es una expresión que Sheldon utilizaría.</p>
--	--	--	--	--

Personaje	TO (inglés)	Problemas	TM (español)	Soluciones
Leonard	Why do they say <u>AA</u> ?	<p>El juego de palabras va acompañado de la imagen AA.</p> <p>«Army Ant» se traduce como «hormiga guerrera».</p> <p>Se escuchan risas de fondo durante toda esta conversación, pero principalmente al final.</p> <p>Tiene dos partes y se relaciona con el siguiente juego de palabras.</p>	¿Por qué tiene <u>doble A</u> ?	<p>Se optó por buscar un insecto que lleve las mismas iniciales que en inglés.</p> <p>Decidieron explicitar el significado sobreentendido de AA.</p> <p>El segundo significado se deja, por lo tanto a la imaginación del televidente.</p>
Sheldon	Army Ants.		Abejas Astutas	
Leonard	Isn't that confusing? AA might mean something else to certain people.		¿No sería confuso?	
			Doble A significa otra cosa para ciertas personas.	
Sheldon	Why would a physics bowl team be called <u>anodised aluminium</u> ?		¿Por qué razón se llamaría un equipo <u>Alcohólicos Anónimos</u> ?	

Leonard	No, I meant... never mind.		No, signifi- no importa.	
---------	----------------------------	--	--------------------------	--

Personaje	TO (Inglés)	Problemas	TM (Español)	Soluciones
Leslie	<u>PMS</u> ? It's a couple of days early, but...	El juego de palabras va acompañado de la imagen PMS. Las siglas en inglés y	¿Por qué las siglas? ¿Para Más Satélites?	Se encontró una frase que tuviera las mismas iniciales que
Leonard	No, it stands for Perpetual Motion Squad.	español no concuerdan. Las siglas en español no tienen dos significados. Las siglas PMS no	No, el Escuadrón de Movimiento Perpetuo.	«premenstrual syndrome» para que coincida con la imagen.
Leslie	Oh, right, of course, what was I thinking?	significan nada en español para el público común, solo tienen significado para ciertos grupos específicos y no son unas siglas muy populares incluso allí. Se escuchan risas cuando aparece solo la imagen y cuando Leslie habla. Se relaciona con el juego de palabras anterior.	¡Ay, claro! ¿En qué estaba pensando?	Se tradujo literalmente el nombre del equipo aunque no concuerde con las siglas en la camiseta.

3.2. Evaluación de traducción

En esta sección se evalúa la calidad de la traducción original para determinar si las técnicas usadas fueron realmente la mejor opción en cada caso. Como ya se mencionó antes, se usarán los niveles de traducción de Darbelnet. Sin embargo, en esta sección no se tomará en cuenta al quinto juego de palabras, ya que no es una traducción, sino una adición. Del mismo modo, no se ha tomado en cuenta el nivel de alusiones literarias, ya que en este grupo de juegos de palabras no se ha encontrado ninguno.

Por otro lado, se ha marcado con ---- los campos en los que no puede aplicarse dicho nivel de traducción. Esto sucede solamente en el nivel cultural ya que en algunos juegos de palabras no hay mayor divergencia cultural. Como se ha mencionado con anterioridad, aunque nuestra cultura sea más conservadora que la estadounidense en ciertos aspectos (por ejemplo, en la sexualidad), estos aspectos son parte fundamental del capítulo y de la sociedad estadounidense en sí, por lo que intentar adaptarlos, no sería conveniente, a más de que sería un trabajo innecesariamente complicado. Por otra parte, sí se ha tomado en cuenta este nivel para los dos últimos juegos de palabras, ya que la divergencia es mayor, pues los temas tratados en el idioma original, son muchas veces considerados tabú en nuestra sociedad, y suele hablarse de ellos en menor medida que de la sexualidad.

Juego de palabras \ Nivel	JDP1	JDP2	JDP3	JDP4	JDP6	JDP7
Semántico	✓	✓	✓	✓	x	x
Idiomático	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Tono y estilo	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Cultural	----	----	----	----	x	✓
Intención del autor	✓	✓	✓	✓	x	x
Destinatario	✓	✓	✓	✓	x	✓

La mayor parte de juegos de palabras cumplen con todos los niveles de traducción; por lo tanto, se concluye que en español han producido el mismo efecto que se deseó provocar en los espectadores anglohablantes de la serie. Sin embargo, ya que los últimos dos presentan fallas en varios puntos, esos serán los que analizaremos a continuación.

3.3.Propuesta de traducción

Dado que se concluyó que los dos últimos juegos de palabras no cumplieron con todos los requisitos de una traducción buena o equivalente al texto original, a continuación se propondrá una nueva traducción para éstos. Se tomará en cuenta los puntos en los que se encontró más discrepancia al momento de evaluar la traducción. Además, se explicará más detalladamente las razones por las que se considera que una nueva traducción es necesaria.

Estos dos últimos juegos de palabras son especialmente difíciles de traducir ya que partes de ellos son mencionados durante diferentes momentos del episodio. Por lo tanto, no se debe tomar en cuenta solamente cuando aparecen en el juego de palabras, sino también en todos los espacios en donde aparecen. Además, ambos juegos de palabras se relacionan entre sí porque aparte de encontrarse en el mismo episodio, son de la misma naturaleza y son producidos en entornos semejantes.

Comenzaremos con el sexto juego de palabras, en el cual se concluyó que no se tomó en cuenta ni la intención del autor ni al público; esto se debe a que se hizo innecesariamente explícito el significado sobreentendido en inglés, ya que en español las siglas existen y corresponden al mismo grupo internacional. Asimismo, si se traduce el término que Sheldon mencionó, también tiene las mismas siglas de las palabras en inglés ya que la traducción es “aluminio anodizado”.

Es posible que se haya decidido cambiar el juego de palabras original por dos razones: la primera, porque los traductores no estaban seguros de que el juego de palabras en español resultaría tan obvio como en inglés; y la segunda, porque temían que las bilabiales no calzaran

perfectamente en inglés y en español. Probablemente tomaron la decisión de doblar de esa manera porque no hubo el tiempo suficiente para comprobar la eficacia de una traducción literal.

Para este trabajo, sé contó con el tiempo suficiente para comprobar que el juego de palabras pudo haberse traducido literalmente, pues dado que son siglas, las referencias pueden ser las mismas. Así, tanto en español como en inglés, las siglas AA pueden representar una gran variedad de conceptos, entre los cuales se encuentran el de Alcohólicos Anónimos, el tamaño de las baterías, Ateos de América, American Airlines, ácido araquidónico, el postulado de semejanza de triángulos, entre otros. El más común de todos es el del grupo Alcohólicos Anónimos y seguramente fue lo que pensaron los escritores del capítulo al poner AA.

El caso de Alcohólicos Anónimos es especial porque, como habíamos mencionado previamente, aunque el alcoholismo sea un tema tabú, el grupo es muy reconocido a nivel mundial, e incluso local. AA llegó a Ecuador en 1966 y actualmente está presente en 23 provincias del Ecuador con una gran cantidad de grupos por provincia.

Igualmente, una traducción literal no interfiere con las bilabiales más que la inserción de «alcohólicos anónimos» en este caso. La razón es que «aluminum» termina en bilabial pero ninguna de las dos opciones lo hace («anónimos» termina en alveolar y «anodizado» termina en vocal).

Con estos antecedentes se llegó a la conclusión de que una traducción literal era la mejor opción en este caso, pues a más de no ser necesaria la explicitación, se podía mantener la intención del autor y se transmitiría la broma. Tenemos que recordar que solo porque no se hable el mismo idioma o vivamos en lugares distintos con historias y culturas diferentes, debemos asumir que el destinatario no entenderá ciertas referencias.

Finalmente, se decidió que solo se encontró problema en la segunda parte del juego de palabras, por lo que el resto del texto no requiere de una traducción alternativa. Por consiguiente, la nueva traducción sería la siguiente:

Personaje	TO (inglés)	TM (traducción alternativa al español)
Leonard	Why do they say <u>AA</u> ?	¿Por qué tiene <u>doble A</u> ?
Sheldon	Army Ants.	Abejas Astutas
Leonard	Isn't that confusing? AA might mean something else to certain people.	¿No sería confuso? Doble A significa otra cosa para ciertas personas.
Sheldon	Why would a physics bowl team be called <u>anodised aluminium</u> ?	¿Por qué razón se llamaría un equipo <u>aluminio anodizado</u> ?
Leonard	No, I meant... never mind.	No, signifi- no importa.

El séptimo juego de palabras presenta más dificultades que el anterior, dado que las siglas y sus significados en inglés no concuerdan en nada con su traducción. En el sexto juego de palabras se tuvo una situación similar; la cual los traductores pudieron solucionar diestramente. En inglés el insecto que se mencionaba era una hormiga guerrera, pero sus iniciales no coincidían con las siglas, así que buscaron un insecto cuyas iniciales coincidieran a pesar de que su traducción no sea la literal.

Asimismo, en el séptimo juego de palabras, el diálogo de Leslie en el doblaje demuestra que intentaron adaptar las siglas a otra frase con las mismas iniciales, ya que éstas no tienen ningún sentido en español.

Con estos casos como antecedente, se puede afirmar que los traductores estuvieron conscientes de la importancia de la imagen con respecto al diálogo. Sin embargo, en el séptimo juego de palabras no lograron encontrar un equivalente que pudiera cumplir con todas las funciones de las siglas en español.

