

The Big Bang Terminology:
*análisis de corpus y
construcción de una base de
datos terminológica
diseñada para la sitcom
estadounidense y sus
equivalentes*

Nombre: Irene Flores Fuentes

Línea de investigación: Terminología

Tutor(a): Chelo Vargas Sierra

Fecha: 15-05-2019

**Trabajo de
Fin de Grado de
Traducción e Interpretación**

AGRADECIMIENTOS

Este proyecto no representa solo el trabajo de un año, sino el de toda mi vida y, especialmente, el de mis últimos años en la universidad. Con ello, no me refiero a que esta idea surgiera hace mucho tiempo, sino a cómo he llegado hasta aquí y a por qué soy como soy hoy. Y es que, si no fuera por todas esas personas que han estado a mi lado en las distintas etapas de mi vida, y más aún por las que todavía siguen junto a mí, no podría haber alcanzado ni la mitad de lo que estoy consiguiendo.

En primer lugar, me gustaría agradecer a la que ha sido mi tutora y mentora Chelo Vargas-Sierra por ayudarme a sacar adelante este proyecto. Tu preocupación, tu profesionalidad, tu cercanía y, sobre todo, los ánimos que me has infundido constantemente han sido el motor de que todo esto haya salido para delante y de que haya trabajado a gusto y con confianza en mí misma y en lo que hacía. Quiero agradecer también a aquellos profesores de la Universidad de Alicante que de una manera u otra han aportado su granito de arena para formarme como una gran traductora y como persona. En especial, a Carla Botella, por su apoyo incondicional tanto a nivel profesional como personal. Su gran preocupación por sus alumnos tanto académicamente como fuera de las aulas hace que sigamos motivados para conseguir sacar lo que queramos adelante. También agradecer a Javier Franco por su implicación con sus pupilos y por animarnos de igual manera a crear nuevos proyectos e investigar hasta dónde podemos llegar para sacar lo mejor de nosotros.

A mis padres y a mi hermano, y al resto de mi familia, gracias. Soy quien soy por vosotros, por haber puesto tanta confianza en mí cuando ni yo misma la tenía. Siempre me habéis enseñado que con un poco de esfuerzo y sacrificio, al final todo tendrá su recompensa, y jamás habéis dudado de que conseguiría lo que me propusiera. Aún me queda mucho por lograr y lo haré todo gracias a vosotros. Gracias también a Sergio y a Lidia, lo mejor que me han dado estos años, por estar siempre ahí, incluso aunque nos separasen miles de kilómetros, por vuestra paciencia y vuestro apoyo en mis momentos de mayor estrés, y por todo lo bueno que me habéis dado. Y por último, y no menos importante, gracias a Cris e Isa, mis asesoras *traductoriles* personales. Sois uno de los principales motivos de que haya conseguido sacar todo adelante sin perder la cabeza durante la carrera: gracias por vuestra ayuda incondicional, gracias por ser mis amigas y gracias por entenderme mejor que nadie.

A todos, ¡gracias!

Sin traducción habitaríamos provincias lindantes con el silencio

George Steiner

The Big Bang Terminology: análisis de corpus y construcción de una base de datos terminológica diseñada para la sitcom estadounidense y sus equivalentes.

Irene Flores Fuentes

iff12@alu.ua.es

RESUMEN

The Big Bang Theory debe su fama a muchas cosas, pero destaca especialmente por sus personajes característicos y su manera de vivir, sus gustos y sus aficiones, sin olvidar nunca su trabajo. Esto incluye también su manera de hablar y las numerosas referencias culturales que hacen en su día a día. Este TFG se marca como objetivo recoger estas referencias, centrándonos en los intertextos, así como la terminología en sentido amplio de los diferentes campos que se tratan en la serie para así crear una base de datos terminológica basada en el corpus de análisis, que han sido los diálogos de la primera temporada de la serie. El resultado final será una base de datos terminológica con contenido específico de la serie destinada a ofrecer información de distinto tipo (lingüística, pragmática, conceptual) al traductor sobre los términos que recoge en inglés y en español.

ABSTRACT

“*The Big Bang Terminology: corpus analysis and elaboration of a terminological database designed for the American sitcom and its equivalents.*”

The Big Bang Theory is very famous for several reasons, but especially for its peculiar characters and their way of living, their interests and their hobbies, and for they always having their work in mind. All these aspects also include their way of speaking and the numerous cultural references that they make day by day. The aim of this final project is to compile all these references, focusing on intertexts and thus the terminology related to the different fields that appear in the sitcom, due to elaborate a terminological database rooted in the analysis corpus, which are the scripts of dialogue of the first season of the TV show. The outcome implies a terminological database with specific content of the sitcom devoted to offer information of different kinds (linguistic, pragmatic, and conceptual) to the translator about the collected terms in English and in Spanish.

Palabras clave: Terminología. Intertextualidad. Traducción audiovisual. Base de datos terminológica. Análisis de corpus.

Keywords: Terminology. Intertextuality. Audiovisual translation. Terminological database. Corpus analysis.

1. Introducción	6
2. Estado de la cuestión.....	9
2.1. Lenguajes de especialidad: la terminología.....	9
2.2. Terminología y traducción: un punto de encuentro prefinalista.....	11
2.3. La traducción del humor y los elementos culturales: la intertextualidad	12
2.3.1. El humor en los textos audiovisuales	12
2.3.2. El intertexto en la traducción audiovisual (TAV)	14
3. Metodología	17
4. Creación y análisis de una base de datos personalizada.....	19
4.1. Corpus de análisis práctico: The Big Bang Theory	19
4.2. Personajes.....	21
4.2.1. Sheldon Cooper	21
4.2.2. Leonard Hofstadter.....	22
4.2.3. Howard Wolowitz	22
4.2.4. Rajesh Koothrappali.....	22
4.2.5. Penny	23
4.3. Descripción de la base de datos.....	23
4.3.1. Cabecera.....	26
4.3.2. Campo de idioma	32
4.4. Análisis de los resultados de la base de datos	33
5. Conclusiones	38
6. Bibliografía	40
ANEXO.....	42

1. Introducción

El mundo tal y como lo conocemos hoy en día ha dado un gran salto tecnológico en los últimos años y, con ello, la sociedad. Esta ha ido evolucionando y el desarrollo de la tecnología se ha ido incrementando exponencialmente, mientras que los distintos países se abren cada vez más al mundo, rompiendo con las barreras lingüísticas y culturales. Gracias a ello, podemos decir que la labor del traductor ha ido creciendo a la par con todos estos aspectos de la humanidad, ya que, cuanto más tecnología se desarrolle y las sociedades avancen y compartan sus productos, más necesidad se creará de comprenderse entre una población y otra. Esto hace al traductor una herramienta imprescindible hoy en día pues, sin él, temas como los tratados políticos, la economía exterior, los estudios científicos, humanísticos y sociales, entre otros muchos aspectos, no podrían llegar ni a la mitad de los receptores que tienen hoy en día.

Uno de los campos en los que más ha crecido la demanda e investigación de la traducción ha sido en el audiovisual. Debido a que vivimos en un mundo rodeado de tecnología y mediante la que ahora la mayoría de los usuarios se comunican y disfrutan de sus pasatiempos, es imposible concebir todo ello sin que haya pasado antes por las manos de un traductor profesional.

Sin embargo, para que finalmente estas traducciones funcionen, sea en el campo que sea, la labor del traductor ha requerido un gran trabajo de documentación y tiempo invertido así como el uso de todas las herramientas y técnicas que ha ido adquiriendo a lo largo de su trayectoria profesional. En la traducción audiovisual encontramos una de las tareas más complejas pues, pese a que se define como un campo específico de la traducción, en realidad podemos encontrar cualquier otro tipo de terminología y usos del lenguaje dentro de esta. Hablamos por ejemplo de películas que traten un drama judicial, una serie ambientada en la época victoriana o una que cuente la caída de la bolsa del siglo XX. Ante todo esto, el traductor debe estar preparado y saber trabajar con los recursos que disponga o que pueda encontrar. Pese a todo, y ya que hoy en día podemos afirmar que aparecen nuevos productos audiovisuales casi diariamente, gracias en parte a las nuevas plataformas de contenido, es más que entendible que los traductores no controlen completamente los campos de conocimiento que se les requiere, pues es un vasto mundo. Este problema les puede llevar a necesitar más tiempo del esperado a priori en el proceso de traducción. Además, la mayoría de ocasiones no disponen de plazos lo suficientemente amplios para poder realizar este paso adecuadamente, ya que se intenta que las fechas de emisión de ciertos productos sean lo más cercanas posibles a las del país origen.

Este proyecto surge, por tanto, de la idea de la necesidad del traductor de ampliar sus conocimientos con una breve búsqueda de términos para facilitar el desarrollo de su trabajo y así poder dedicarle más tiempo a la labor de traducción *per se*. Como punto adicional, establecerá las bases de cómo se han traducido ciertos términos en un principio para que se mantenga la homogeneidad en posteriores traducciones. Por ello, hemos visto conveniente realizar un análisis

práctico de la solución que se dio en su momento a estos problemas y que pueden surgir a la hora de buscar glosarios, bases de datos terminológicas, textos paralelos y todos aquellos recursos que el profesional vea necesario para conseguir un trabajo eficiente.

Para llevar a cabo nuestro análisis de corpus terminológico, que desemboca en una base de datos terminológica e intertextual, nos hemos basado en la serie de situación estadounidense *The Big Bang Theory* (2007-2019), producida por Warner Bros y Chuck Lorre. Su gran éxito tanto en Estados Unidos como en otras partes del mundo (incluida España) ha logrado que se haya renovado la serie hasta doce temporadas. Además, en 2017 apareció también una precuela, *El pequeño Sheldon*, que continúa emitiéndose gracias también a la buena respuesta del público. A lo largo de toda la serie, podemos ver la evolución de los personajes así como su manera de afrontar la vida desde un punto de vista algo particular. Cabe destacar que el corpus de análisis se basa en la primera temporada, pues presenta las bases de este estudio, como más adelante comentaremos.

La particularidad de *The Big Bang Theory* (TBBT) reside en la complejidad de sus personajes y sus interacciones sociales. Antes de que esta serie llegase, no estábamos acostumbrados a comedias que nos hablasen de protones, en klingon (idioma ficticio de la saga *Star Trek*) ni que nos comparasen el hecho de tener la casa desordenada con la aproximación de Born-Oppenheimer. Todos estos conceptos nos harían pensar más en películas de ciencia-ficción o en documentales que tratasen sobre teorías de física. Sin embargo, TBBT aúna todo esto y va mucho más allá: forma parte de la vida cotidiana de sus personajes y es así como se nos presenta durante toda la serie. Podemos apreciar que cada personaje posee una personalidad y un bagaje cultural diferentes. Lo que hace de TBBT una serie brillante no es solo su humor, sino la manera que tiene de tratar tantos conceptos desconocidos para un espectador medio y que aun así consiga llegar a las casas de todo el mundo, en muchas ocasiones incluso haciéndonos conocer algo más sobre ciencia, cine o literatura que desconocíamos.

El gran reto que tiene que afrontar el traductor ante esta serie es, por tanto, el gran número de terminología y de intertextos de los que se compone. Además, estos son la esencia de TBBT y el porqué de que haya funcionado tan bien durante tantos años en antena. De esta manera, debe hacer frente a las diferentes áreas del conocimiento que se le proponen y las que, en ningún caso (si no alguno excepcional) se espera que comprenda en su totalidad sin haber hecho antes una exhaustiva labor de documentación. Se le presentan problemas desde el punto de vista pragmático, lingüístico y conceptual. Gana gran importancia el uso de los intertextos, ya sea mediante canales acústicos como visuales (Chaume 2004: 19-25). Ante todo ello, creemos necesaria la construcción de una base de datos terminológica e intertextual que proponga la solución a estos problemas en caso de que puedan surgir en un futuro.

En la primera parte de nuestro trabajo, expondremos la metodología llevada a cabo durante el proceso de la producción de la base de datos, los problemas y las soluciones que hemos

aportado en este periodo de tiempo. De esta manera, pretendemos desarrollar más detalladamente las inquietudes y las motivaciones que nos han llevado a realizar este proyecto y cómo se han definido los parámetros que finalmente hemos establecido para sacarlo adelante.