A lo largo del episodio, el nombre del equipo es mencionado primero por Howard, que es quien lo propone ya que puede tener dos significados. El primero está relacionado con la física, pues la existencia de un objeto de movimiento perpetuo es prácticamente imposible y la segunda es porque resulta una indirecta para las chicas haciendo referencia al tiempo que pueden mantenerse teniendo relaciones sexuales. Posteriormente, el nombre del equipo es mencionado

en una conversación entre Leonard y Leslie, esta vez, añadiendo un significado adicional relacionado con sus siglas: PMS que significa síndrome premenstrual.

A diferencia del caso anterior, el español no cuenta con una gran cantidad de opciones con esas siglas; de hecho, solo existen dos conceptos que comparten las siglas y son «punto muerto superior», un concepto de mecánica, y «promedio móvil simple», un concepto usado en ingeniería industrial. Ya que a ninguna de estas siglas se les puede otorgar los tres significados de la frase original, es necesario adaptar las siglas a una frase nueva.

La adaptación es una de las técnicas que usaron los traductores, sin embargo solo lo hicieron tomando en cuenta un solo contexto de la frase. El resultado de eso es confusión en el espectador, pues tiene la imagen de PMS y Leslie que le da un posible significado «Para Más Satélites», y por otro tenemos a Leonard, quien afirma que las siglas corresponden al «Escuadrón de Movimiento Perpetuo», frase que no corresponde con las siglas.

Para hacer esta traducción se debe tomar en cuenta los tres espacios en donde aparece y adaptar las siglas a esos tres significados. Ya que los traductores del doblaje original ya adaptaron el diálogo de Leslie, pues no tenía caso seguir con la referencia al síndrome premenstrual, se puede dejar esa traducción, dado que sí se tomó en cuenta todos los niveles de traducción propuestos por Darbelnet en esta frase.

Por otro lado, en el diálogo original, Howard explica que quiere poner ese nombre porque «is beyond the laws of physics, plus a little heads up for the ladies», por lo que considero que la mejor opción es adaptar el nombre original para que coincida con las siglas en inglés. De todas las opciones que surgieron sobresalieron dos: pandilla del movimiento sempiterno y prodigios en movimiento sempiterno.

Ambas opciones concuerdan con las siglas PMS; al mismo tiempo, tienen relación con el nombre original y por lo tanto con los dos significados sugeridos por Howard. La opción final que se eligió fue la de «Prodigios en Movimiento Sempiterno», pues aunque no tenga una palabra relacionada con «squad» que significa equipo, me parece que aporta un juego de palabras adicional con la palabra «prodigios» que puede ser usado como compensación.

Por lo tanto, la nueva traducción para el séptimo juego de palabras es la siguiente:

Personaje	TO (Inglés)	TM (Español)
Leslie	<u>PMS</u> ? It's a couple of days early, but...	¿Por qué las siglas? ¿Para Más Satélites?
Leonard	No, it stands for Perpetual Motion Squad.	No, Prodigios en Movimiento Sempiterno.
Leslie	Oh, right, of course, what was I thinking?	¡Ay, claro! ¿En qué estaba pensando?

3.4. Técnicas usadas

En esta sección se explicarán el proceso y las técnicas que se usaron para la traducción de estos juegos de palabras. Se tomará en cuenta, no solo las técnicas propuestas por Delabastita, sino también las propuestas por Newmark y los niveles de traducción de Darbelnet. Además, se comentará sobre el proceso que se siguió para llegar al resultado final.

Comenzaremos por la traducción del sexto juego de palabras, en donde se optó por una traducción literal. De esta manera se tradujo un juego de palabras por otro idéntico, manteniendo las mismas referencias que el original.

Para llegar a esta conclusión se analizó el uso y aceptabilidad de las siglas AA con respecto al destinatario tanto local como original. Se investigó los posibles significados de las siglas y su recurrencia. Asimismo, se buscó la traducción de *anodized aluminum* para comprobar que sus siglas en español también concuerden con las siglas en inglés. Ya que ése es el caso, y debido a que es una serie sobre científicos, se decidió dejar el término y traducirlo literalmente. Finalmente, se verificó la traducción literal y si no interfería con las bilabiales como las de *aluminum*.

El séptimo juego de palabras fue un poco más complicado, ya que requirió un poco más de tiempo y creatividad que el anterior. Se debió usar la adaptación para mantener el sentido de la broma y transmitirla satisfactoriamente a los televidentes. Además, se logró encontrar una

manera de utilizar una compensación por la frase de Leslie, «para más satélites» que no tiene tanto significado y por ende no es tan graciosa como la original. Se usaron estas técnicas porque se decidió que era posible usar la técnica de juego de palabras por juego de palabras diferente propuesta por Delabastita, además también se insertó un juego de palabras nuevo dentro del ya existente.

El procedimiento que se siguió para llegar a este resultado consistió, antes que nada, en tomar la frase original y traducirla de nuevo, literalmente, tomando en cuenta su significado en inglés. Esto se debe a que debemos encontrar sinónimos que se relacionen lo más cercanamente posible al significado original.

En el nombre «Perpetual Motion Squad» tenemos dos conceptos: *perpetual motion*, y *squad*. El diccionario Oxford en línea los define de la siguiente manera: «Perpetual motion: the motion of a hypothetical machine which, once activated, would run forever unless subject to an external force or to wear» y «Squad: A small group of people having a particular task».

Teniendo en cuenta estos significados ya es posible hacer una traducción preliminar del nombre del equipo. En esta traducción se encontró que el concepto de *perpetual motion* puede traducirse solamente como movimiento perpetuo. *Squad*, en cambio, puede tener varias traducciones, entre las cuales se encuentran escuadrón (como en la traducción original) o equipo.

No obstante, usando estas traducciones, aún tenemos que el nombre en español no concuerda con las iniciales: Equipo de Movimiento Perpetuo = EMP. En consecuencia, como se mencionó en los párrafos anteriores, debemos buscar sinónimos de las palabras que no coinciden con las iniciales; en este caso, «equipo» y «perpetuo».

Comenzaremos primero por la palabra *squad*. Para tener una mejor perspectiva de las opciones que existen, se elaboró una tabla con los sinónimos de escuadrón y equipo que comienzan por «p». En la tabla, también constan los significados que da el DRAE para estas palabras; sin embargo, solo se ha tomado en cuenta los significados relacionados con aquellos de la palabra *squad*.

equipo	<p>2. m. Grupo de personas organizado para una investigación o servicio determinado.</p> <p>3. m. En ciertos deportes, cada uno de los grupos que se disputan el triunfo.</p>
escuadrón	<p>1. m. <i>Mil.</i> Unidad de caballería, mandada normalmente por un capitán.</p> <p>2. m. <i>Mil.</i> Unidad aérea equivalente al batallón o grupo terrestre.</p> <p>3. m. <i>Mil.</i> Unidad aérea de un número importante de aviones.</p> <p>4. m. <i>Mil.</i> Porción de tropa formada en filas según las reglas de la táctica militar.</p>
pandilla	<p>2. f. Liga o unión.</p> <p>3. f. Liga que forman algunos para engañar a otros o hacerles daño.</p> <p>5. f. Grupo de amigos que suelen reunirse para divertirse en común.</p>
patrulla	<p>1. f. Partida de soldados u otra gente armada, en corto número, que ronda para mantener el orden y seguridad en las plazas y campamentos.</p> <p>4. f. Corto número de personas que van acuatrilladas.</p>
plantilla	<p>11. f. <i>Dep.</i> Conjunto de jugadores que componen un equipo.</p>
pelotón	<p>1. m. <i>Mil.</i> Pequeña unidad de infantería que forma parte normalmente de una sección y suele estar a las órdenes de un sargento o de un cabo.</p>
partido, da	<p>9. m. En el juego, conjunto de varios que entran en él como compañeros, contra otros tantos.</p> <p>22. f. Pequeño grupo de tropas que hace la descubierta.</p> <p>23. f. Grupo de paisanos armados sin un mando militar superior.</p> <p>24. f. Conjunto poco numeroso de gente armada, con organización militar u otra semejante.</p> <p>25. f. Conjunto de personas de ciertos trabajos y oficios.</p> <p>28. f. partido (conjunto de varios que entran como compañeros).</p>

De estos sinónimos, el que más sobresale es pandilla, dado que aunque puede algunas veces tener una connotación negativa según el contexto, define al equipo de mejor manera, sin

connotaciones militares como otros de los términos y sin hacer referencia a ningún deporte específico.

A pesar de este proceso, en el transcurso de la búsqueda de sinónimos se encontró una palabra que destacó de entre las otras: prodigio. Si bien es cierto que esta palabra no está relacionada con *squad*, se puede decir que está relacionada con los personajes. Esto se debe a que el DRAE define la palabra como una «persona que posee una cualidad en grado extraordinario» y es aplicable a los personajes por sus habilidades, formación académica y el contexto en el que se desarrolla la serie. Del mismo modo, su inteligencia es su característica más sobresaliente y algo de lo que expresan muy seguido.

Otra razón por la que esta palabra se destacó, es que puede ser tomada además con un doble sentido. Ya que en la definición del DRAE no especifica una cualidad sobresaliente, esta palabra puede aplicarse a cualquier característica, y en este caso, puede usarse también con un significado relacionado al que quiere dar Howard y «sugerir algo a las chicas».

Finalmente, la tercera razón para preferir esta palabra es que al usar este juego de palabras que complementa al movimiento perpetuo, se puede compensar por la frase de Leslie «Para Más Satélites», que como ya mencionamos, no es tan graciosa como la original.