Como segunda cuestión, buscaremos definir el concepto de terminología desde un punto de vista teórico y práctico. Para ello, nos basaremos en las propuestas de Cabré (1993) y las reflexiones que lleva a cabo sobre las tres clasificaciones que realiza Auger (1988) en cuanto a las orientaciones académico-funcionales de este campo de estudio. De entre ellas, daremos mayor importancia a la que ha denominado “orientación traduccional”, que también trata Ortega (2014) y que nos servirá de base introductoria para relacionar la terminología con la traducción (Cabré: 2005). Una vez definidos estos parámetros, expondremos las características del discurso tecnocientífico (Martín: 2004), quien será uno de los principales pilares de nuestro trabajo.

Por otro lado, hablaremos sobre la otra gran rama que presenta nuestra base de datos: definiremos el término de intertextualidad, sobre el que reflexiona Botella (2009). En primera instancia, hablaremos del humor y de su traducción en el medio audiovisual, para más tarde relacionar estos conceptos con los intertextos. Tras ello, estableceremos un análisis sobre los tipos de intertextualidad y nos centraremos en el medio audiovisual (Chaume: 2004), cómo se manifiestan y mediante qué canales pueden transmitirse.

En la tercera parte de este proyecto procederemos a desarrollar el marco práctico, que consistirá en analizar las características que comprende nuestra base de datos (Vargas-Sierra: 2003; 2008). Este punto es de gran importancia en nuestro estudio, ya que ha sido el motor de nuestro trabajo y por ello indagaremos más en su constitución. Explicaremos así cada una de las partes de las que se compone utilizando ejemplos prácticos cuando se crea pertinente.

Para concluir con nuestra investigación, propondremos unos resultados estadísticos sobre diferentes campos que hemos tratado en nuestra base de datos. Con ello se pretende hacer una estimación de la importancia de la terminología científica y de la intertextualidad en la serie en cuestión. Observaremos la cantidad de términos e intertextos que encontramos en nuestro corpus de análisis así como otros resultados interesantes y de igual utilidad para que el traductor pueda hacer una valoración en cuanto a las temáticas que sigue la serie y la forma de expresarse de sus personajes, debiendo de tener más en cuenta ciertos aspectos de estos según los resultados.

2. Estado de la cuestión

El consumo de productos audiovisuales, como veníamos diciendo, ha ido aumentando de manera implacable en los últimos años. Con ello, la demanda de la traducción audiovisual también se ha incrementado en todas sus subcategorías: doblaje, subtitulación, localización, *voice-over*, interpretación simultánea, narración y *half-dubbing* (Mayoral, 2002: 3). En nuestro trabajo nos centraremos en el doblaje como corpus de análisis, pero bien podríamos haber utilizado también los subtítulos para la tarea que nos proponemos. Sin embargo, encontramos más interesante realizar este estudio desde una perspectiva más oral, que está sujeta al ajuste y atiende más a la coherencia guion-imagen. Cabe tener muy en cuenta este último aspecto ya que la serie que hemos utilizado como sujeto de análisis (*The Big Bang Theory*) cuida mucho tanto el canal acústico como el visual. Esto se debe a que, como ya explicábamos anteriormente, contamos con una comedia de situación que busca, ante todo, el humor, creando situaciones o conversaciones absurdas. Sin embargo, lo que hace especial a esta serie no es el absurdo del que hablamos, sino el gran número de términos científicos e intertextos que utiliza, que son la base del humor y, por supuesto, de su éxito.

Con todo ello, a continuación haremos un recorrido sobre las reflexiones que encontramos de los dos pilares en los que se sustenta nuestro trabajo: la terminología y los intertextos en la traducción audiovisual. Además, cabe hacer hincapié en el diseño de una base de datos basada en un corpus de análisis como ha sido el que hemos creado.

2.1. Lenguajes de especialidad: la terminología

Nos basaremos, en un primer momento, en las definiciones formuladas por Cabré (1993) sobre qué es la terminología y reflexionaremos sobre la amplitud de este concepto para después centrarnos más en la terminología dentro del campo de la traducción. Buscamos averiguar qué es la terminología en tanto que la podemos conocer como un *continuum* entre la lengua general y la de especialidad; entre los “términos crípticos” y la “vulgarización”.

Como dice Cabré (1993), la terminología nace de la necesidad de los especialistas por denominar de manera ordenada sus sistemas de conceptos para así conseguir una conversación profesional más fiable y, por tanto, más eficaz. Esto puede transmitirse a cualquier tipo de lenguaje, en la que un colectivo utiliza un lenguaje más o menos especializado para hablar de conceptos más específicos si la situación así lo requiere, evitando ambigüedades y divagaciones.

Resulta necesario, ante esta afirmación, recoger la definición que nos propone Cabré sobre la Terminología (1993: 21):

La terminología, en tanto que disciplina cuyo objeto es el estudio y recopilación de los términos especializados, no es una materia que, literalmente, podamos considerar reciente; en realidad sólo en los últimos decenios ha sido objeto de un desarrollo sistemático, ha experimentado una reflexión

profunda sobre sus principios, bases y métodos, y ha logrado, por encima de todo, el reconocimiento generalizado de su importancia social y política, tanto nacional como internacional.

Entendemos con estas palabras que la terminología comprende no solo un objeto de estudio sino que, como ella ya prevé (1993: 82-88), con la palabra *terminología* se designan tres conceptos diferentes: i) el conjunto de principios y bases conceptuales que rigen el estudio de los términos, esto es, la disciplina; ii) el conjunto de directrices utilizadas en el trabajo terminográfico, es decir, la metodología; iii) el conjunto de términos de una determinada área de especialidad.

Más adelante, la autora (Cabré: 2005) ampliaba la definición del concepto con la finalidad de incluir también el objeto de estudio de la terminología (lo que podría ser el punto tres de la anterior clasificación). En ella proponía que la terminología era un campo del conocimiento unitario cuyo objeto de estudio eran las unidades terminológicas, siendo a su vez unidades cognitivas, lingüísticas y sociales. Por ello, debemos comprender la terminología como una materia interdisciplinar por naturaleza y su campo también será por tanto necesariamente interdisciplinar. De esta manera, se trata de afirmar que la terminología, a menudo, también es lingüística, pero no únicamente lingüística.

Con esta explicación partimos de que la terminología es un campo interdisciplinar que puede estudiarse desde las diferentes ramas del conocimiento. Posee unos principios teóricos base (la teoría terminológica) y unas finalidades aplicativas. Sin embargo, también se comporta como una materia interdisciplinaria en tanto que otras disciplinas participan a su vez en la misma: la lingüística, la lógica, la ontología y la teoría de la información.

Contemplamos, por otro lado, que, en búsqueda de una aproximación científica a la materia de la terminología, aparece un gran número de ellas, reafirmando su capacidad interdisciplinar. Cabré (1993: 82-88) destaca tres tipos de aproximación: i) desde la lingüística (léxico, temática y pragmática); ii) desde las disciplinas científico-técnicas, reflejo de su organización y expresión comunicativa; iii) y desde la perspectiva de usuario, pues es un conjunto de unidades de comunicación.

En nuestro trabajo partiremos de la base de la terminología desde un punto de vista lexicográfico en tanto que los términos recogidos de nuestro corpus de análisis participen en diferentes áreas del conocimiento. Para seguir este campo de estudio, hemos encontrado categórico recurrir a las afirmaciones que realiza Martín (2004: 40) con respecto a los dos enfoques desde los que se puede dar la adquisición de terminología científica:

Por lo que respecta a los hablantes concretos, las palabras científicas pueden tener dos destinos diferentes: unas se integran en su competencia léxica activa; otras, por el contrario, quedan restringidas a su vocabulario pasivo. Este segundo grupo engloba las numerosas voces científicas

que almacenamos en nuestra memoria pero que nunca, salvo en casos muy concretos, llegamos a utilizar.

Nos introducimos, por tanto, en el debate sobre qué palabras pueden ser términos científicos o ya forman parte del habla común. Martín (2004) demuestra con esta afirmación que no existe una separación clara entre unas palabras de un ámbito que de otro. Además, debemos atender también a los diferentes registros y grados de especialidad entre los que, si vemos discursos dirigidos a receptores lego, seguiremos percibiendo términos científicos pese a que poseen un menor grado de especialidad. Los términos se caracterizan por ser periféricos al léxico común, pero esto no implica que no puedan incorporarse tecnicismos al habla cotidiana por lo que se denomina “*banalización*” (Cabré: 2005) y, al contrario, se incluyan nuevos términos al campo de la especialización mediante la “*terminologización*”. Esto nos demuestra lo que comentábamos anteriormente sobre el *continuum* entre unos conceptos y otros, sin que podamos definir en ciertos casos el grado de especialización (de alta a nula) que comprenden ciertos términos. Martín (2004: 18-22) expone tres formas de conexión entre el vocabulario común y el especializado que no debemos pasar por alto para comprender esta unión de la que hablamos:

- Todo vocabulario específico pertenece al léxico general de la lengua.
- El léxico de cada especialidad conecta con el de otras (es decir, se toma prestado léxico de un campo y pueden interrelacionarse).
- Además, también se conecta con el común (el lenguaje de especialidad en muchas ocasiones adopta palabras del lenguaje común para referirse a conceptos específicos dentro de su campo y viceversa).

Como podemos observar, los conceptos no están solo sujetos al lenguaje sino que también poseen una vertiente pragmática, que será la que nos indique en ciertos casos el grado de especialización de un tecnicismo o si pertenece al habla común.

2.2. Terminología y traducción: un punto de encuentro prefinalista

Como ya hemos comentado, la terminología es interdisciplinar y de ella beben otros campos del conocimiento. Esto también incluye a la traducción, que precisa de los conocimientos y del saber conceptual que estudia la terminología y que completa el trabajo del traductor. Cabré (1993: 39-41) propone una clasificación basada en Auger (1988) sobre las tres tendencias u orientaciones objetivo-funcionales que sigue la terminología y sus respectivas zonas de influencia:

- La orientación lingüístico-terminológica, destinada a cuidar el signo lingüístico.
- La orientación traduccional, que busca fijar equivalencias terminológicas entre distintas lenguas y facilitar la comunicación y calidad del texto traducido.
- La orientación hacia la planificación lingüística, que considera la terminología una de las claves fundamentales de una lengua.

De estas tres tendencias, nos quedaremos con la traduccional y su búsqueda por crear un lenguaje homogéneo y similar en los campos de especialización de las diferentes lenguas y

culturas. Como ya hemos anticipado, traducción y terminología tienen en común su materia interdisciplinaria pero también debemos entenderlas como dos campos de distinta función de estudio (Cabré: 2005, 178-179): la traducción tiene carácter finalista, en contraste con el carácter prefinalista de la terminología. Esto quiere decir que, mientras que el objetivo de la traducción es trasvasar un texto a lengua meta desde una lengua origen, las unidades terminológicas no constituyen *per se* un producto final; es, más bien, un medio para llevar a cabo otras actividades, como puede ser la traducción en este caso.

El traductor debe, por tanto, ser capaz de utilizar esta herramienta a la hora de desarrollar su labor. Sin embargo, un corpus lingüístico o un glosario de términos solamente servirán como material de apoyo, ya que el profesional debe ser también competente de la materia en la que se está desarrollando. No solamente debe ser un experto traductor, sino que deberá ser capaz de detectar las características del texto especializado en cuestión y cumplir con las expectativas del lector meta. Deberá pues ser consciente de sus limitaciones a la hora de traducir ciertos textos especializados y contar con el máximo apoyo posible en cuanto a recursos y técnicas de documentación. En este grupo encontramos los glosarios y la importancia de la terminología. De la relación de ambas disciplinas Cabré (2005) expone que se crea una necesidad unilateral con doble vertiente: i) en la vertiente teórica de la traducción “la terminología es necesaria para dar cuenta del proceso mismo de traducción en la especialización cognitiva”; ii) en la vertiente aplicada a la traducción y en la propia actividad traductora, “la terminología es absolutamente necesaria para resolver cuestiones prácticas de traducción”.

2.3. La traducción del humor y los elementos culturales: la intertextualidad

2.3.1. El humor en los textos audiovisuales

La principal característica de la serie que hemos analizado reside en su registro humorístico. Como su propia categorización indica, *The Big Bang Theory* es una comedia de situación, es decir, cuenta una historia pero su principal objetivo es hacer reír al espectador.

Como ya hemos comentado anteriormente, este humor reside principalmente en el vocabulario y la manera de expresarse y vivir de los personajes. Se busca el humor en registros especializados (utilizando terminología específica) y se crean situaciones cómicas mediante el uso de intertextos (ya sean visuales u orales).