El siguiente concepto que debemos adaptar es «movimiento perpetuo», empero como explicamos en los párrafos anteriores, no tiene ninguna expresión equivalente. No obstante, es posible buscar sinónimos de cada palabra que compone el concepto. Aunque el resultado no sea un nombre tan común como el de «movimiento perpetuo» se puede hacer que concuerde con las iniciales que buscamos sin perder significado.

Dado que la palabra «movimiento» sí concuerda con las iniciales, no habrá necesidad de reemplazarla. En cambio, sí debemos buscar sinónimos para la palabra «perpetuo»; sin embargo, el único sinónimo que se encontró que empieza por «s» fue «sempiterno». Si bien, esta palabra no es de uso cotidiano y no es muy conocida a nivel general, encaja con las siglas y también con el perfil de los personajes. Esta es una palabra que cualquiera de los chicos pudo haber dicho, pues son científicos y genios; además, a lo largo del programa de televisión se han usado palabras poco comunes con frecuencia. Por lo tanto, el concepto final se traduce como

«movimiento sempiterno», el cual transmite la intención del autor, y, como en el caso anterior, aunque no se respete el nivel semántico, se puede decir que en este caso es necesario para que se respete el nivel pragmático y se conserve el sentido del enunciado.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

A continuación se presentarán las conclusiones a las que se ha llegado a lo largo de este trabajo y recomendaciones que servirán para dar continuidad a este proyecto. También se tomará en cuenta todo lo aprendido y los beneficios obtenidos de este proyecto.

4.1. Conclusiones

El objetivo de este trabajo era proponer, mediante técnicas traductológicas, un nuevo enfoque a la traducción de los juegos de palabras para el doblaje. Para lograr esto se seleccionaron primero los dos episodios que presentaban más juegos de palabras. En total, se encontraron seis juegos de palabras en los episodios en inglés y siete en los episodios en español.

Se identificó y clasificó los juegos de palabras en inglés para después analizar sus respectivas traducciones. Aquí se encontró que varias de las técnicas propuestas por Delabastita fueron utilizadas en todas las traducciones. La mayoría de las traducciones intentaron usar la técnica juego de palabras por juego de palabras, pero no en todos los casos era posible. Sin embargo, al evaluar dicho doblaje, se encontró que estas técnicas por sí solas no siempre lograban dar los mejores resultados.

Dentro del análisis de la traducción original se encontró que:

Al momento de traducir conceptos específicos en una lengua, se puede optar por una traducción más general, siempre y cuando el contexto situacional sea capaz de compensar los vacíos que deja una palabra más general.

No se pueden descontextualizar los juegos de palabras de su entorno audiovisual, pues muchas veces hay elementos que ayudan a generar el humor (como risas de fondo o imágenes).

Tampoco se puede descontextualizar a los personajes en nombre de una traducción. Esto se debe a que cada personaje tiene una caracterización específica creada por los escritores y

actores. Si los personajes son reconocidos por el público, cualquier cambio brusco en su manera de expresarse puede generar una reacción negativa en el público.

Cuando dos lenguas tienen elementos similares, es mejor conservar esos elementos, ya sean palabras similares en forma o conocimiento de cultura popular, ya que intentar adaptarlo para obtener una mejor respuesta no siempre resulta.

Se debería utilizar las técnicas de juego de palabras → sin juego de palabras y juego de palabras → cero solamente como último recurso, en caso de que todas las opciones anteriores no sean posibles.

En cuanto a la traducción de juegos de palabras, la técnica más usada en los casos problemáticos es la adaptación.

No todas las traducciones se completan con la misma facilidad y rapidez. Es importante que el traductor utilice todas las herramientas a su alcance para poder tener la opción de elegir la mejor alternativa para cada caso.

Asimismo, se notó que es necesario tener alguna base de auto evaluación de traducción para comprobar que la opción elegida es en realidad la mejor opción posible. De esta manera, el traductor puede corregirse a sí mismo y entregar un producto de calidad.

Por último, gracias a la evaluación de la traducción y con ayuda de las técnicas de traducción de Newmark y las de Delabastita, se pudo llegar a una traducción satisfactoria de los juegos de palabras.

Sin embargo, el uso solo de las técnicas no bastó; como en toda traducción, siempre es necesario identificar los problemas y tomarse el tiempo necesario para resolverlos.

Con este trabajo también se pudo demostrar que si no existe la atención adecuada sobre un problema de traducción, el resultado no será tan bueno como podría ser. El TM y sus receptores merecen un producto de calidad y es nuestro deber como traductores conocer nuestras capacidades y limitaciones tanto internas como externas.

Debido a que la traducción para el doblaje es un tipo de traducción subordinada, es necesario tomar en cuenta más elementos que solo la exactitud de la traducción. Como los requerimientos del encargo de traducción son mayores, la dedicación y esfuerzo del traductor debe ser correspondiente

Debemos recordar que un problema de traducción es como un rompecabezas: tenemos que saber cuál es la imagen general a la que queremos llegar, tomar las diferentes piezas y combinarlas, y si no son las indicadas, debemos estar dispuestos a dejarlas a un lado y tomar otras piezas hasta conseguir que encajen perfectamente. Habrá veces en las que no logremos ver la figura completa, y es ese momento en el cual debemos alejarnos un poco para poder ver la imagen desde otra perspectiva, eso siempre ayuda a encontrar alternativas novedosas y útiles. Por último, habrá rompecabezas que nos tomen cinco minutos, pero habrá otros, más grandes, más complicados o con más piezas que puedan tomarnos días resolver. En estos casos, el traductor debe estar siempre consciente de la cantidad de tiempo que debe dedicarle a una traducción para poder llegar a entregar un rompecabezas del que se sienta orgulloso haber resuelto.

4.2.Recomendaciones

Dado que este es un trabajo un tanto más teórico que práctico, se recomienda a los estudiantes interesados en el tema, que se comprueben los resultados de este proyecto de una forma más tangible; es decir, se recomienda que se haga un nuevo doblaje con las nuevas traducciones y evaluar las reacciones de los televidentes.

En el caso de realizar un nuevo doblaje también se recomienda evaluar la reacción de los televidentes al dialecto del nuevo doblaje y a los actores de voz que participaron en el nuevo doblaje con respecto a los del doblaje original.

En cuanto a los juegos de palabras, se recomienda probar el método utilizado en esta disertación (combinar las técnicas de Delabastita y las de Newmark) en juegos de palabras más específicos (en cuanto a la cultura, alusiones literarias, LO, entre otros). De esta manera se puede comprobar si este método es utilizable bajo cualquier circunstancia.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA CITADA

- Adoum, Jorge Enrique. *Ecuador: Señas Particulares: Ensayo*. Quito: Eskeletra Editorial, 2000.
- Agost, Rosa. *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Barcelona: Ariel, 1999.
- AméricaEconomía - El Sitio De Los Negocios Globales De América Latina, *Los católicos en el mundo son 1.214m, el 17,5 % de población*, Publicado 13 may 2013. Consultado 18 may 2014. <<http://www.americaeconomia.com/multimedia/infografia/los-catolicos-en-el-mundo-son-1214m-el-175-de-poblacion>>.
- Corripio, Fernando. *Diccionario de sinónimos y antónimos de la lengua española*. Barcelona: Larousse Editorial, 1999.
- Darbelnet, Jean. *Niveaux de la traduction*. Babel XXIII (1): 6-17, 1977.
- Delabastita, Dirk. *There's a Double Tongue: An investigation into the translation of Shakespeare's wordplay with special reference to Hamlet*. Editions Rodopi B.V, Amsterdam-Atlanta, 1993. Consultado 19 nov. 2013 <http://books.google.com.mx/books/about/There_s_a_Double_Tongue.html?id=F81s7gdXOfIC&redir_esc=y>.
- Delabastita, Dirk. *Focus on the Pun: Wordplay as a Special Problem in Translation Studies*, Target, 6 (2), 1994.
- Diccionario de la lengua española, (vigésima segunda edición), Real Academia Española, 2001.
- Duro, Miguel y Rosa Agost. *La traducción para el doblaje y la subtitulación*. Madrid: Cátedra, 2001.
- Ecuavisa *La diversion de Two and a Half Men y The Big Bang Theory llegará a Quito y la region centro norte*. Publicado 5 oct. 2012. Consultado. 20 jun 2013. <<http://www.ecuavisa.com/programacin/lo-ultimo-en-ecuavisa/61745-la-diversion-de-two-and-a-half-men-y-the-big-bang-theory-llegara-a-quito-y-la-region-centro-norte.html>>.
- Ecuavisa *Two and a Half Men y The Big Bang Theory le pondrán diversión a tus sábados*. Publicado 5 jul 2012. Consultado. 20 jun 2013. <<http://www.ecuavisa.com/programacin/lo-ultimo-en-ecuavisa/51388-two-and-a-half-men-y-the-big-bang-theory-le-pondran-diversion-a-tus-sabados.html>>.
- García, Manchón Paula. *That's What She Said: An Analysis of Wordplay and Innuendo in The Office*. 2013. Consultado 11 oct. 2013. <<http://up.wallwisher.net/20130604/95aa8f21a7517e50c35a88da91213159.pdf>>.
- García, Yebra Valentín. *Teoría y práctica de la traducción*. Madrid: Editorial Gredos, 1997.
- Hodges, Peter. (2011). *A Snapshot of Literary Translation and its Practitioners*. Retrieved November 15, 2012, from <http://www.translationdirectory.com/articles/article2332.php>

- House, J. *A model for translation quality assessment*. Tübingen: Narr, 1981.
- I Love India - Figures of Speech. *Pun Examples*. Consultado. 6 abr. 2013. <<http://fos.iloveindia.com/pun-examples.html>>.
- International Monetary Fund. *Report for Selected Countries and Subjects*. Publicado abr. 2012. Consultado 20 may 2014. <<http://www.imf.org/external/pubs/ft/weo/2012/01/weodata/index.aspx>>.
- Kaleem, Jaweed. *Is TV Breaking Its Taboo Against Death?* The Huffington Post Publicado 01 mar. 2014. Consultado. 08 jul 2013. <http://www.huffingtonpost.com/2014/03/01/death-on-tv_n_4869548.htmlv>.
- Kohen, Jaime. *The History of the Regulation of Menstrual Tampons* LEDA at Harvard Law School. 2001. Descargado 7 may 2013 <<http://dash.harvard.edu/bitstream/handle/1/8852185/Kohen.pdf?sequence=1>>
- Kondoloy, Amanda. TVbytheNumbers *'The Big Bang Theory' Hits New Viewer Record*. Publicado 27 sep. 2013. Consultado. 13 oct. 2013. <<http://tvbythenumbers.zap2it.com/2013/09/27/the-big-bang-theory-hits-new-viewer-record/205319/>>.
- Malik, Khalid. *Summary Human Development Report 2013 The Rise of the South: Human Progress in a Diverse World*. United Nations Development Programme, Human Development Reports. Consultado 20 abr. 2014. <<http://hdr.undp.org/en/2013-report>>.
- Marcos, Natalia. *La televisión rompe tabúes*. El País. Publicado, 5 dic. 2012. Consultado 08 jul 2013. <http://cultura.elpais.com/cultura/2012/12/04/television/1354642896_632872.html>.
- Martínez, Xènia. *Film Dubbing: Its Process and Translation*. Topics in Audiovisual Translation. Ed. Pilar Orero. Amsterdam: Benjamins, 2004. 3-7.
- Lanús, Mariela Encina. *Gabriela Acher: el humor permite hablar de temas tabú*. Diario Los Andes. Publicado 13 abr. 2013. Consultado. 08 jul 2013. <<http://archivo.losandes.com.ar/notas/2013/4/13/gabriela-acher-humor-permite-hablar-temas-tabu-707920.asp>>.
- La Nación. *La cremación ya no es un tema tabú*. Publicado 30 jun 2008 Consultado 1 may 2014. <<http://www.lanacion.com.ar/1025907-la-cremacion-ya-no-es-un-tema-tabu>>.
- Lipgloss and a Backpack. *Feminine Hygiene Around the World*. Publicado 27 June 2014. Consultado. 06 July 2014. <<http://lipglossandabackpack.com/feminine-hygiene-around-the-world/>>.
- Logos - Multilingual Translation Portal. *Fidelidad (primera parte)*. Consultado 27 sep. 2013. <http://courses.logos.it/plscourses/linguistic_resources.cap_3_14?lang=es>.
- López, Ángel. *Consideraciones sobre el humor verbal*. Boletín de Filología XLIII (2008): 241-53. Boletín de Filología de la Universidad de Chile. Consultado 18 nov. 2013. <<http://www.boletinfilologia.uchile.cl/index.php/BDF/article/viewFile/18052/18833>>.
- Lorre, Chuck wy Bill Prady (productores), Cendrowski Mark (director). 2009. *The Big Bang Theory*. [DVD].

- Munday, Jeremy. *Introducing translation studies: Theories and applications*. Londres: Routledge, 2001.
- Newmark, Peter y Virgilio Moya. *Manual de traducción*. Madrid: Catedra, 1995.
- Nida, Eugene A., y Charles Russell. Taber. *La traducción, teoría y práctica*. Madrid: Ediciones Cristiandad, 1986.
- Østergaard, Pedersen Camilla. *THE TRANSLATION OF PUNS- An Analysis of the Fate in Subtitling with Sex and the City as an Empirical Example*. Tesis. 2010. Descargado 04 mar. 2013. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCKQFjAA&url=http%3A%2F%2Fpure.au.dk%2Fportal%2Ffiles%2F14202%2FThe_translation_of_puns.doc&ei=_L5YUvjDEJG19gSloIGgCQ&usg=AFQjCNHgAfuXM-fg8oylWfdUQy_44Lzjkw&sig2=WTHgRiBA9EGl2rAYjs2WmA&bvm=bv.53899372,d.eWU&cad=rja>.
- Qafzezi, Eriola. "(Re)Creating the Power of Language: A Comparative Analysis on Pun Translation in 'Alice's Adventures in Wonderland' and Its Variants in Albanian." *Academic Journal of Interdisciplinary Studies* 2.4 (2013): 211-21. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*. MCSER-CEMAS-Sapienza University of Rome. Consultado 11 oct. 2013. <<http://www.mcser.org/journal/index.php/ajis/article/view/124>>.
- RT en español. *Roma 'se inunda' de pósteres con la imagen del que podría ser el primer Papa negro*. Publicado 3 mar. 2013. Consultado: 18 may 2014. <<http://actualidad.rt.com/actualidad/view/87980-vaticano-conclave-roma-posters-turkson-papa-africa>>.
- Salas, Verónica. *¿Cómo se traduce el humor? Análisis descriptivo de la traducción del humor audiovisual partiendo del doblaje al español de la serie animada de televisión Futurama*. Tesis. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, 2008.
- Sanderson, John D. *¡Doble o nada!: Actas de las I y II jornadas de doblaje y subtitulación de la Universidad de Alicante*. Alicante: Universidad de Alicante, 2001.
- Sandri, Piergiorgio M. *El humor según cada país*. La Vanguardia. Publicado 16 ago. 2013. Consultado 08 feb. 2014. <<http://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20130816/54379403091/el-humor-segun-cada-pais.html>>.
- Sanz, Elena. *Diez curiosidades históricas del papel higiénico*. Muy Interesante. Publicado 17 sep. 2010. Consultado 5 May 2013. <<http://www.muyinteresante.es/historia/articulo/diez-curiosidades-historicas-del-papel-higienico>>.
- Seidman, Robert. *TVbytheNumbers Overnight Results 11/5: Dance, Dance, Dance*. Publicado 6 nov. 2007. Consultado 2 Mar. 2013. <<http://tvbythenumbers.zap2it.com/2007/11/06/overnight-results-115/1628/>>.
- TV Guide. *The Big Bang Theory*. Consultado. 13 oct. 2013. <<http://www.tvguide.com/tvshows/big-bang-theory/cast/288041>>.
- Valdano, Juan. *Identidad y formas de lo ecuatoriano*. 4º edición. Quito: Eskeletra Editorial, 2007.

- Vandaele, Jeroen. *Wordplay in Translation*. Handbook of Translation Studies. Ed. Yves Gambier and Luc Van Doorslaer. Vol. 2. Amsterdam: John Benjamins, 2011. 180-83.
- Vinay, Jean P., y Jean L. Darbelnet. *Comparative stylistics of French and English: A methodology for translation*. Trad. J. C. Sager y M. J. Hamel. Amsterdam: J. Benjamins Publishing Co., 1995.
- Waddington, Christopher. *Estudio comparativo de diferentes métodos de evaluación de traducción general: inglés-español*. Madrid: Universidad Pontificia Comillas, 2000.
- Whitman-Linsen, Candace. *Through the Dubbing Glass: The Synchronization of American Motion Pictures into German, French, and Spanish*. Frankfurt Am Main etc.: Peter Lang, 1992.
- Williams, Malcolm. "The Application of Argumentation Theory to Translation Quality Assessment." *Meta: Journal Des Traducteurs* 46.2 (2001): 326-44. Descargado 15 ago. 2013. <<http://id.erudit.org/iderudit/004605ar>>.
- Narez, Xiomara. *An analysis of puns in a translation proposal from two English fairy tales*. Disertación. Universidad Veracruzana, Veracruz, 2013. *Repositorio Institucional*. Web. 11 Oct. 2013. <<http://cdigital.uv.mx/handle/123456789/34972>>.
- YouTube *Comercial Tampones O.b. Colombia 2011*. Eduardozer, 4 Mar. 2011. Consultado 06 jun 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=aDDEfldi_IM>.
- YouTube *UbyKotex - Reality Check*. U by Kotex® 29 ene. 2013. Consultado 06 Jun 2014. <<https://www.youtube.com/watch?v=lpypeLL1dAs>>.