Esto de lo que hablamos se entiende también por ser los elementos pragmáticos de las funciones del lenguaje (Agost 2001: 234). Los textos audiovisuales se caracterizan por su intencionalidad y en él caben todos los niveles del lenguaje y temas imaginables, incluidos registros y dialectos. Encontramos en nuestro corpus, por ejemplo, un registro propio del lenguaje de los videojuegos así como diferentes registros dentro del campo de las ciencias. Se puede apreciar fácilmente la situación en la que se desenvuelven los personajes, haciendo uso de oraciones más esquemáticas, precisas y especializadas en el trabajo o utilizando metáforas

científicas para explicar sus problemas cotidianos; y podemos diferenciarlo sin problemas de las escenas en las que los personajes están jugando a juegos de rol, donde el discurso es narrativo y tiende a divagar en ciertos casos, comprendiendo este también un lenguaje y una temática específicos. Hemos podido distinguir varias expresiones típicas de este último campo que, como es obvio, no hemos introducido en nuestra base de datos ya que no es terminología específica, sino un conjunto de palabras del habla común que, recitadas en una situación muy concreta, se asociarían fácilmente a este contexto, pero no son específicas del lenguaje de los (video)juegos.

Retomamos, entonces, el concepto de intencionalidad del que nos hablaba Agost (*ibid.*) para afirmar que TBBT busca, ante todo, el humor, y que las palabras y situaciones son un medio para conseguir su propósito. De esta manera, Zabalbeascoa (2001: 255) define humor (como elemento textual) como “todo aquello que pertenece a la comunicación humana con la intención de producir una reacción de risa o sonrisa (de ser gracioso) en los destinatarios del texto”. Por lo tanto, busca entretener al espectador mediante la búsqueda de la carcajada. Podemos hablar entonces de la doble finalidad de las comedias de situación (entretenimiento más humor). Este mismo autor propone cuatro etiquetas según el grado de humor (*ibid.*: 256):

- a. *Alta*: una comedia de televisión o cine y actuaciones de cómicos.
- b. *Media*: ficción de aventuras y concursos televisivos, entre otros.
- c. *Baja*: discursos parlamentarios con alguna chanza o agudeza.
- d. *Negativa*: situaciones en las que se intenta evitar ambigüedades y otros casos que puedan crear cierto grado de humor.

En nuestro caso, TBBT encaja perfectamente con aquellos recursos televisivos con alto grado humorístico. Por otro lado, dentro de esta etiqueta Zabalbeascoa (2001: 258-262) también categoriza los chistes con la finalidad de analizar estas tipologías y facilitar al traductor un reconocimiento más rápido de estas para así saber las estrategias que debe priorizar a la hora de traducir este tipo de comedia. Habla, por tanto, del chiste “internacional”, “lingüístico-formal”, “no verbal”, “paralingüístico”, “cultural-institucional”, “nacional y complejo”. De entre todos ellos, los que más nos interesan son el *internacional*, pues hace alusión a aquellos chistes que se pueden comprender en la mayoría de países sin necesidad de tener un bagaje cultural específico, esto es, las referencias científicas que son de conocimiento global (que no general-lego) y los intertextos; el *paralingüístico*, que combina elementos verbales y no verbales, por lo tanto tiene también carácter intertextual (veremos que muchas referencias a películas y cómics en la serie también se muestran en pantalla); y el *complejo*, que mezcla varias de estas otras características. En ciertos casos podremos ver cómo un conjunto de elementos no verbales (sonidos o imágenes) junto con referencias culturales e intertextuales se aúnan para conseguir el efecto cómico deseado.

2.3.2. El intertexto en la traducción audiovisual (TAV)

El intertexto como característica textual lo podemos encontrar en todos los medios de comunicación y géneros tanto literarios como audiovisuales, e incluso orales. No es una estrategia que deba estudiarse puramente desde la TAV, sino que bebe de todos los ámbitos del saber. De hecho, debemos hacer referencia a una cita que la propia Botella (2009) hace sobre la definición de intertexto según Hatim y Mason (1990: 120): “[intertextuality is] the way we relate textual occurrences to each other and recognise them as signs as which evoke whole areas of previous textual experiences”. Por lo tanto, podemos hablar de intertexto como aquel conocimiento previo que tenemos sobre un tema y del que hacemos referencia en otro discurso, esperando que nuestro receptor pueda comprenderlo también en caso de que ambos compartamos esos conocimientos anteriores. En lingüística, hablaríamos de presuposiciones e implicaturas, pese a que en este caso debemos concretar más: estos mismos autores proponen una lista de categorías de todo aquello que puede conocerse como un intertexto (1995: 172). En palabras de Botella (2009: 4), estos autores proponen las siguientes categorías:

- Referencia: títulos, capítulos, etc. en los que aparece el intertexto.
- Cliché: expresión que llega a perder parte de su significado original con el tiempo y tras un uso masivo de la misma.
- Alusión literaria: cita o referencia a una obra conocida.
- Cita propia.
- Convencionalismo: frases que, tras haber sido repetidas tantas veces, se pierde su procedencia.
- Proverbio: expresión que por su uso repetido ha llegado a ser memorable.
- Mediación: plasmación en palabras de la experiencia hermenéutica de los efectos de un texto.

En este caso, creemos conveniente añadir una novena categoría que podemos acuñar por *modulación*, haciendo referencia a aquellas frases y citas que han sufrido algún tipo de cambio o modificación en el discurso pero que continúan siendo reconocibles por el receptor. A aspectos prácticos, podemos mostrar un ejemplo de nuestro corpus en el que un personaje dice: “[Tweetie Bird] though he taw a Romulan ” que en castellano se tradujo por “[Piolín decía] he visto a un lindo Romulano”. El espectador reconocerá fácilmente la expresión, esperando que termine por “un lindo gatito”, como el dibujo animado original repite reiteradamente. Sin embargo, aquí se ha modificado el mensaje para causar un efecto humorístico que, en caso de que el espectador reconozca este intertexto, tendrá éxito.

Por último, y adentrándonos más al intertexto en la traducción audiovisual, debemos tener muy en cuenta el canal por el que se va a transmitir esta referencia. Una de las mayores dificultades que tiene traducir contenido audiovisual es que no solo está sujeta al discurso, sino que, en ciertos casos, también debemos atender cuidadosamente a la imagen, que muchas veces va sujeta al canal oral. Es por ello que Chaume (2004: 19-25) analiza todas las vertientes por las

que se puede transmitir un intertexto a través de los dos canales (oral y visual) de los productos audiovisuales. Carla Botella (2009) recoge de forma clara estos conceptos a modo de esquema:

CANAL VISUAL	CANAL ACÚSTICO/ AUDITIVO
CÓDIGO ICONOGRÁFICO Índices, iconos, símbolos (signos semióticos)	CÓDIGO LINGÜÍSTICO Información verbal transmitida a través del discurso oral (diálogos, narraciones, etc.)
CÓDIGOS FOTOGRÁFICOS Atienden a la perspectiva, iluminación, color, etc.	CÓDIGOS PARALINGÜÍSTICOS Elementos de comunicación no verbal.
CÓDIGO DE PLANIFICACIÓN Muy importante en el doblaje para poder conseguir la requerida sincronía fonética o labial.	CÓDIGO MUSICAL Da forma a la banda sonora de la película o serie. Dicha banda suele mantenerse en el texto meta, aunque normalmente no es el caso de los dibujos animados infantiles.
CÓDIGO DE MOVILIDAD Formado por los signos proxémicos, cinésicos y los movimientos de articulación bucal de los personajes.	CÓDIGO DE EFECTOS ESPECIALES Aquellos sonidos y ruidos que también forman parte de la banda de sonido y pueden llegar a incidir en la traducción.
CÓDIGOS GRÁFICOS Aquellos que transmiten el lenguaje escrito a través del canal visual (títulos, discalías, textos y subtítulos).	CÓDIGO DE COLOCACIÓN DEL SONIDO Alude a la procedencia de las voces y a la colocación del sonido en el texto.
CÓDIGO SINTÁCTICO Alude al montaje, a la coherencia y cohesión de las narraciones visual y acústica.	

Figura 1: Tipos de códigos en el medio audiovisual según el canal (Botella: 2009, 7-8)

Como podemos ver, dentro del canal acústico no encontramos solamente el código lingüístico, aunque sea este nuestro objeto de estudio, sino que también podemos encontrarlo en el medio musical, en ciertos efectos especiales o incluso en la colocación del sonido. Por otro lado, podemos comprobar que el canal visual comprende un abanico más amplio de códigos, ya que es también una de las características más importante de este género. Todo esto hay que tenerlo en cuenta a la hora de hacer una traducción audiovisual ya que no solamente hay que prestar atención al texto sino que, además, los intertextos pueden atender a varios canales a la vez, por lo

que quizás esté ligado a algún elemento visual relevante o que el discurso doblado deba ajustarse a las intervenciones de los personajes para que no se pierda la sincronía fonética o labial.

Tener en cuenta todos estos parámetros requiere un gran esfuerzo por parte del traductor, pero también se espera de él la mejor versión del encargo que recibe. Comprendemos con ello que en el caso de la traducción del humor, elemento principal de nuestra serie, tendrá que lidiar con ciertos retos que en otras especialidades no encontraría. En este contexto, pondremos como ejemplo una escena en la que los personajes van a una fiesta de disfraces (1x06) y aparecen todos disfrazados de The Flash, el héroe de cómics con *supervelocidad*. En esta escena uno de ellos entra con la frase “I am the fastest man alive”. Encontramos aquí un triple problema traductológico: debe mantener, ante todo, el humor; los cuatro personajes llevan puestos un disfraz de The Flash fácilmente reconocible por el espectador con cierto conocimiento del mundo de DC cómics, por lo que no se puede cambiar de superhéroe en caso de que resultase opaco para la cultura meta; la frase que dice el personaje está citando al cómic, que a su vez también ha pasado a la pantalla en forma de serie de televisión, por lo que habrá que buscar una expresión ya acuñada en español para traducir esta frase, el traductor no podrá utilizar un libre albedrío en esta escena.

Nuestro corpus de análisis se encuentra plagado de ejemplos como este que atienden a distintos campos, no solo a los cómics (y DC), sino que se extiende a materias más amplias de las cuales un espectador reconocerá unas y otro espectador reconocerá otras. Sin embargo, el traductor, para poder cumplir con su cometido, deberá saber encontrar e identificar todos estos intertextos en la lengua origen (en nuestro caso el inglés) para poder trasladarlos a la lengua y cultura metas, en las que también deberá ser un completo conocedor de todos y cada uno de ellos. Hemos de reconocer que esta es una tarea ardua y complicada y que sería casi imposible que alguien pudiera dominar todos estos campos culturales además de toda la terminología científica que aparece a lo largo de la serie.

He aquí la finalidad de nuestro trabajo: analizar el gran número de términos e intertextos que aparecen en la serie (tomando como base la primera temporada) y, además, proporcionar una base de datos que ayude al traductor a identificar y comprender cada uno de estos elementos así como observar la solución que se le ha dado a cada uno de estos en la versión doblada al español de la sitcom.

3. Metodología

Este proyecto se caracteriza por seguir una línea de índole terminológica, en la que nos basaremos para construir una base de datos personalizada.

Para llevar a cabo este análisis, primero tuvimos que decidir el corpus sobre el que queríamos trabajar para delimitar el estudio. Decidimos que la serie estadounidense *The Big Bang Theory* podía actuar como base en tanto que comprende temas actuales y novedosos de hoy en día, lo que ha hecho que disfrute de un gran éxito en antena. Una vez tomada esta decisión, investigamos las fuentes que nos daban acceso a este contenido y cómo podríamos recopilar nuestro corpus de análisis en formato texto.

Hemos utilizado como material de apoyo audiovisual bilingüe (inglés y español), con subtítulos en ambos idiomas y doblaje en español, la primera temporada de la serie, disponible en la plataforma de contenido Amazon Prime Video. Al tener acceso a los subtítulos tanto en inglés como en español, decidimos trabajar sobre estos en un primer momento. Sin embargo, tras un breve análisis, descubrimos que la versión subtitulada en español no era la oficial y que contenía erratas que podrían resultar contraproducentes. Además, que no se nos indicaba qué personaje intervenía en cada momento, por lo que habría que trabajar igualmente reproduciendo el capítulo y sería una labor muy costosa. Finalmente, continuamos buscando el guion y encontramos una página web hecha por seguidores de la serie en la que todos los capítulos estaban transcritos del diálogo en versión original. Conocíamos los riesgos que tenía no disponer del guion original de la serie, pero no fue posible acceder a él por lo que fuimos comprobando los términos cuando era necesario. No tuvimos tanta suerte con el guion en español, por lo que se fue extrayendo directamente desde la versión doblada cada uno de los equivalentes a los términos en inglés una vez hecho el vaciado de corpus.