BIBLIOGRAFÍA DE REFERENCIA

- Arthur, Robert. *10 Ways Social Taboos About Sex, Drugs and Death Scare Us from Learning the Truth*. Altnet. Publicado 28 dic. 2012. Consultado 11 jun 2014. <http://www.altnet.org/culture/10-ways-social-taboos-about-sex-drugs-and-death-scare-us-learning-truth?page=0%2C0&paging=off&t_page=1#bookmark>.
- Berber Irabien De Raiko, Diana, y Marjaana Laaksonen. *E/le y traducción audiovisual*. XIV Congreso Internacional de ASELE (2003): 859-69. Centro Virtual Cervantes. Descargado. 5 Mar. 2013. <cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/14/14_0860.pdf>.
- Cueva, Catalina y Leslie Gutiérrez. *¿Cómo hacer una traducción para doblaje?* Tesis. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, 2002.
- Domínguez, Vicente. *Tabú: la sombra de lo prohibido, innombrable y contaminante*. Gijón: Festival Internacional de Cine de Gijón, 2005.
- Facebook *No me gustan las voces de la Teoría del Big Bang*. Creado 13 ene. 2010. Consultado. 21 ago. 2013. <<https://www.facebook.com/pages/no-me-gustan-las-vozes-de-la-teor%25C3%25ADa-del-Big-Bang/289322068711?v=wall>>.
- González, David, y Fernando Toda. *Dubbing or Subtitling Interculturalism: Choices and Constraints*. *Journal of Intercultural Communication* 25 (2011) Universidad De Salamanca, España. Consultado 08 jul. 2013. <<http://www.immi.se/intercultural/nr25/gonzalez.htm>>.
- Hernandez, Ana Isabel, y Gustavo Mendiluce. *Article for translators: este traductor no es un gallina: el trasvase del humor audiovisual en chicken run*, 2004. <<http://www.translationdirectory.com/article66.htm>>. Consultado 14 mar. 2013. (Sin publicar).
- Hickey, Leo. *Aproximación Pragmalingüística a La Traducción del Humor CVC. Aproximaciones a la traducción*. Consultado 23 feb. 2013.
- Landers, Clifford E. *Literary translation: A practical guide*. Clevedon: Multilingual Matters, 2001.
- La Escotilla. *Mentadas Visuales 3: El Doblaje Mexicano*. Blog. Publicado 15 feb. 2010. Consultado 21 ago. 2013. <<http://la-escotilla.blogspot.com/2010/02/mentadas-visuales-3-el-doblaje-mexicano.html>>.
- Martínez-Bartolomé, Marta Mateo. *La traducción del humor: Las comedias inglesas en español*. Oviedo: Universidad de Oviedo, Servicio de Publicaciones, 1995.
- Mayoral, Roberto. *Traducción audiovisual, traducción subordinada, traducción intercultural*. Universidad De Granada Descargado 05 mar. 2013. <http://www.ugr.es/~rasensio/docs/TAV_Sevilla.pdf>.
- Richardson, Jay. *Comedy Thrives on Breaking Taboos*. Laurence Clark. Publicado 10 oct. 2008. Consultado 8 July 2013. <<http://www.laurenceclark.co.uk/comedy-thrives-on-breaking-taboos/>>.

- Serna, Alex. Alex Serna. *La Teoría del Big Bang: El paradigma del doblaje mexicano*. Publicado 1 nov. 2010. Consultado. 21 ago. 2013. <<http://alexserna.laberintobbs.com/2010/01/la-teoria-del-big-bang-el-paradigma-del-doblaje-mexicano/>>.
- Toda, Fernando. *Subtitulado y doblaje: traducción especial(izada)*. Quaderns : Revista De Traducció 12 (2005): 119-32. Descargado. 19 mar. 2013. <<http://ddd.uab.cat/pub/quaderns/11385790n12p119.pdf>>.
- Topper, Ilya U. y Fran Martínez. *Risas contra los tabúes*. Mediterráneo Sur. Publicado ago. 2010. Consultado. 08 jul 2013. http://www.mediterraneosur.es/prensa/tur_revistassatira.html
- Williams, Malcolm. *Translation Quality Assessment: an argumentation-centred approach*. Ottawa: U of Ottawa, 2004.
- YouTube *Errores Doblaje Latino The Big Bang Theory*. Juan Pablo Pastén, Publicado 4 sep. 2010 Consultado 21 ago 2013. <<http://www.youtube.com/watch?v=goPJqfKnij8#t=33>>.
- YouTube *Big Bang Theory - Sheldon Cooper - Vacilon (Bazzinga Latinoamericano)*. Ozkr Hdz, Publicado 1 abr. 2010. Consultado 21 Aug. 2013. <<http://www.youtube.com/watch?v=blfRe01mqLc>>.

ANEXOS

Anexo 1: Transcripción en inglés de los episodios escogidos de la serie The Big Bang Theory.

Season 1 Episode 05 – The Hamburger Postulate

Scene: The Cheesecake Factory

Sheldon: Alright, I'm moving my infantry division, augmented by a battalion of Orcs from Lord of the Rings, we flank the Tennessee Volunteers, and the North once again wins the Battle of Gettysburg.

Howard: Not so fast, remember the South still has two infantry divisions, plus Superman and Godzilla.

Leonard: No, no, no, no, Orcs are magic, Superman is vulnerable to magic, not to mention, you already lost Godzilla to the Illinois Cavalry and Hulk.

Raj: Why don't you just have Robert E. Lee charge the line with Shiva and Ganesh.

Penny: Hi, you guys ready to order?

Howard: Hang on, honey. Shiva and Ganesh? The Hindu Gods against the entire Union army?

Leonard: And Orcs!

Penny: I'll be back.

Raj: Excuse me, Ganesh is the remover of obstacles, and Shiva is the destroyer. When the smoke clears, Abraham Lincoln will be speaking Hindi and drinking mint juleps.

Penny: Alright, my boss says you either have to order, or leave and never come back.

Howard: What do you recommend for someone who worked up a man-sized appetite from a morning of weight training and cardio-funk?

Penny: A shower.

Howard: I'll take the heart smart platter.

Penny: Alright, thank you, and Sheldon.

Sheldon: We don't eat here, I don't know what's good.

Penny: Well, it's all good.

Sheldon: Statistically unlikely.

Leonard: Just get a hamburger, you like hamburgers.

Sheldon: I like the hamburgers where we usually have hamburgers, you can't make the assumption that I'll like the hamburgers here.

Leonard: I'm sorry. Give him a hamburger.

Penny: Uh, which one, the Classic Burger, the Ranch House Burger, the Barbecue Burger or the Kobe burger?

Sheldon: Can't we just go to Big Boy? They only have one burger. The Big Boy.

Penny: The Barbecue Burger is like the Big Boy.

Sheldon: Excuse me, in a world that already includes the Big Boy, why would I settle for something like a Big Boy?

Penny: Because you are not at Big Boy!

Sheldon: Fine, I'll have the Barbecue Burger.

Leonard: Make it two.

Sheldon: Waitresses don't yell at you at Big Boy.

Lesley (entering): Hey Leonard, hi guys.

Leonard: Hey Lesley.

Lesley: I didn't know you ate here.

Sheldon: We don't. This is a disturbing aberration.

Leonard: Lesley, this is Penny, she lives across the hall from Sheldon and me.

Howard: And walks in quiet beauty like the night.

Penny: Howard, I've asked you not to do that.

Leonard: Lesley and I do research together at the University.

Penny: Oh, wow, a girl scientist.

Lesley: Yep, come for the breasts, stay for the brains. So, I'm glad I ran into you, the physics department string quartet needs a new cellist.

Leonard: What happened to Elliot Wong?

Lesley: He switched over to high energy radiation research, had a little mishap, and now the other guys are uncomfortable sitting next to him. So, are you in?

Leonard: Yeah, sure, why not.

Lesley: Great, we rehearse on Tuesdays at your place.

Leonard: Why at my place?

Lesley: Yeah, the department of energy said our regular space is kind of a hot zone. Nice meeting you.

Penny: Yeah, you too. Leonard, I didn't know you played the cello?

Leonard: Yeah, my parents felt that naming me Leonard and putting me in advanced placement classes wasn't getting me beaten up enough.

Howard: If you're into music, I happen to be a human beatbox.

Penny: Really? (Howard performs some of the worst beatboxing imaginable.) I'm actually not that into music. So hey, your friend's really cute, anything going on with you two.

Leonard: Lesley? No, no-oh, what are you kidding?

Sheldon: He asked her out once, it was an embarrassing failure.

Leonard: Thank you Sheldon.

Sheldon: Oh, I'm sorry, was that supposed to be a secret?

Penny: Oh, that's too bad, you guys would make a cute couple.

Raj: Oh dear.

Howard: What's the matter?

Raj: She didn't take my order.

Howard: How can she take your order when you're too neurotic to talk to her.

Raj: Nevertheless, this will be reflected in her tip.

Scene: The stairwell of the apartment building.

Leonard: What did Penny mean, you'd make a cute couple?

Sheldon: Well I assume she meant that the two of you together would constitute a couple that others might consider cute. An alternate, and somewhat less likely interpretation, is that you could manufacture one. As in, oh look, Leonard and Lesley made Mr and Mrs Goldfarb, aren't they adorable.

Leonard: If Penny didn't know that Lesley had already turned me down then that would unambiguously mean that she, Penny, thought that I should her, Lesley, out, indicating that she, Penny, had no interest in me asking her, Penny, out. But because she did know that I had asked Lesley out and that she, Lesley, had turned me down then she, Penny, could be offering

consolation. That's too bad, you would have made a cute couple. But while thinking, good, Leonard remains available.

Sheldon: You're a lucky man, Leonard.

Leonard: How so?

Sheldon: You're talking to one of the three men in the Western hemisphere capable of following that train of thought.

Leonard: Well, what do you think.

Sheldon: I said I could follow it, I didn't say I cared.

Credit sequence.

Scene: The apartment living room. The string quartet are practising.

Lesley: I admire your fingering.

Leonard: Thank you.

Lesley: Maybe some time you can try that on my instrument.

Time jump

Lesley: Goodnight guys, good job.

Male string quartettist: Thanks.

Female string quartettist: See you next week.

Leonard: That was fun, Lesley, thanks for including me.

Lesley: You're welcome. If you're up for it we could practise that middle section again.

Leonard: Uh, sure, why not.

Lesley: Just so we're clear, you understand that me hanging back to practise with you is a pretext for letting you know that I'm sexually available.

Leonard: Really?

Lesley: Yeah, I'm good to go.

Leonard: I thought you weren't interested in me.

Lesley: That was before I saw you handling that beautiful piece of wood between your legs.

Leonard: You mean my cello?

Lesley: No, I mean the obvious crude double entendre. I'm seducing you.

Leonard: No kidding?

Lesley: What can I say, I'm a passionate and impulsive woman. So how about it?

Leonard: Gee, uh...

Lesley: Is it the waitress?

Leonard: Penny? What about her?

Lesley: Well, I thought I saw your pupils dilate when you looked at her, which, unless you're a heroin addict, points to sexual attraction.

Leonard: Well, I did have a poppy seed bagel for breakfast, which could give a positive urine test for opiates but certainly not dilate my pupils, so I guess there's no point in bringing it up.

Lesley: You and the waitress then?

Leonard: No. No, there's nothing going on between Penny and me.

Lesley: So, you're open to a sexual relationship?

Leonard: Yeah. Yeah, I guess I am.

Lesley: Good.

Leonard: Yeah, yeah it is good. Did you want to start now?

Lesley: Why don't we finish the section first.

Leonard: Oh. Okay. A little musical foreplay. Terrific.

(They play, gradually going faster and faster.)

Leonard: I'm good, I'm good to go.

Lesley: Me too. (Exit in direction of bedrooms.)

Scene: The hallway, Sheldon scuttles out of apartment door and crosses to Penny's. Knocks on it urgently.

Penny (opening door): Oh, hey Sheldon, what's going on?

Sheldon: I need your opinion on a matter of semiotics.

Penny: I'm sorry?

Sheldon: Semiotics. The study of signs and symbols, it's a branch of philosophy related to linguistics.

Penny: Okay, sweetie, I know you think you're explaining yourself, but you're really not.

Sheldon: Just come with me.

Jump to the pair of them standing outside Leonard's bedroom door. Bryan Adams "Have You Ever Loved A Woman" is emerging. There is a tie on the bedroom door.

Sheldon: Well?

Penny: Well what?

Sheldon: What does it mean?

Penny: Oh, come on, you went to college.

Sheldon: Yes, but I was eleven.

Penny: Alright, look, a tie on the doorknob usually means someone doesn't want to be disturbed because they're, you know, getting busy.

Sheldon: So you're saying Leonard has a girl in there.

Penny: Well, either that or he's lost his tie rack and gotten really into Bryan Adams.

Lesley (voice off): Oh Leonard, you magnificent beast.

Penny: We really shouldn't be standing here.

Sheldon (entering living room): This is very awkward.

Penny: Oh, come on, you know, Leonard's had girls over before, right?

Sheldon: Oh, yes, but there's usually planning, courtship and advance notice. Last time I was able to book a cruise to the Arctic to see a solar eclipse.

Penny: Wait, you had to leave the state because your roommate was having sex?

Sheldon: I didn't have to, the dates just happened to coincide.

Penny: So, do you know who's in there?

Sheldon: Well, there's Leonard. (Picking up violin case) And he's either with Lesley Winkle or a 1930's gangster.

Penny: Hmmm. Good for him. Good for Leonard. Okay, night.

Sheldon: No, no, wait, hold on.

Penny: What's the matter?

Sheldon: I don't know what the protocol is here. Do I stay, do I leave? Do I wait to greet them with a refreshing beverage?

Penny: Gee, Sheldon, you're asking the wrong girl. I'm usually on the other side of the tie.

(Sheldon looks lost for a moment. The pulls out his mobile phone and dials.)

Sheldon: Hi, Leonard. It's me, Sheldon. In the living room. I just, I wanted you to know I saw the tie. Message received. You're welcome. You carry on. Give my best to Lesley.

Scene: In Leonard's Bedroom. Leonard wakes up next to Lesley, puts on glasses and grins.

Scene: Living room, Sheldon is sleeping on the sofa, with his head on Lesley's Violin case.

Sheldon: Big boy! (Wakes up, looks at watch, wraps self in blanket, walks towards kitchen) Someone touched my board. Oh God, my board. Leonard! Leonard!

Leonard (entering): Hey, what's the matter?

Sheldon: My equations, someone's tampered with my equations.

Leonard: Are you sure?

Sheldon: Of course I'm sure. Look at the beta-function of quantum chrono-dynamics, the sign's been changed.

Leonard: Oh yeah. But doesn't that fix the problem you've been having?

Sheldon: Are you insane? Are you out of your mind? Are you.... hey look, that fixes the problem I've been having.

Lesley (entering): You're welcome.

Sheldon: You did this?

Lesley: Yeah, I noticed it when I got up to get a glass of water, so I fixed it, now you can show that quarks are asymptotically free at high energies. Pretty cool, huh?

Sheldon: Cool?

Lesley: Listen, I got to hit the lab. Thanks for a great night.

Leonard: Thank you, I'll see you at work.

Sheldon: Uh-duh, hold on, hold on!

Lesley: What?

Sheldon: Who told you you could touch my board?

Lesley: No-one.

Sheldon: I don't come into your house and touch your board.

Lesley: There are no incorrect equations on my board.

Sheldon: Oh, that is so... so...

Lesley: I'm sorry, I've got to run, if you come up with an adjective, text me. (Leaves).

Sheldon: Inconsiderate, that is the adjective, inconsiderate.

Scene: The hallway.

Leonard (exiting the apartment): You can stare at your board all day Sheldon, she's still going to be right.

Sheldon (inside): I'm not staring, I'm mulling.

Penny: Oh, hey Leonard.

Leonard: Oh, hi.

Penny: So, how's it going?

Leonard: Pretty good.

Penny: Just pretty good, I'd think you were doing very good.

Leonard: Pretty, very, there's really no objective scale for delineating variations of good, why do you ask?

Penny: Well, a little bird told me that you and Lesley hooked up last night.

Leonard: Sheldon!

Sheldon: I'm coming.

Penny: So, is it serious, do you like her?

Leonard: Wuh, I don't.... th-th-th-that's really two different questions, uh, I'm not.... Sheldon, we have to go!

Sheldon: Boy, you're wound awfully tight for a man who just had sexual intercourse.

Penny: Alright, well, I'll talk to you later, but, I am so happy for you Leonard.

Leonard: Thank you. What did she mean, she's happy for me? Is she happy because I'm seeing someone, or is she happy because she thinks that I'm happy, because anyone who cared for someone would want them to be happy, even if the reason for their happiness made the first person unhappy. You know, because the second person, though happy, is now romantically unavailable to the first person.

Sheldon: Do you realize I may have to share a Nobel Prize with your booty call?

Leonard: You know what, I'm being ridiculous. But who cares what Penny thinks, Lesley is a terrific girl, she's attractive, we like each other, she's extremely intelligent.

Sheldon: She's not that intelligent.

Leonard: She fixed your equation.

Sheldon: She got lucky.

Leonard: You don't believe in luck.

Sheldon: I don't have to believe in it for her to be lucky.

Leonard: Regardless, I have a chance at a real relationship with Lesley, I'm not going to pass that up for some hypothetical future happiness with a woman who may or may not want me to be happy with a woman who is currently making me happy.

Sheldon: Leonard?

Leonard: Yeah.

Sheldon: I still don't care.

Scene: Leonard and Lesley's lab.

Leonard: Hey, Lesley.

Lesley: Careful Leonard, liquid nitrogen, 320 degrees below zero.

Leonard: Brrrr. Why are you smashing a flash frozen banana.

Lesley: Because I've got a bowl of Cheerios and I couldn't find a knife.

Leonard: So anyway (puts arms around her) Hello.

Lesley: Uh, what are you doing?

Leonard: Just extending the intimacy. Do you want to slip over to the radiation lab and share a decontamination shower?

Lesley: Okay, uh, what exactly do you think's going on between us?

Leonard: I'm not sure, but I think I'm about to discover how the banana felt.

Lesley: Listen, Leonard, neither of us are neuroscientists but we both understand the biochemistry of sex, I mean, dopamine in our brains is released across synapses causing pleasure. You stick electrodes in a rat's brain, give him an orgasm button, he'll push that thing until he starves to death.

Leonard: Who wouldn't?

Lesley: Well, the only difference between us and a rat is that you can't stick an electrode in our hypothalamus. That's where you come in.

Leonard: Yeah, well, I'm just glad to be a part of it. So what happens now?

Lesley: Well, I don't know about your sex drive, but I'm probably good till New Years.

Leonard: Oh. Okay. Thank you.

Lesley: Thank you!

Leonard: You want to make plans for New Years.

Lesley: Woah, Leonard, please, you're smothering me.

Leonard (leaving): Sorry.

Howard: Hey, look, it's Doctor Stud!

Leonard: Doctor what?

Howard: The blogosphere is a-buzzing with news of you and Lesley Winkle making eine kleine bang-bang music.

Leonard: Wha... how did it get on the internet?

Howard: I put it there.

Leonard: Well, how did you know about it?

Raj: A little bird told us. Apparently you are a magnificent beast.

Leonard: Well, that part's true!

Scene: The Cheesecake Factory.

Sheldon: You know, I think I may have misjudged this restaurant.

Leonard: No kidding.

Sheldon: I won't go out on a limb, but I think we may be looking at my new Tuesday hamburger.

Leonard: Your old Tuesday hamburger will be so broken hearted.

Sheldon: Way ahead of you. I was thinking of moving Big Boy to Thursdays, and just dropping Soup Plantation.

Leonard: Really?

Sheldon: Yeah, the name always confused me anyway, Soup Plantation. You can't grow soup.

Penny: So, how's everything.

Sheldon: Terrific, you'll be happy to know that I plan to come here every Tuesday night for the foreseeable future.

Penny: Really, oh yay!

Sheldon: Who do I speak to about permanently reserving this table?

Penny: Um, I don't know, a psychiatrist? So hey, how are things with you and Lesley?