Tras recoger el corpus sobre el que íbamos a trabajar, había que delimitar el número de capítulos sobre los que realizaríamos el análisis. Debido a que la serie se compone doce temporadas en total con una media de 21 capítulos por cada una, estimamos que con las primeras tres temporadas ya conseguiríamos un corpus lo suficientemente representativo que además nos serviría para ver la evolución de los idiolectos y la terminología que se utilizaba en la serie. Sin embargo, el corpus era demasiado amplio como para poder abarcar tanto contenido, así que finalmente lo redujimos a dos temporadas. Tras tomar esta decisión, procedimos a hacer una búsqueda exhaustiva de términos e intertextos. Aquí debemos destacar que se hizo a mano uno por uno debido a que un extractor de términos no podría detectar los elementos culturales que aparecían en el corpus y eran una de las principales ramas sobre las que queríamos trabajar. Ante todo esto, después de analizar tres capítulos, nos dimos cuenta de que había más términos de los que habíamos estimado en un primer momento. Tanta fue la cantidad extraída en la primera temporada (algo más de mil), que cuenta con 17 capítulos, siendo la más corta, que decidimos prescindir de la segunda, pues era aún más larga (24 capítulos) y prometía un análisis aún más

vasto. Mil ejemplos para todo lo que pretendíamos llevar a cabo en la base de datos era ya un número adecuado y proporcionaría unos resultados lo suficientemente sólidos para nuestro estudio.

Después de acabar esta fase, procedimos a traspasar todos los ejemplos a un archivo de Excel en los que fuimos introduciendo el equivalente en español que habíamos buscado en el medio audiovisual. A continuación, se realizó un esquema borrador sobre todo aquello que queríamos introducir en la base de datos, el cual fuimos perfilando conforme analizábamos las palabras recogidas. Realizamos en primer lugar una estimación de las categorías y tipos de términos e intertextos que podíamos encontrar basándonos en el glosario recogido en las últimas páginas de *La vida según Sheldon* (De la Torre: 2014, 140-228); a continuación, pasamos a hacer lo mismo con los extraídos del corpus. Finalmente, decidimos que nuestra BD se compondría de una cabecera en la que se detallarían:

- 1) campo semántico al que pertenece (en total diez: cine y TV, cómic, literatura, juego, informática, ciencia, ciencia: medicina, ciencia: teoría, ciencia: personalidad, término propio).
- 2) personaje principal que la introduce (de entre los cinco protagonistas).
- 3) capítulo en el que aparece.
- 4) categoría a la que pertenece (término, intertexto o nombre propio).
- 5) personaje recurrente (si procede).

Debajo de la cabecera aparecería la entrada con el término en inglés y en español. Dentro de estas, además, añadiríamos un contexto y una definición con su correspondiente fuente (y enlace de acceso) en ambas partes de la ficha. En la versión en español no se ha incluido el contexto en este idioma debido a que, como ya comentamos, no disponíamos de este recurso escrito.

Todo este proceso se llevó a cabo en un archivo de Excel para luego importarlo al sistema gestor de bases de datos terminológicas denominado SDL Multiterm, sobre el que iríamos trabajando para editar aquellos detalles que se nos hubieran podido escapar.

Nos concierne añadir que finalmente la base de datos se redujo a 501 entradas debido a la decisión de incorporar tantos detalles a esta y para conseguir unos resultados reales sobre terminología e intertextos. Esto quiere decir que el resto de elementos culturales se suprimieron y se recogió la terminología más específica que aparecía en la serie, obviando expresiones y otro vocabulario que no encajaba tanto en las categorías previamente definidas.

De esta manera, se pudo llevar a cabo un análisis de la base de datos donde pudimos observar mediante unos resultados estadísticos la cantidad de términos, intertextos y nombres propios de científicos que aparecen en la primera temporada de *The Big Bang Theory* y la importancia que tiene esto sobre la serie. También encontramos de especial importancia examinar la cantidad de intervenciones que hace cada personaje en los distintos ámbitos para así observar el grado de especialidad que corresponde a cada uno y cómo se relaciona esto con su personalidad.

4. Creación y análisis de una base de datos personalizada

4.1. *Corpus de análisis práctico: The Big Bang Theory*

Creada por Chuck Lorre y Bill Prady, *The Big Bang Theory* es una comedia de situación estadounidense que comenzó a emitirse en este país en 2007 en la cadena CBS. Consta de doce temporadas en la actualidad (culminando con esta última en mayo de 2019) y cuenta con Warner Bros. Television y Chuck Lorre Productions¹ como productores ejecutivos de la serie. Ha contado con varios científicos, entre ellos el físico David Saltzberg de la Universidad de California, para asesorar a los guionistas y que no haya ninguna incongruencia en la serie (Cererols, De la Torre: 2018). Su gran éxito ha llegado a las casas de los espectadores de más de 40 países entre los que se incluye España, donde se estrenó en julio de 2008 y que ha ido retransmitiéndose por los canales TNT y Neox. Además, cuenta con numerosas nominaciones a premios, de entre las que ha ganado un total de 68, donde destacan algunos como un Globo de Oro y varios Emmy². Aparte de los canales televisivos mencionados, la serie se encuentra en DVD y Blu-ray hasta la undécima temporada y, gracias a las nuevas plataformas de contenido audiovisual, TBBT también se está disponible tanto en HBO como en Amazon Prime Video, siendo esta última la fuente de nuestro estudio.

En cuanto a la versión doblada en nuestro país, esta serie cuenta en su primera temporada con la traducción de Kenneth Post y el ajuste de Rosa Sánchez³, quien se ha encargado también del ajuste del resto de temporadas. Cabe comentar que TBBT ha ido cambiando de traductores a lo largo de los años, por lo que es curioso encontrar en ocasiones ciertas incongruencias entre las traducciones de algunos términos. En estos casos, nuestro proyecto habría sido la herramienta más útil para el nuevo traductor de doblaje. Esto garantizaría la continuidad y homogeneidad del vocabulario de la serie o, dicho de otra manera, la coherencia terminológica y, por tanto, seguramente un mayor éxito entre los seguidores de esta, sin dar lugar a confusiones en ciertos casos. Tenemos situaciones en las que, por ejemplo, en las primeras temporadas se habla de una “convención de cómics” en general y más adelante se traduce como la “convención de cómics de San Diego” o “Comic-Con”, que es como se le suele conocer. En el original, siempre se ha hablado de la Comic-Con de San Diego, no es algo que haya cambiado con el tiempo. Sin embargo, en el doblaje no ha habido una homogeneidad y los espectadores, aparte de perder información en las primeras temporadas, podrían suponer que los personajes hablan de diferentes convenciones de cómics cuando, en realidad, siempre hacen referencia a la misma. Si se hubiera mantenido una coherencia terminológica y se hubieran seguido unos patrones de traducción con

¹ https://www.imdb.com/title/tt0898266/?ref=nm_sr_1?ref=nm_sr_1, [página consultada el 12 de abril de 2019]

² https://www.imdb.com/title/tt0898266/awards?ref=tt_awd, [página consultada el 12 de abril de 2019]

³ <http://www.eldoblaje.com/datos/FichaOcupacion.asp?id=20050&ocupacion=ajustador>, [página consultada el 12 de abril de 2019]

unas estrategias fijas, estas confusiones no ocurrirían. Además, el hecho de haber existido una base de datos que recogiera todas estas decisiones traductológicas, a sabiendas de que existe más de un traductor y de la gran repercusión que tiene la serie, estos errores se podrían haber evitado. Nuestra base de datos sería una herramienta de apoyo eficiente que en este caso habría agilizado y favorecido al proceso de traducción.

La serie se desarrolla en California y cuenta las vivencias de un grupo de amigos (Sheldon, Leonard, Howard y Raj) a partir del momento en el que Penny, una chica alegre y con sueños de triunfar como actriz, se muda al apartamento de enfrente de donde viven Sheldon y Leonard. Desde entonces, la chica comienza a sumergirse poco a poco en la vida de estos jóvenes frikis poniéndola un poco patas arriba a la vez que forjan una fuerte amistad. Nuestros protagonistas masculinos se caracterizan por ser unos científicos que viven por y para su trabajo, dedican toda su vida a ello y esto se ve reflejado en su día a día. Por otro lado, podemos hablar de ellos también como unos seguidores fieles de la ciencia-ficción o, como nos referiremos en ciertas ocasiones, como frikis. De acuerdo con Vidal (2013)⁴, este término se encuentra recogido en la vigésima tercera edición del diccionario de la Real Academia Española como “persona pintoresca y extravagante” así como también “persona que practica desmesurada y obsesivamente una afición”. Hablaremos, por tanto, de este término dejando atrás los valores peyorativos que se le atribuían antiguamente para dar paso a un concepto más exacto que describa a los personajes.

Es curioso cuanto menos observar las interacciones entre estos personajes en ciertas situaciones de su vida cotidiana. Con la llegada de la nueva vecina, los chicos tendrán que enfrentarse a cosas tan sencillas como hablar con chicas, ir a cenar a restaurantes que no frecuentan, cambiar las noches de Halo por salidas nocturnas, etc. Sin embargo, para ellos esto será una tarea complicada: su concepción del mundo no es la misma que la de una persona media y esto creará diversas situaciones cómicas y conversaciones de lo más interesantes. Ellos, por un lado, están obsesionados por la ciencia, el cine y la televisión, los cómics, la ciencia ficción, los videojuegos, los juegos de mesa y los de rol. Por otro lado, Penny es el estereotipo de chica atractiva, rubia, delgada y que sueña con ser actriz, que sale con chicos altos y fuertes y que siempre ha sido muy popular en el instituto. Es espontánea y divertida y no comparte ningún interés con los coprotagonistas además que desconoce cualquier noción sobre ciencia.

⁴ Vidal, en su trabajo de fin de máster en: Vidal, Marta. (2013) *La traducción de términos culturales en el medio audiovisual: análisis de ejemplos extraídos del subtítulo de The Big Bang Theory*. Maîtrise: Univ. Genève; aborda este concepto introduciéndolo desde la perspectiva de la cultura *geek* y describiendo más profundamente las características de los personajes. Nosotros lo haremos más adelante en un apartado específico para ello.

4.2. Personajes

Una de las características más importantes de la serie y la que, sin lugar a dudas, conduce a todas las situaciones cómicas y variopintas que podemos ver a lo largo de esta, es la marcada personalidad de sus personajes.

Normalmente, en las comedias de situación se pretende más bien entretener al espectador mediante la búsqueda de situaciones absurdas con el fin de crear humor, dando menos importancia a la construcción de los personajes y su evolución a lo largo de toda la serie. Sin embargo, en TBBT ocurre todo lo contrario: la fuerza de esta sitcom reside en el bagaje cultural, científico y personal de cada uno de sus protagonistas. Las similitudes y, sobre todo, diferencias entre ellos son las que crean estas situaciones y conversaciones que terminan siendo el pilar humorístico de la serie.

Es preciso hacer una pequeña reseña sobre lo que estamos comentando para comprender mejor la manera de ser de cada uno de ellos y, por consiguiente, cómo esto se transfiere a su forma de expresarse y su habla cotidiana. Hablaremos de los cinco protagonistas, haciendo especial hincapié en el personaje de Sheldon Cooper, el más destacado de todos ellos por su particular manera de ver el mundo; y seguiremos con Leonard Hofstadter, su mejor amigo y compañero de piso algo cohibido por el rechazo y la ausencia parental de su niñez; con Howard Wolowitz, un joven judío que aún sigue viviendo con su madre; con Rajesh Koothrappali, inmigrante procedente de una familia india adinerada con timidez selectiva; y, por último, con Penny, única mujer de la serie (en la primera temporada) que representa a la población estándar con sus conocimientos sobre cultura pop y muy leves sobre ciencia, al contrario que sus otros compañeros.

4.2.1. Sheldon Cooper

Sheldon Cooper ha dado siempre mucho que hablar. *The Big Bang Theory* nos presenta a un personaje inteligente, analítico y ególatra que piensa que su intelectualidad está por encima del nivel del resto de la humanidad, posee todo el conocimiento del universo y que espera algún día recibir un Premio Nobel.

Es físico teórico y a la edad de 15 años ya tenía un doctorado. Desprecia la ingeniería definiéndola como “la hermana menor retrasada de la física” (lo que le lleva a meterse mucho con Howard, ingeniero espacial) y tiene un horario de rutinas diarias en el que apunta las horas a las que tiene que ir al baño, la noche que toca cenar comida tailandesa o incluso el día de la semana que está reservado para jugar al Halo. Además, le cuesta entender bromas, sarcasmos y dobles sentidos, lo que suele llevarle a situaciones bastante cómicas, y siempre intenta comprender las situaciones cotidianas desde un punto de vista científico, comentando y haciendo comparaciones de estos sucesos con teorías físicas o del ámbito de las ciencias.

Por último, pese a su personalidad crítica y objetiva, es un gran seguidor de la ciencia-ficción, sobre todo de *Star Trek*, y muchas veces también intenta comprender la vida tal y como

lo harían sus ídolos ficticios. Consiste en una vía de escape frente a las situaciones de la vida que no logra (o no quiere) comprender además de que lo encuentra mucho más fascinante que los problemas banales del mundo que le rodea.

4.2.2. Leonard Hofstadter

Leonard es el mejor amigo de Sheldon y su compañero de piso. Como él, también es físico en Caltech y posee un alto coeficiente intelectual. Sin embargo, al contrario que su amigo, Leonard suele dar gran importancia a sus sentimientos y es el personaje que más empatía nos produce.

Desde el primer capítulo, se nos muestra a un joven tímido e inseguro que se siente atraído por su nueva vecina. Encontramos en Leonard a un personaje que atrapa al espectador por su sencillez y problemas amorosos, a los que también se tienen que sumar su complicada convivencia (y paciencia) con Sheldon, su intolerancia a la lactosa, su asma y su miopía. Por descontado, e igual que el resto de sus amigos, también es un gran seguidor de la ciencia-ficción y creará diversas situaciones cómicas con sus referencias y recreaciones de estos mundos.

4.2.3. Howard Wolowitz

Howard es el único del grupo de los cuatro amigos de Caltech que es ingeniero y no tiene un doctorado. Esto le lleva a sufrir las burlas de Sheldon y nos muestra otra cara de la ciencia de la que el resto de sus compañeros no hablan tanto. Por ello, este personaje nos llevará por el mundo de la tecnología y la informática cuando hable de sus experimentos y “juguetitos” espaciales.

Con respecto a su vida, conocemos a Howard como el prototipo de ingeniero friki que aún vive con su madre, con la que además lleva una convivencia un tanto peculiar. Además, también es judío, lo que le aporta un punto de vista religioso que el resto de sus compañeros no comparten. Por otro lado, Howard es alérgico a los frutos secos, lo que le suele meter en unos cuantos problemas a lo largo de toda la serie. Estas tres características también aportarán una importante carga cultural a sus conversaciones e incluso incitarán más a la aparición de situaciones humorísticas sin tener que forzarlas.

4.2.4. Rajesh Koothrappali

Como el propio nombre nos puede llevar a suponer, Rajesh (o Raj) es oriundo de la India y trabaja como astrofísico en Caltech. Es, además, el mejor amigo de Howard. En un primer momento, podemos pensar que ha tenido que emigrar a los EEUU para poder sacar su vida adelante, pues también se queja de la pobreza de su país. Sin embargo, y nada más lejos de la realidad, es un joven caprichoso que proviene de una familia acomodada, como se nos va a ir mostrando también a lo largo de la serie (y ya podemos detectar en la primera temporada).

Lo más destacable de la personalidad de Raj, aparte de su bagaje cultural tan representativo, es su mutismo selectivo con las mujeres. Este extraño trastorno consiste en una inexplicable incapacidad de poder hablar con las mujeres, lo que hace que tenga que hablarle a Howard al oído si tiene algo que decir cuando está Penny delante. En esta temporada podemos ver sus intentos por solucionar su problema, con algunos resultados un poco catastróficos.

4.2.5. Penny

Como ya hemos comentado anteriormente, Penny es la única mujer que aparece en esta primera temporada, debido al hermético círculo que han construido los chicos. La conocemos en un primer momento como la atractiva vecina nueva de Sheldon y Leonard, y por la que Leonard cae rendido desde un primer momento.

Penny es el personaje que más sobresale en la serie y no especialmente por su marcada personalidad. De hecho, eso mismo es lo que la hace diferente: no es científica, no tiene conocimientos sobre ello, tampoco conoce nada del mundo friki y no está interesada en los temas que comparte el resto del grupo. Representa, más bien, a la sociedad en general, la cual no está tan al corriente de todos estos conocimientos y aficiones y mantiene un bagaje cultural más cercano a los *realities* y la cultura pop.

Gracias a este personaje, el espectador lego se siente identificado al no conocer todo lo que dice el resto de protagonistas, que muchas veces terminan explicándole los conceptos que ignora. Además, como se puede ir viendo a lo largo de la sitcom, cada vez Penny irá evolucionando y adentrándose más en su mundo y adquiriendo estos conocimientos poco a poco, a la vez que ella también les aportará otras enseñanzas de la vida diaria que ellos desconocían.

Estas situaciones son las que consiguen atrapar a esos espectadores que no se veían tan atraídos por la sitcom en un principio al no conocer la mayoría de referencias. Encontramos aquí otra de las razones del éxito de TBBT.

4.3. Descripción de la base de datos

En este apartado pasaremos a describir en qué consiste exactamente la base de datos que hemos creado y las decisiones que hemos tomado para su correcto uso y dinamismo. Esto también implicará, por tanto, explicar su funcionamiento, ya que entendemos esta base de datos como una herramienta de apoyo al traductor y que pretende facilitar el conocimiento de los términos e intertextos que aparecen en la serie. Además, con este proyecto también buscamos que sirva como referente a todo aquel que sienta curiosidad por ciertos conceptos que se escapan de su conocimiento o que no reconoce completamente al mencionarlos en la serie así como observar las decisiones tomadas por el traductor para esta primera temporada. Por otro lado, saber reconocer todas estas referencias implicará una mayor inmersión del espectador en el mundo de

la serie, lo que hará que también aumente la comprensión del humor que tanto la caracteriza, ya que puede que en ciertos casos no se capten algunos chistes si esto no se entiende.

Para llevar a cabo la construcción de nuestra base de datos, como ya habíamos explicado anteriormente, nos hemos servido de un corpus de análisis que consistía en la recopilación de los guiones de los diecisiete capítulos que componen la primera temporada de TBBT. Una vez extraídos estos términos, se han ido recogiendo en una plantilla de Microsoft Excel para más tarde importarlos al programa SDL Multiterm, desde el que hemos trabajado hasta completarla con toda la información que pretendíamos incluir.

Tras realizar un análisis exhaustivo de todos los términos e intertextos que encontrábamos en el corpus, decidimos que también resultaba pertinente añadir los nombres propios de personalidades científicas que aparecían a lo largo de la temporada, por lo que estos serán los tres ejes en los que se mueve nuestra base de datos. Es por ello por lo que no podemos hablar solamente de base de datos terminológica *per se*, sino que debemos ir más allá y exponer que se trata de una base de datos personalizada en la que se incluyen tanto términos como intertextos y antropónimos, de los cuales hablaremos más adelante.

Los resultados esperados de esta BD residen en la idea de recopilar todos aquellos términos científicos e intertextos que podían resultar opacos para ciertos espectadores o para el propio traductor en sí y, con ellos, en ampliar toda la información posible sobre cada uno. Como consecuencia, hemos anotado un total de 501 entradas, las cuales todas tienen en común que presentan:

- 1) término/intertexto/antropónimo en inglés y equivalente en español.
- 2) personaje que lo refiere.
- 3) primer capítulo en el que aparece.
- 4) categoría (intertexto, término, antropónimo).
- 5) campo semántico al que pertenece.
- 6) contexto en inglés.

Además, en los casos que hemos visto interesante o necesaria la incorporación de una definición detallada, se ha incluido tanto en inglés como en español con su correspondiente referencia web para que aquel que consulte la ficha pueda ampliar la información en caso de que lo vea necesario. El número total de entradas con estas características en su totalidad asciende a 185. Destacan sobre todo definiciones de intertextos, de antropónimos y de teorías científicas que pueden ser las referencias más difíciles de entender para un espectador medio. Por último, se ha añadido una última etiqueta que marca aquellas entradas que presentan un mayor problema de traducción.

Para poder explicar de una manera más gráfica y ordenada las características de nuestra base de datos, seguiremos un esquema basado en ejemplos prácticos con una captura de una entrada real desde Multiterm así como otra del diseño de la BD tal y como lo entiende el programa:

Languages
Español
Inglés


Entry Structure	Mandatory	Multiple
Entry level		
Campo semántico		•
Personaje principal		•
Capítulo		•
Categoría		•
Personaje recurrente		•
Nota de traducción		•
Index level		
Term level		
Context		•
Definition		•
Source		•
Definición		•
Fuente		•

Figura 1: *Diseño de la base de datos: idiomas y estructura*

Descriptive Fields			
Name	History	Type	Picklist Values
Campo semántico		Picklist	Ciencia: personalidad Ciencia Cine y TV Juego Ciencia: teoría Informática Ciencia: medicina Término propio Cómic Literatura
Capítulo		Number	
Categoría		Picklist	nombre propio término intertexto
Context		Text	
Definición		Text	
Definition		Text	
Fuente		Text	
Nota de traducción		Text	
Personaje principal		Picklist	Leonard Hofstadter Howard Wolowitz Sheldon Cooper Penny Rajesh Koothrappali
Personaje recurrente		Text	
Source		Text	

Figura 2: *Diseño de la base de datos: campos descriptivos*

Entry number: 194
 Campo semántico: Cómic
 Personaje principal: Sheldon Cooper
 Capítulo: 6
 Categoría: intertexto


 **Inglés**

Avengers

Context: Howard: Hey, have you seen Koothrapali?
 Sheldon: He's not here. Maybe the Avengers summoned him.
 Howard: He's not the Marvel comic story, he's the original Norse God.
 Sheldon: Thank you for the clarification.

Definition: A fictional team of superheroes appearing in American comic books published by Marvel Comics. The team made its debut in The Avengers #1 (cover-dated Sept. 1963), created by writer-editor Stan Lee and artist/co-plotter Jack Kirby. Labeled "Earth's Mightiest Heroes", the Avengers originally consisted of Ant-Man, the Hulk, Iron Man, Thor, and the Wasp. The team, famous for its battle cry of "Avengers Assemble!", has featured humans, mutants, Inhumans, androids, aliens, supernatural beings, and even former villains.

Source: [https://en.wikipedia.org/wiki/Avengers_\(comics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Avengers_(comics))

 **Español**

Vengadores

Definición: Equipo ficticio de superhéroes que aparecen en cómics estadounidenses publicados por Marvel Comics. El equipo hizo su debut en The Avengers # 1 (septiembre de 1963), creado por el escritor y editor Stan Lee y el artista/copiloto Jack Kirby. Etiquetados como los Héroes más poderosos de la Tierra, los Vengadores originalmente consistían en Ant-Man, Hulk, Iron Man, Thor y Avispa. El equipo, famoso por su grito de batalla de «¡Vengadores unidos!», ha presentado humanos, mutantes, inhumanos, androides, alienígenas, seres sobrenaturales e incluso antiguos villanos.

Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Los_Vengadores

Figura 3: Ejemplo de entrada con definición en la base de datos

A continuación, pasaremos a detallar cada una de estas secciones para completar el análisis de la base de datos. Comenzaremos describiendo la parte de la cabecera, común en todas las entradas, y seguiremos con el campo de idioma que, como bien hemos mencionado anteriormente, dispone de más o menos información dependiendo del término, intertexto o antropónimo en cuestión.

4.3.1. Cabecera

Número de entrada:

Como podemos observar, el primer campo que nos aparece en esta sección es el número de entrada. En nuestro caso este número indica el orden en el que se ha creado la entrada en la base de datos, siendo este por orden de aparición en la serie: en vez de ser alfabéticamente, hemos preferido trabajar por capítulos e ir introduciendo los términos (utilizaremos esta palabra genérica para referirnos a todas las palabras independientemente de su naturaleza) conforme aparecían en

el guion. Esta técnica nos facilitaría su búsqueda en el corpus así como la del contexto posteriormente. Además, agiliza el proceso en caso de que haya que comprobar cualquier problema que surja o modificación que haya que realizar.

Campo semántico:

Esta puede que sea una de las secciones más relevantes de nuestra base de datos. Se han tomado las decisiones de incluir términos y de orientar el proyecto en base a ello. Con este campo, lo que se pretende es clasificar todas y cada una de las entradas y, en caso de que no encajen en un grupo, determinar su relevancia para la BD. Además, resulta interesante a la hora de utilizar filtros de búsqueda en caso de necesitar una tipología concreta de términos. Asimismo, consideramos que los resultados de esta fase del análisis son representativos en cuanto a la temática sobre la que gira la serie y la confirmación de los objetivos que nos hemos propuesto, sobre los cuales reflexionaremos a modo de conclusión.