Leonard: Oh, to be honest, I don't think it's going to work out.

Penny: Oh, oh that's too bad. Well hey, don't worry, I'm sure there is someone out there who is just right for you. (Walks away smiling).

Leonard: Well what did she mean by that? Was that just a generic platitude or was that a subtle bid for attention?

Sheldon: You know why this hamburger surpasses the Big Boy? This is a single decker hamburger whereas the Big Boy is a double decker. This has a much more satisfying meat to bun to condiment ratio.

Leonard: Are you even listening to me?

Sheldon: Of course I'm listening. Blah blah, hopeless Penny delusion, blah blah blah.

Leonard: Okay then. You know, you can grow the ingredients for soup. (Sheldon nods).

Season 1 Episode 13 – The Bat Jar Conjecture

Scene: The apartment. Howard is looking at his mobile phone.

Howard: Ooh, more details about the new Star Trek film. There's going to be a scene depicting Spock's birth.

Raj: I'd be more interested in a scene depicting Spock's conception.

Sheldon: Oh, please. For Vulcans, mating, or, if you will, Pon Farr, it's an extremely private matter.

Leonard: Still, I'd like to know the details. His mother was human, his father was Vulcan, they couldn't just conceive.

Howard: Maybe they had to go to a clinic. Imagine Spock's dad in a little room with a copy of pointy ears and shapely rears.

Raj: How come on Star Trek everybody's private parts are the same. No alien lady ever told Captain Kirk, hey, get your thing out of my nose.

Penny (entering): Hi, can you help me, I was writing an email and the A key got stuck. Now it's just going "aaaaaaa".

Leonard: What did you spill on it?

Penny: Nothing. Diet coke. And yoghurt. A little nail polish.

Leonard: I'll take a look at it.

Howard: Gentlemen, switching to local nerd news. Fishman, Chen, Chowdry, McNair aren't fielding a team in the university physics bowl this year.

Leonard: You're kidding, why not?

Howard: They formed a barbershop quartet, and got a gig playing Knotsury Farm.

Penny: Wow, so in your world, you're like, the cool guys.

Howard: Recognise.

Leonard: This is our year! With those guys out, the entire physics bowl will kneel before Zod.

Penny: Zod?

Howard: Kryptonian villain. Long story.

Raj: Good story. (Clasps hands to mouth in shock.)

Sheldon: Well count me out.

Howard: What? Why?

Sheldon: You want me to use my intelligence in a tawdry competition? Would you ask Picasso to play Pictionary? Would you ask Noah Webster to play Boggle? Would you ask Jacques Cousteau to play Go Fish?

Leonard: Come on, you need a four person team, we're four people.

Sheldon: By that reasoning we should also play bridge, hold up a chuppah and enter the Olympic bobsled competition.

Penny: I want tickets to that please.

Leonard: Sheldon, what, do I need to quote Spock's dying words to you.

Sheldon: No, don't.

Leonard: The needs of the many.

Howard: Outweigh the needs of the few.

Sheldon: Or the one. Dammit, I'll do it.

Credits sequence

Scene: The cafeteria.

Raj: Okay. First order of physics bowl business. We need a truly kick-ass team name. Suggestions.

Howard: How about the perpetual motion squad? It's beyond the laws of physics, plus a little heads up for the ladies.

Leonard: The ladies?

Howard: Perpetual motion squad, we can go all night.

Raj: I like it.

Sheldon: I don't. Teams are traditionally named after fierce creatures, thus intimidating ones opponent.

Raj: Then we can be the Bengal Tigers.

Sheldon: Poor choice. Gram for gram, no animal exceeds the relative fighting strength of the army ant.

Raj: Maybe so. But you can't incinerate a Bengal Tiger with a magnifying glass.

Leonard: Let's put it to a vote. All those in favour....

Sheldon: Point of order. I move that any vote on team names should be unanimous. No man should be forced to emblazon his chest with the bengal tiger, when common sense dictates it should be an army ant.

Leonard: Will the gentleman from the great state of denial yield for a question?

Sheldon: I will yield.

Leonard: After we go through the exercise of an annoying series of votes, all of which the gentleman will lose, does he then intend to threaten to quit if he does not get his way?

Sheldon: He does.

Leonard: I move we are the Army Ants, all those in favour?

Scene: The apartment.

Penny: Good afternoon, and welcome to today's physics bowl practice round. I'm Penny, and I'll be your host, because apparently I didn't have anything else to do on a Saturday afternoon, and isn't that just a little sad? Gentlemen, are you ready?

Leonard: Yes.

Sheldon: Of course.

Howard: Fire away. (Raj puts his thumb up.)

Penny: You know, it's none of my business, but isn't a guy who can't speak in front of women going to hold you back a little?

Leonard: Oh, uh, he'll be okay once the women are mixed into the crowd. He only has a problem when they're one on one and smell nice.

Penny: Oh, thanks Raj, it's vanilla oil.

Leonard: I was actually the one who noticed, okay, let's just start.

Penny: Okay, the first question is on the topic of optics. What is the shortest light pulse ever produced? Dr Cooper.

Sheldon: And of course, the answer is 130 adoseconds.

Penny: That is correct.

Leonard: I knew that too.

Penny: Good for you, sweetie. Okay, next question. What is the quantum mechanical effect used to encode data on hard disk drives? Howard.

Sheldon: And of course, the answer is giant magneto resistance.

Penny: Right.

Howard: Hey, I buzzed in.

Sheldon: But I answered, it's called teamwork.

Howard: Don't you think I should answer the engineering questions? I am an engineer.

Sheldon: By that logic I should answer all the anthropology questions because I'm a mammal.

Leonard: Just ask another one.

Penny: Okay. What artificial satellite has seen glimpses of Einsteins predicted frame dragging? (Raj buzzes.)

Sheldon: And of course it's Gravity Probe B.

Leonard: Sheldon, you have to let somebody else answer.

Sheldon: Why?

Penny: Because it's polite.

Sheldon: What do manners have to do with it? This is war. Were the Romans polite when they salted the ground of Carthage to make sure nothing would ever grow again?

Penny: Leonard, you said I only had to ask questions.

Sheldon: The objective of the competition is to give correct answers, if I know them, why shouldn't I give them?

Howard: Some of us might have the correct answers too.

Sheldon: Oh please, you don't even have a PhD.

Howard: Alright, that's it.

Leonard: Howard, sit down.

Howard: Okay.

Leonard: maybe we should take a little break.

Sheldon: Good idea, I need my wrist brace, all this button pushing is aggravating my old Nintendo injury.

Howard (after Raj whispers in his ear): I agree.

Penny: What did he say?

Howard: He compared Sheldon to a disposable feminine cleansing product one might use on a summer's eve.

Penny: Yeah, and the bag it came in.

Scene: The same, later. Sheldon is on his laptop. Leonard enters.

Sheldon: Leonard, excellent, I want to show you something.

Leonard: Can it wait, I need to talk to you.

Sheldon: Just look. I've designed the perfect uniforms for our team. The colours are based on Star Trek, the original series. The three of you will wear support red, and I will wear command gold.

Leonard: Why do they say AA?

Sheldon: Army Ants.

Leonard: Isn't that confusing? AA might mean something else to certain people.

Sheldon: Why would a physics bowl team be called anodised aluminium?

Leonard: No, I meant.... never mind. Hey, check it out. I got you a Batman cookie jar!

Sheldon: Oh neat, what's the occasion?

Leonard: Well, you're a friend, and you like Batman, and cookies, and you're off the team.

Sheldon: What?

Leonard: Howard, Raj and I just had a team meeting.

Sheldon: No you didn't.

Leonard: Yes we did, I just came from it.

Sheldon: Okay, I don't know where you just came from, but it couldn't have been a team meeting because I'm on the team and I wasn't there, ergo the team did not meet.

Leonard: Okay, let me try it this way, uh, I was at a coffee klatch with a couple of friends and one thing led to another and it turns out you're off the team.

Sheldon: Why?

Leonard: Because you're taking all the fun out of it.

Sheldon: Well, I'm sorry, is the winner of the physics bowl the team that has the most fun?

Leonard: Okay, let me try it this way, you're annoying and no-one wants to play with you any more.

Sheldon: I see. Well. At this point I should inform you that I intend to form my own team and destroy the molecular bonds that bind your very matter together, and reduce the resulting particulate chaos to tears.

Leonard: Thanks for the heads up.

Sheldon: You're welcome. One more thing.

Leonard: Yes.

Sheldon: It's on, bitch.

Scene: The cafeteria.

Howard: So who'd he get to be on his team.

Leonard: He won't say. He just smiles, and eats macaroons out of his bat jar.

Raj: He's using psychological warfare. We must reply in kind. I say we wait until he looks at us, then laugh like, yes, you are a smart and strong competitor, but we are also smart and strong and we have a reasonable chance of defeating you.

Leonard: How exactly would that laugh go?

Raj: Hee hee hee hee hee hee hee!

Howard: That sounds more like, we are a tall thin woman who wants to make a coat out of your Dalmatians.

Leonard: Guys, let's remember that Sheldon is still our friend and my room mate.

Howard: So?

Leonard: So nothing, let's destroy him.

Sheldon (walking past): Gentlemen.

Raj: Hee hee hee hee hee hee hee!

Howard: Okay, we're going to need a strong fourth for our team.

Raj: You know who's apparently very smart, is the girl who played TV's Blossom. She got a PhD in neuroscience or something.

Leonard: Raj, we're not getting TV's Blossom to join our physics bowl team.

Raj: How about the girl from the Wonder Years?

Howard: Gentlemen, I believe I've found the solution to all our problems.