Por lo tanto, y como podemos observar en la *figura 2*, hemos recopilado las entradas en un total de diez campos semánticos (cine y TV, cómic, literatura, juego, informática, ciencia, ciencia: personalidad, ciencia: teoría, ciencia: medicina y término propio).

En un primer momento, estos subgrupos contaban solamente con cuatro ramas más genéricas, esto es: juegos, cine y TV, ciencia e informática. Sin embargo, después de analizar los ejemplos vaciados del corpus, contemplamos que esta división era demasiado genérica y limitada como para obtener unos resultados lo suficientemente relevantes. Además, debemos tener en cuenta que en un principio la cifra de términos extraídos ascendía a aproximadamente mil, por lo que había que aplicar un filtro mayor para poder realizar este estudio debidamente. Se contempló la posibilidad de añadir una quinta etiqueta de “cultura” que englobara todos aquellos términos que no encajaban en las otras cuatro. Sin embargo, continuaba siendo un campo muy amplio y todos aquellos pertenecientes a los campos de “juegos” y “cine y TV” también podían incluirse ahí. Optamos entonces por un cambio de estrategia en el que delimitaríamos la extracción a términos e intertextos, por lo que el resto de culturemas no formarían parte de nuestra base de datos. De esta manera, el número de entradas disminuyó a 870, siendo aún un número relativamente alto. No obstante, comenzamos con el análisis para observar qué otra tipología resultaba destacable y que podríamos haber pasado por alto. Así, tras un estudio más detallado, pudimos observar que dentro del campo de la ciencia se podían distinguir notablemente tres ramas: medicina, teorías científicas y personalidades destacadas. En otros casos, los términos eran más genéricos o podían aplicarse a más de un campo, por lo que optamos por dejarlos en el primero (ciencia).

En lo que concierne a los campos de “juego” y “cine y TV”, vimos que en ciertos casos estas ramas estaban interconectadas. Lo que es más: muchos de ellos se basaban en anteriores libros o cómics. En esta fase del análisis decidimos que para obtener unos resultados más exactos,

debíamos buscar los intertextos en su origen y basándonos en el contexto en el que se desarrollaban en la serie, cuando se daba el caso. Es por ello por lo que creímos relevante introducir los campos de “literatura” y “cómic” cuando aparecían intertextos sobre personajes de DC, Marvel, *El señor de los anillos* y otras menciones a cuentos populares que hoy en día conocemos por películas pero que tienen su origen en el arte escrito. Debemos tener en cuenta que los protagonistas de la serie han nacido en los años ochenta y han crecido leyendo cómics por lo que, aunque hoy en día se conocen más las películas adaptadas, ellos harán referencias tanto de lo uno como de lo otro, siendo estos primeros más relevantes. Por lo tanto, hemos considerado que a la hora de proponer definiciones para las entradas de la base de datos y de categorizar los intertextos, debíamos remontarnos al origen de estos pese a que la pertenencia a un campo no excluya al otro.

Cabe señalar que dentro del campo “cine y TV” también hemos incluido las referencias a musicales que aparecen en la serie debido a que, al no ser un grupo muy numeroso, no hemos considerado relevante añadir una rama específica para ello. Además, la mayoría de ellos también tienen adaptaciones cinematográficas, por lo que la etiqueta también sería válida con la licencia de no aplicar en este caso la referencia original del intertexto. Sin embargo, en las definiciones sí que se ha especificado en qué consiste la entrada desde su primera aparición.

El caso de la etiqueta de “juegos” es más ambiguo ya que en esta categoría aparecen tanto juegos de rol como de mesa y videojuegos. Por ello, podemos encontrar intertextos y términos en igual medida, considerando los nombres de los juegos intertextos y el vocabulario que se utiliza términos. Este caso es relevante por el uso de palabras cotidianas en un entorno específico. Como ya mencionamos en las referencias teóricas, pueden darse casos en los que cierto vocabulario específico pase al habla cotidiana con un significado determinado y viceversa, como es en este caso (Martín 2004: 18-22). Aquí, las palabras poseen una índole pragmática que nos ayuda a comprender más el concepto de término y la dificultad para definir en qué casos pueden llegar a ser términos y su nivel de especialización.

El campo de “informática” engloba a todos aquellos términos que pertenecen a este área así como otros relacionados más con la mecánica y la tecnología, pero que no resultaban lo suficientemente numerosos como para ampliar el número de etiquetas (sí importantes para su análisis). No debemos olvidar que cuando comenzó esta serie (2007) las redes sociales estaban comenzando y aún no se había expandido tanto la cultura de internet como hoy en día. Por ello, encontraremos bastantes términos adaptados o naturalizados que, si se hiciera un análisis del resto de la serie, seguramente se mantendrían en el idioma original o se usaría un término posteriormente acuñado (por ejemplo webcam, iPod, Bluetooth, etc.).

Otra de las etiquetas recogidas en la BD se denomina “término propio” pues, como su nombre indica, son neologismos que se han creado especialmente para la serie ya sean juegos de palabras, nombres de lugares, de mascotas, etc.

Por último, encontramos el campo de “ciencia” que a su vez se divide en cuatro ramas: general, medicina, teoría y personalidad. Como ya hemos mencionado anteriormente, en el subgrupo de “general” se encuentran todas aquellas palabras que no pertenecen a los otros tres campos o que podría pertenecer a más de uno por su carácter más general (sin perder su naturaleza terminológica).

A continuación, proponemos el campo de “medicina”. Pese a que ninguno de los personajes tiene relación alguna con este ámbito, en nuestro análisis observamos que Sheldon es germófono y que tanto Leonard como Howard padecen varias alergias. Ello supone que estos tres personajes mantengan conversaciones técnicas sobre el tema en varias ocasiones, lo que resulta muy relevante para nuestro trabajo, pues no esperábamos que este campo poseyera tanta importancia en la serie.

Por otro lado, en lo referente a las teorías científicas, hemos considerado oportuno crear una etiqueta específica para facilitar la búsqueda de estos términos. Es posible que no se deban considerar términos tal cual al ser la mayoría de estas composiciones sintagmáticas. Sin embargo, todas ellas en conjunto designan una idea específica que siempre debe nombrarse de esa manera, ya sea junto al nombre del científico que la descubrió o por cualquier otro motivo. Este campo resulta igualmente relevante ya que puede ser uno de los que más confusiones creen y del que menos conocimiento pueda tener el espectador. Es por ello por lo que la mayoría de los términos aquí incluidos, si no en su totalidad, se han definido para cumplir exitosamente con el objetivo que nos hemos propuesto.

Finalmente, hemos incluido una última etiqueta de “ciencia: personalidad”. Consideramos que, pese a contener nombres propios de personajes ilustres de la historia de la ciencia, y por tanto no ser ni términos ni intertextos, estas entradas debían mantenerse en nuestra base de datos. Los personajes utilizan a menudo a estos estudiosos como referentes para llevar a cabo una acción o demostrar algo en una conversación que, si no somos conocedores de esta referencia o de lo que ello puede desencadenar, posiblemente estemos perdiendo una información muy importante. Para justificar la presencia de este campo en la BD hemos visto pertinente crear una categoría de “nombres propios” de la que hablaremos más adelante. Tras todo ello, las entradas que figuran con esta etiqueta están todas ellas definidas para mejorar la comprensión y la importancia de lo que aquí se recoge.

Personaje principal:

El tercer apartado del que se compone la cabecera tiene como función indicar qué personaje ha dicho la palabra de la entrada en cuestión. Aquí, como el propio nombre indica, encontramos a los cinco protagonistas: Sheldon Cooper, Leonard Hofstadter, Penny, Howard Wolowitz y Rajesh Koothrappali. En la mayoría de las entradas encontramos a uno de estos personajes como aquel que pronuncia el término por primera vez en la serie. En ciertos casos este campo no aparece

puesto que ha sido un personaje secundario que hemos introducido en el apartado “personaje recurrente”, del que hablaremos más adelante.

Disponer de esta información en nuestra base de datos resulta interesante a la hora de analizar qué personaje utiliza más términos a lo largo de toda la serie así como en qué campo destaca más. A priori, por ejemplo, se puede observar que Howard comprende más vocabulario relacionado con la informática y nos confirma su relación con esta área del conocimiento al ser el único ingeniero del grupo. También advertimos que el personaje de Penny hace menos intervenciones de este tipo al tener un bagaje cultural más popular que no hemos incluido aquí, haciendo un uso muy reducido de intertextos y de terminología científica.

Capítulo:

Para facilitar la navegación por la base de datos, hemos incluido una sección en la que se indica el capítulo en el que aparece el término de la entrada en cuestión. De esta manera, se pueden aplicar filtros para poder moverse fácilmente por la BD en caso de que se quiera hacer alguna observación por capítulos o ampliar el contexto en el que se da el término, pudiendo acceder rápidamente a los guiones sin necesidad de ir buscando capítulo por capítulo dónde se puede encontrar la palabra. Por otro lado, también ha resultado especialmente útil este uso de los filtros por capítulo para poder trabajar de forma más cómoda sobre la base de datos ya que, de esta manera, hemos podido seguir un orden lógico a la hora de completar los campos de contexto o para la organización de la metodología que se ha llevado a cabo para su construcción.

Categoría:

Como ya hemos introducido anteriormente, nuestra base de datos gira en torno a tres ejes principales: términos, intertextos y nombres propios. En esta parte de la cabecera indicamos la clasificación que le hemos dado a cada una de las entradas. Este hecho nos permitirá analizar más tarde el número de entradas que hay por rama y observar la importancia de saber detectar todos estos conceptos a lo largo de la serie para conseguir una traducción plena y una comprensión de los mensajes completa.

Hemos llegado a encontrar ciertas entradas que pueden llevar a la confusión en ausencia de un componente pragmático, como por ejemplo puede ser “steel”, o “acero” en español, que como palabra aislada se entendería por un término. Sin embargo, si la observamos dentro del contexto de la serie, en la escena en la que aparece vemos que los personajes están hablando del superhéroe Superman y que, como hemos indicado en la ficha de la BD, también se suele referirse a este personaje por “el hombre de acero”. Por lo tanto, estaríamos ante un intertexto que, si desconocemos su naturaleza, podría pasar desapercibido o incluso marcarse de manera errónea.

Asimismo, en cuanto a intertextos, debemos señalar que no solamente los hemos encontrado en el medio acústico, sino que también en el campo visual. Vemos capítulos en los

que los chicos están jugando realmente a los videojuegos o juegos de mesa que mencionan; que se disfrazan de los personajes de los que hablan; o incluso que Sheldon Cooper suele llevar camisetas relacionadas con alguna de las franquicias de las que es seguidor. En este sentido, cabe destacar que nuestra base de datos también contiene oraciones y expresiones completas que hemos indicado como intertextos, pues son citas exactas o referenciales de las películas, los cómics y los libros que tanto apasionan a estos personajes.

Con respecto a los nombres propios, como ya hemos mencionado, no son términos ni intertextos pero resultaban demasiado relevantes para no incluirlos en nuestra base. Todos ellos comparten la etiqueta de “ciencia: personalidad” debido a su importancia en las conversaciones cotidianas de la serie. En este caso debemos señalar que a lo largo de la *sitcom* aparecen numerosas referencias a actores, cantantes y personalidades de la cultura pop. Como ya indicamos anteriormente, todos aquellos elementos que podamos definir como culturemas han sido suprimidos para llevar a cabo un estudio más conciso, pese a que en esta categoría sí que podíamos encontrar varios ejemplos.

Personaje recurrente:

Al final de la cabecera, hemos introducido la etiqueta que denominada como “personaje recurrente” para diferenciar las intervenciones de personajes secundarios de las de los protagonistas. Este apartado se describe en formato texto en vez de en lista de selección debido a la variación de personajes que aparecen y las pocas repeticiones que hay de cada uno de ellos. Sin embargo, pese a que no la encontramos de una manera continuada, la importancia de esta etiqueta reside en la relevancia de los términos que hemos extraído del corpus y que no podíamos dejar pasar para así hacer un estudio completo y real. Por lo tanto, debíamos señalar de algún modo el personaje que introducía el término pero sin que contaminase el apartado de las intervenciones de los protagonistas para poder sacar después las conclusiones anteriormente mencionadas. Contamos en esta sección con un total de seis personajes recurrentes, siendo estos el Dr. Gablehauser, Dennis Kim, Toby Loobenfeld, una enfermera y un personaje desconocido, y entre los que destaca Leslie Winkle, personaje que sí que aparece en más de un capítulo.

Problema de traducción:

En algunos casos, se ha añadido una etiqueta más que nos marca las entradas que pueden suponer un mayor esfuerzo en su labor al traductor. Observamos aquí el resultado de lo que seguramente hayan sido las entradas (terminológicas, intertextuales y antropónimas) que mayor dificultad hayan supuesto.

4.3.2. Campo de idioma

En la segunda parte de nuestra base de datos encontramos las dos fichas del término según el idioma correspondiente. Al ser este un proyecto de índole bilingüe en inglés y español, hemos dispuesto estos apartados según corresponde a ambas lenguas.

La parte en inglés nos muestra la entrada en este idioma con sus correspondientes apartados acorde con este: “*context*”, “*definition*” y “*source*”. Lo mismo ocurre con su homóloga en español que, además de aportar la traducción en español, también se compone de otras dos entradas: “definición” y “fuente”. Como podemos observar, en español no disponemos del contexto, algo que sí encontramos en la versión en inglés. Esto se debe a que, mientras que en inglés hemos podido trabajar sobre los guiones transcritos de la serie, en español no hemos conseguido encontrar este material de apoyo y habría sido una labor muy costosa transcribir uno a uno estos guiones para así obtener los contextos. Pese a ello, no se descarta la posibilidad de ampliar este campo en un futuro si se dispone de los recursos y se continúa el estudio gracias a la opción de la BD que permite modificar las entradas en todos los niveles.

No obstante, sí que aportamos una versión bilingüe en las definiciones. Además, todas van acompañadas de la dirección web que ha sido la fuente principal de estas, de las cuales el usuario podrá servirse para ampliar la información contenida si así lo desea. De esta manera también podrá comprobar el origen de las definiciones así como su fiabilidad.

Con respecto a la cantidad de entradas que disponen de definiciones, ya hemos señalado que no en todas se encuentra esta opción. De entre las más de quinientas entradas recogidas, hemos elegido aquellas que presentaban mayor dificultad o que necesitaban alguna explicación para comprender mejor el contexto. Debemos comprender que los términos tienen un carácter especializado y que se utilizan dentro de grupos específicos de la sociedad. Sin embargo, como ya definimos anteriormente, estos términos también poseen diversos grados de especialidad. Esto significa que, pese a que un receptor lego no utilice en su día a día estos tecnolectos, sí que será capaz de reconocer muchos de ellos. Nos hemos basado en esta teoría para filtrar aquellas entradas que sí que necesitaban una definición y cuáles eran fácilmente comprensibles al menos dentro de un contexto. Por ello, la mayoría de las entradas que hemos completado con esta información son, sobre todo, teorías y personalidades científicas e intertextos tanto de cómics como de cine y TV. De esto último debemos tener en cuenta que la mayoría de las referencias que se hacen son a películas y series de los años 80 y 90 y es muy posible que un espectador joven no pueda reconocer fácilmente muchas de ellas. Este mismo espectador es el que tendrá más dificultad para percibir otros tipos de referencias y, al estar aún formándose académicamente, seguramente también precise de conocimientos sobre los términos científicos que se mencionan. He aquí otro propósito de nuestro estudio.

4.4. Análisis de los resultados de la base de datos

Después de haber recopilado todos los datos tal y como hemos detallado en el apartado anterior, hemos visto necesario recabar todos ellos para examinar si nuestras teorías a priori expuestas se confirman o existe alguna alteración.

Si recapitulamos hasta los objetivos que nos marcamos al principio de este proyecto, en su momento intuimos que una de las características más remarcables de la serie es su alto contenido en terminología científica y en intertextos, y cómo esto podría llegar a reflejar la personalidad de los personajes. Esto, por tanto, desembocaría en un gran espectro que se puede traducir como el desarrollo de la trama, de los propios personajes y, sobre todo, la particularidad y éxito que posee la *sitcom*.

Finalmente, se ha conseguido recopilar un total de 501 entradas en la base de datos. Como podemos ver en la gráfica que hemos incluido a continuación, de entre todas ellas el 68% corresponde a terminología específica, el 29% a los intertextos y el último 3% se reserva para la etiqueta de nombres propios.

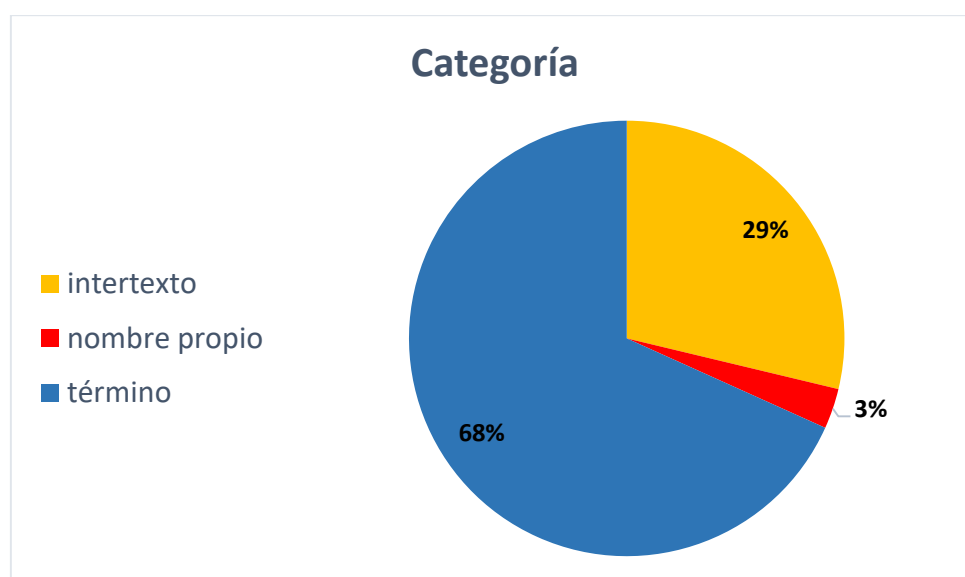


Figura 4: Resultados de la BD según la categoría de las entradas

Con estos resultados, podemos observar que, pese a que casi un tercio de las palabras recogidas corresponden al ámbito intertextual, los otros dos tercios comprenden el campo de las ciencias y de la terminología específica que más adelante detallaremos. Contemplamos de esta manera la gran importancia que tiene esta área en nuestro proyecto.

Para poder ampliar esta información y analizar exactamente qué campos destacan de entre los diez que hemos elaborado en la base de datos, hemos expuesto un gráfico donde la información aparece más desarrollada:

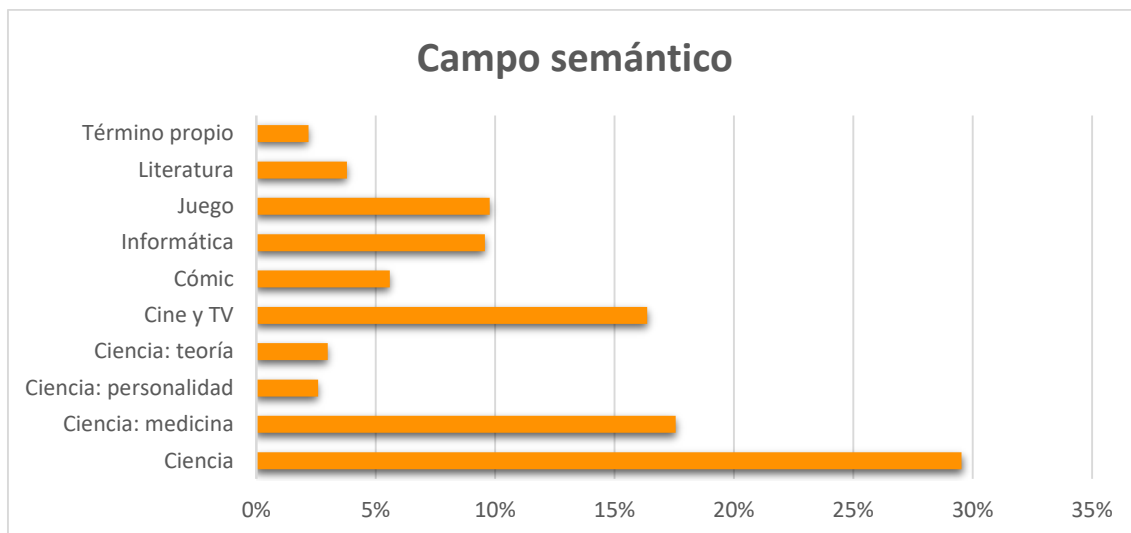


Figura 5: *Porcentaje de entradas según el campo semántico al que pertenecen*

En relación a lo referido anteriormente, en este caso no nos centramos en los campos semánticos comprendidos cada uno como un intertexto o un término, sino que se encuentran mezclados. Sin embargo, como es lógico, encontramos más términos en las categorías de ciencias e informática y los intertextos están más vinculados con los juegos, la literatura, los cómics y el cine. En cuanto a los nombres propios, como ya dijimos en otro apartado, aquí sí que se destina casi exclusivamente al campo semántico de personalidades científicas.

Observamos, por tanto, con este gráfico, que las materias que más se citan en la serie son de ciencia general (casi un tercio), de medicina y de cine y TV. Confirmamos, una vez más, que tanto los términos como los intertextos poseen gran relevancia en nuestro corpus, a pesar de que el campo científico destaca sobre el resto. El campo de medicina, sin embargo, ha supuesto un descubrimiento ya que, en un principio, ni siquiera se había contemplado la idea de crear una categoría expresamente para ello. Como podemos ver, es el segundo nivel más alto de entre los diez campos, por lo que se convierte en un nuevo objeto de estudio muy a tener en cuenta a la hora de traducirlo, por ejemplo.

En cuanto al resto de elementos, se puede observar que tanto “informática” como “juego” tienen porcentajes similares. Esto se debe a que, en muchos casos, uno aparece junto a otro y se interrelacionan. El resto de categorías comprenden cada una menos del 5%, por lo que no resultan tan relevantes pese a que se encuentran muy diferenciadas en la BD. Tampoco debemos olvidar que la mayoría de las entradas pertenecientes al campo de “cómics” también podrían incluirse en “cine y TV”, solo que hemos preferido etiquetarlas como tal siendo fieles al origen del intertexto/término.

Por último, hemos decidido llevar a cabo un análisis de lo anteriormente mencionado en relación con los personajes. Creemos que con ello nos será más fácil identificar la personalidad y los idiolectos de los protagonistas y descubrir en qué campos debemos tener más en cuenta ciertos

criterios según el personaje que intervenga. Hemos de añadir que en esta comparación no se ha tenido en cuenta la etiqueta de “personaje recurrente” ya que no presenta un número de resultados lo suficientemente relevante para ello. Por lo tanto, el objeto de estudio se basa en un total de 468 entradas, como podemos ver a continuación:

Personaje	Total	Ciencia	Ciencia: medicina	Ciencia: person.	Ciencia: teoría	Cine y TV	Cómic	Inform.	Juego	Liter.	T. P.
Sheldon	225	68	46	4	10	32	10	18	24	10	3
Leonard	111	36	19	6	2	20	8	3	10	5	2
Penny	19	6	2	0	0	5	1	3	1	0	1
Howard	77	16	5	3	0	16	6	17	9	2	3
Rajesh	36	2	9	0	1	8	3	5	5	2	1
TOTAL	468	128	81	13	13	81	28	46	49	19	10

Tabla 1: número de entradas en la BD por campo semántico y personaje

Observamos, en primer lugar, en la tabla anterior (Tabla 1) la cantidad de entradas que hay por categoría sin tener en cuenta la etiqueta de “personaje recurrente”. En este caso, el campo de “ciencia” sigue destacando, mientras que “medicina” y “cine y TV” se han igualado en número.

En segundo lugar, hemos de comparar el total de entradas en las que interviene cada personaje. Resulta curiosa la enorme diferencia que podemos encontrar entre unos protagonistas y otros. El que más sobresale de entre todos es, una vez más, Sheldon Cooper, al que le corresponde el 48% de las entradas, es decir, casi la mitad. El resto de términos e intertextos se dividen entre los otros cuatro coprotagonistas.