Leonard: We can't ask Leslie Winkle.

Raj: Why? Because you slept together and when she was done with you she discarded you like last night's chutney?

Leonard: Yes.

Howard: Sometimes you've got to take one for the team.

Raj: Yeah. Sack up, dude.

Leonard: Fine. Here I go, taking one for the team. In the sack. Hey Leslie.

Leslie: Hi guys.

Leonard: Leslie, I have a question for you, and it might be a little awkward, you know, given that I...

Howard: Hit that thing.

Leslie: Leonard, there's no reason to feel uncomfortable just because we've seen each other's faces and naked bodies contorted in the sweet agony of coitus.

Leonard: There's not? Gee, cos it sure sounds like there should be.

Leslie: Rest assured that any aspects of our sexual relationship regarding your preferences, your idiosyncrasies, your performance, are still protected by the inherent confidentiality of the bedroom.

Leonard: That's all very comforting, but if it's okay, I'd like to get on with my question now.

Leslie: Proceed.

Leonard: We are entering the physics bowl and we need a fourth for our team.

Leslie: No thanks, I'm really busy with my like sign dilepton super symmetry search.

Howard: Dilepton, schmilepton, we need you.

Leslie: Sorry.

Howard: Well, we tried. Just have to face Sheldon mano-e-mano-e-mano. A-mano.

Leslie: Wait, you're going up against Sheldon Cooper?

Howard: Yes.

Leslie: That arrogant, misogynistic East-Texas doorknob that told me I should abandon my work with high energy particles for laundry and child bearing?

Leonard: She's in.

Scene: The Physics Bowl.

Penny: So, how do you feel? Nice and loose? Come to play? Got your game face on? (The guys look confused.) Are you ready?

Leonard: Oh, yeah. You know you don't have to stay for the whole thing.

Penny: Oh, no, no, I want to. It sounds really interesting.

Sheldon (entering in his Star Trek themed shirt): Gentlemen.

Leonard: Sheldon.

Howard: Sheldon.

Raj: Hee hee hee hee hee hee hee hee.

Penny: Sheldon. I'm just going to sit down.

Leonard: So, is that your team.

Sheldon: Actually, I don't need a team, I could easily defeat you single-handedly. But the rules require four, so may I introduce, the third floor janitor, the lady from the lunchroom, and, my Spanish is not good, either her son or her butcher. And what about your team? What rat have you recruited to the SS Sinking Ship?

Leslie: Hello, Sheldon.

Sheldon: Leslie Winkle?

Leslie: Yeah, Leslie Winkle. The answer to the question, who made Sheldon Cooper cry like a little girl?

Sheldon: Yes, well, I'm polymerised tree sap and you're non-organic adhesive so, whatever verbal projectile you launch in my direction is reflected off of me, returns on its original trajectory, and adheres to you.

Leslie: Oh, ouch.

Dr. Gablehouser: Okay, if everyone could please take your seats.

Leonard: Here's your tee-shirt. (Hands her a tee-shirt with PMS on it. Takes jacket off to reveal similar.)

Leslie: PMS? It's a couple of days early, but...

Leonard: No, it stands for Perpetual Motion Squad.

Leslie: Oh, right, of course, what was I thinking?

Dr. Gablehouser: Good afternoon everyone, and welcome to this year's physics bowl. Today's preliminary match features two great teams... AA versus PMS.

Howard: All night long, y'all! (Stands and turns round to reveal the back of the tee-shirt which reads "We Can Go All Night".)

Dr. Gablehouser: Okay, well let's jump right in, first question, for ten points. What is the isospin singlet partner of the Pi Zero Meson? (Buzz) PMS?

Leonard: The Eta Meson.

Dr. Gablehouser: Correct.

Sheldon: Formal protest.

Dr. Gablehouser: On what grounds?

Sheldon: The Velcro on my wrist brace caught on my shirt.

Dr. Gablehouser: Denied. Alright, for ten points, what is the lightest element on earth with no stable isotope. (Buzz) AA?

Sheldon: And of course, the answer is Technetium.

Dr. Gablehouser: Terrific. Next question, what is the force between two uncharged plates due to quantum vacuum fluctuation. (Buzz) PMS?

Raj: Sheldon can suck on, the Casimir Effect.

Dr. Gablehouser: Correct.

(Time shift)

Dr. Gablehouser: How does a quantum computer factor large numbers. (Buzz) PMS?

Leslie: Shor's Algorithm.

Dr. Gablehouser: Correct.

(Time shift)

Sheldon: 4.1855 times ten to the seventh ergs per calorie.

(Time shift)

Leonard: Prevost's theory of exchanges.

(Time shift)

Sheldon: Lamda equals one over Pi R squared N

(Time shift)

Howard: 760 degrees celsius, the approximate temperature of the young lady in the front row.

Dr. Gablehouser: Mr Wolowitz, this is your second warning.

(Time shift)

Sheldon: A sigma particle.

(Time shift)

Leslie: Yes, assuming the hypothetical planet has a mass greater than the earth.

Dr. Gablehouser: Correct. Ladies and gentlemen, I hold in my hand the final question. The score now stands AA 1150, PMS 1175. So, for one hundred points, and the match, please turn your attention to the formula on the screens. Solve the equation.

Raj: Holy crap.

Leonard: What the hell is that.

Howard: It looks like something they found on the ship at Roswell.

Leonard: Come on, think, Leslie.

Leslie: Leonard, it's not going to work if you rush me, you have to let me get there.

Leonard: You're never going to let that go, are you?

Dr. Gablehouser: Ten seconds. (Buzz) PMS.

Leonard: Sorry, I panicked.

Howard: Then guess.

Leonard: Um, eight. (Gablehouser stares at him.) Point four.

Dr. Gablehouser: I'm sorry, that's incorrect. AA, if you can answer correctly, the match is yours.

Howard: He doesn't have it. He's got squat.

(Sheldon looks more and more uncomfortable, so much he is involuntarily twitching.)

Dr. Gablehouser: AA, I need your answer. (Buzz)

Third Floor Janitor: The answer is minus eight by alpha.

Sheldon: Hang on, hang on a second, that's not our answer. What are you doing?

Third Floor Janitor: Answering question. Winning physics bowl.

Sheldon: How do you know anything about physics?

Third Floor Janitor: Here I am janitor, in former Soviet Union I am physicist. Leningrad Politechnica. Go Polar Bears.

Sheldon: Well that's a delightful little story, but our arrangement was that you sit here and not say anything, I answer the questions.

Third Floor Janitor: You didn't answer question.

Sheldon: Hey look, now maybe you have democracy now in your beloved Russia, but on this physics bowl team I rule with an iron fist. (Makes fist in the air). Ow!

Dr. Gablehouser: AA, I need your official answer.

Sheldon: Well it's not what he said.

Dr. Gablehouser: Then what is it?

Sheldon: I want a different question.

Dr. Gablehouser: You can't have a different question.

Sheldon: Formal protest.

Dr. Gablehouser: Denied.

Sheldon: Informal protest.

Dr. Gablehouser: Denied. I need your official answer.

Sheldon: No. I decline to provide one.

Dr. Gablehouser: Well, that's too bad, because the answer your teammate gave was correct.

Sheldon: That's your opinion.

Dr. Gablehouser: Alright, the winner of the match is...

Leonard: Hang on. Sheldon, is proving that you are single-handedly smarter than everyone else so important that you would rather lose by yourself than win as part of a team.

Sheldon: I don't understand the question.

Leonard: Go ahead.

Dr. Gablehouser: The winner is PMS!

(We Are The Champions by Queen plays as the team celebrate in slow motion and Sheldon puts his head in his hands. The celebration ends with Howard on his knees ripping his shirt in half and waving it round his head before throwing it to the audience.)

Scene: The apartment. Sheldon goes to sit in his spot.

Leonard: Sorry, somebody's sitting there.

Sheldon: Who?

Leonard: My Physics Bowl Trophy!

Sheldon: That trophy is meaningless, I forfeited, therefore you did not win.

Leonard: I know someone who would disagree.

Sheldon: Who?

Leonard: My Physics Bowl Trophy! (In weird voice) "Leonard is so smart, Sheldon who?"

Sheldon: Alright that is very immature.

Leonard: You're right, I'm sorry. (In voice, waving trophy in Sheldon's face) I'm not!

Penny (entering): Okay, new contest.

Leonard: What are you doing?

Penny: I'm settling once and for all who is the smartest around here. Okay, are you ready?

Sheldon: Absolutely.

Leonard: Bring it on.

Penny: Okay. Marsha, Jan and Cindy were the three daughters of what TV family? (They stare at her.) The Brady Bunch. Okay, Sammy Hagar replaced David Lee Roth as the lead singer in what group?

Sheldon (after they look at each other in confusion): The Brady Bunch?

Penny: Van Halen. Alright, Madonna was married to this Ridgemont High alum. (Pause) Oh my God, Sean Penn!

Leonard: How do you know these things?

Penny: I go outside and I talk to people. Alright, here, what actor holds the record for being named people magazine's sexiest man alive?

Sheldon: William Shatner.

Leonard: Wait, I don't think it's Shatner.

Sheldon: Then it's got to be Patrick Stewart.

Penny: No.

Sheldon: Formal protest.

Penny: Alright, singer who sang "Oops I Did It Again." (Sheldon starts involuntarily twitching again.) Okay, Tweetie Bird, taught he taw a what?

Sheldon (after they pass a smug look between each other): Romulan.

Penny: Yes. He taught he taw a Romulan.

(Sheldon and Leonard do a victory hand slide.)