Otro resultado destacable es el caso de Penny y Rajesh, cuyas intervenciones son tan escasas que veremos que no podemos hacer un estudio real sobre los porcentajes que se han calculado para ello. No obstante, se han incluido en el análisis para examinar los contrastes que encontramos entre unos personajes y otros y para intentar encontrar una explicación a este suceso:

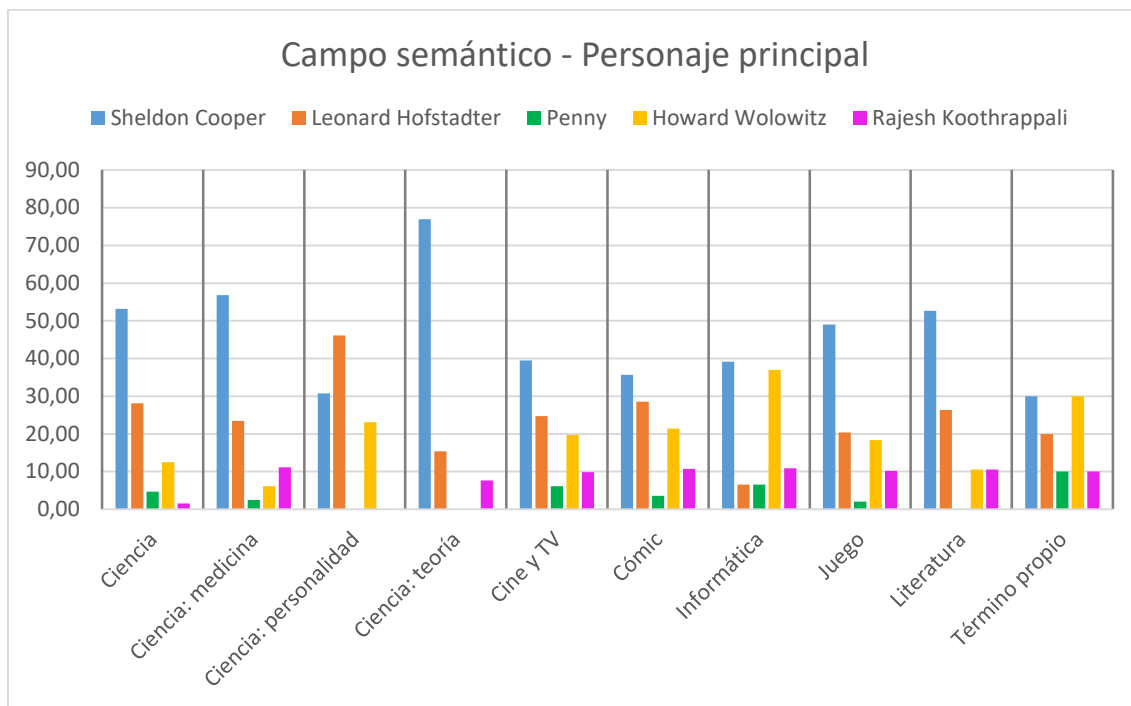


Figura 6: gráfica de porcentajes en la relación campo semántico – personaje principal

Como comentábamos, en esta gráfica podemos observar de manera más visual la gran diferencia que existe entre las intervenciones de los personajes de Sheldon, Leonard y Howard en comparación con las de Rajesh y Penny, siendo la cantidad de la más alta a la más baja respectivamente.

La escasa aparición de estos dos personajes en la base de datos se debe a lo que ya explicábamos en cuanto a la personalidad de cada uno: Penny representa al ciudadano lego, desconocedor de terminología científica y cultura *geek*. He ahí que no conste ninguna entrada suya en los apartados de “ciencia: teoría” y “ciencia: personalidad”. Tampoco se le atribuye nada en el campo de “literatura” y esto se debe a que también se le describe como un personaje con escasa formación educativa o, al menos, de menor envergadura que la de sus otros compañeros.

El personaje de Rajesh, por otro lado, tampoco aparece en la sección de “ciencia: personalidad”. Comprendemos que este campo corresponde sobre todo a las referencias que hacen Sheldon, Leonard y Howard de manera exclusiva. La característica más destacada de este personaje y que hemos podido comprobar con estos resultados está directamente relacionada con el trastorno de timidez selectiva que padece. En su ficha personal, vimos que Rajesh tenía problemas para hablar cuando había alguna mujer delante. Esto hace que la mayoría de las veces no intervenga en las conversaciones por la simple presencia de Penny en la misma habitación o que, cuando lo haga, sea susurrándole a Howard al oído para que él diga lo que quiere en voz alta. Esto ha supuesto que solo haya datos recogidos del personaje en las pocas escenas que aparece él y Penny no, es decir, en el trabajo o en las noches de juegos con sus amigos. Además, creemos

que, al representar al colectivo hindú (pero con aires estadounidenses), destacaría mucho más si hubiésemos analizado también los elementos culturales específicos que aparecen en la serie.

A continuación, debemos hablar de los otros tres personajes: de entre ellos, Sheldon y Leonard son los únicos que aparecen en las entradas de todos los campos semánticos, además de destacar por encima del resto. Sin embargo, pasaremos primero a hablar de Howard: el ingeniero del grupo demuestra, igual que sus compañeros, en qué área es más fuerte con respecto a su descripción personal y académica. Observamos así que no hay entradas suyas en la categoría de “ciencia: teoría”, lo que resulta lógico pues son prácticamente todas teorías físicas, campo de estudio en el que no está especializado; y, sin embargo, de entre todas sus intervenciones destaca sobre todo en “informática” y “ciencia” general, algo también acorde con su descripción.

No obstante, no cabe duda de que el personaje que más sobresale de entre todos es Sheldon Cooper. A excepción de uno, destaca en todos los campos por encima de sus coprotagonistas. Este único campo es el de “ciencia: personalidad”, en el que le gana su compañero de piso Leonard, a pesar de que la diferencia no es muy pronunciada. Como ya hemos dicho, estos dos personajes son los únicos que abarcan los diez campos semánticos y destacan sobre el resto en casi todos ellos, lo que nos lleva a pensar también en que, realmente, los verdaderos protagonistas de la serie son estos dos. La trama gira en torno a ellos y la mayoría de escenas y diálogos más técnicos/frikis residen en la peculiar pareja. De hecho, si revisamos la premisa de la serie, observamos que al menos la primera temporada trata sobre estos dos amigos y el vuelco que da su vida cuando aparece su nueva vecina. Por lo tanto, el resto de personajes, pese a ser también importantes, están menos desarrollados y se les concede menos protagonismo que al dúo de físicos. Aportan a las historias que se suceden unas experiencias y conocimientos muy variados que no hacen sino mejorarla; pero, finalmente, el mayor peso de la serie recae en Sheldon y Leonard y su vasta competencia científica y cultural.

5. Conclusiones

Resulta llamativa la importancia que reside en el discurso lingüístico y pragmático en *The Big Bang Theory*. En cada uno de los diecisiete capítulos se ha procurado representar los aspectos más relevantes de la vida que llevan los personajes y lo han reflejado de una manera muy fiel con respecto al concepto que se tiene del estereotipo de científico y friki. Se ha dado una gran importancia a los idiolectos y cómo las diferentes situaciones cotidianas afectan a su personalidad de una u otra manera, provocando conversaciones azarosas que distan mucho de las que aparecerían entre un grupo de hablantes más estandarizado.

Estas conversaciones y situaciones en todo momento pretenden buscar la risa del público, por lo que se espera que este disponga de ciertos conocimientos científicos y culturales como para que los términos e intertextos que aquí aparecen resulten humorísticos al comprenderlos, que están presentes durante toda la temporada. Con ello podemos afirmar que el humor prima sobre el resto de características de la serie, y este no sería posible sin la constante aparición de terminología científica y de intertextos.

Es por ello por lo que no resulta sorprendente la cantidad de entradas terminológicas, intertextuales y antropónimas que hemos recogido en nuestra base de datos. Es cierto que uno de los campos semánticos (“ciencia”) comprende una terminología más general (sin perder su propiedad semi-especialista), pero también vemos que, del total, más del 60% de las palabras tienen un carácter mucho más especializado o intertextual. Confirmamos con los resultados tanto de “ciencia” como de “cine y TV” nuestra teoría sobre la importancia a todas estas referencias culturales y disciplinares que habíamos observado a priori. De hecho, se ha superado el número de entradas esperadas, lo que nos ha llevado a crear el resto de campos semánticos que no se pretendía añadir antes de descubrir su relevancia en el análisis del corpus. Debemos hablar aquí también de lo curioso que ha supuesto descubrir la gran cantidad de términos médicos que aparecían en la serie: conocíamos de las características de los personajes que uno era germófono, otro tenía un trastorno psicológico y otros dos padecían ciertas alergias, pero no esperábamos unos resultados tan numerosos en este campo ya que a priori no era de su competencia (no se relacionaba con su trabajo ni con sus aficiones).

Esto nos lleva a reflexionar sobre la significativa tarea que comprende llevar a cabo un análisis exhaustivo del corpus antes de comenzar a traducirlo, pues la labor de documentación puede resultar mucho más costosa de lo esperado en un primer momento. Debemos tener muy en cuenta la trascendencia que pueden albergar ciertos términos o intertextos en la serie y preguntarnos por qué se ha decidido mencionar a cierto físico teórico en una situación concreta y no a cualquier otro. Reside aquí la importancia de la base de datos que hemos construido: aporta un contexto a todas las entradas, sin el que muchas de ellas no podrían llegar a entenderse completamente (sobre todo los intertextos) y facilita el proceso de documentación aportando definiciones y fuentes de consulta para su ampliación en caso necesario.

A pesar de que no hemos conseguido recopilar todos los datos sobre el estudio de doblaje y el/la traductor/a encargados de la serie, somos conscientes de que no siempre se ha encargado el mismo profesional a lo largo de las doce temporadas. Ello conlleva que de una temporada a otra cambien algunos términos o intertextos porque se han seguido estrategias diferentes en cada caso. Esto no habría ocurrido si hubiesen tenido acceso a un glosario o a una base de datos como la nuestra para seguir unas normas fijas de traducción. De hecho, pese a que *The Big Bang Theory* se despide de la pequeña pantalla en mayo de 2019, la historia de Sheldon continúa en el *spin-off* *El joven Sheldon*, donde se relatan sus vivencias de cuando tenía diez años y cómo un niño superdotado e intelectual debe convivir con una familia de padres católicos y hermanos algo menos inteligentes en un pueblo de Texas. Para los seguidores de ambas series, esta última pretende hacer varios guiños a su predecesora, contando historias que ya mencionaría su yo adulto anteriormente y que, por supuesto, suelen estar relacionadas con sus experimentos científicos y con sus descubrimientos en la tienda de cómics. Por esta razón, también creemos que sería útil la herramienta que hemos creado, ya que la serie continuará en antena durante al menos dos temporadas más⁵ (en la actualidad, se han emitido dos).

Asimismo, tras observar los resultados de la base de datos, creemos que si se hubiera llevado a cabo un estudio más amplio de los elementos culturales específicos, encontraríamos muchas más entradas, sobre todo de los personajes de Penny y Rajesh. Este aspecto presenta una posible línea de estudio sobre la que reflexionar que podría llegar a mostrar un espectro más completo sobre un análisis más exhaustivo de lo que aquí hemos pretendido reflejar.

A pesar de que finalmente solo hemos trabajado sobre una temporada de diecisiete capítulos, sí que hemos podido observar ya la evolución de ciertos personajes (Penny comprendiendo teorías científicas, Sheldon y Leonard intentando aprender sobre cultura general, Rajesh hablando con mujeres). Este hecho nos acerca a la idea de que, conforme va avanzando la serie durante sus doce temporadas, todos ellos van abriéndose más al mundo que antes desconocían: unos ganan más protagonismo, aparecen nuevos, se sigue un arco argumental que provoca cambios en su personalidad, etc.

Todo esto nos lleva a pensar que, si se siguiera investigando sobre el resto de temporadas, podríamos ver un avance tanto argumental como personal que se vería reflejado en las palabras y acciones de los personajes. Exponemos aquí la hipótesis de que, tras el gran éxito que tuvo la serie en esta primera temporada, se explotó mucho más su condición para adentrar al espectador en este mundo y que, con ello, podríamos crear un extenso corpus lingüístico que desembocara en una gran base de datos. Creemos de esta manera que, conforme avanza la serie, esta gana en riqueza lingüística, pragmática y conceptual, lo que hace de las palabras la joya de *The Big Bang Theory*.

⁵ <https://www.fotogramas.es/series-tv-noticias/a26481164/joven-sheldon-temporadas-3-4-renovadas/>, [página consultada el 8 de mayo de 2019]

6. Bibliografía

- Agost, Rosa. (2001) “Los géneros de la traducción para el doblaje”. En: Duro Moreno, Miguel (ed.) 2001. *La traducción para el doblaje y la subtitulación*. Madrid: Cátedra, pp. 229-250.
- Botella Tejera, Carla. (2009) “El intertexto audiovisual cómico y su traducción. El caso de *Family Guy*”. *Tonos Digital* 17: sin páginas. Versión electrónica: <<https://www.um.es/tonosdigital/znum17/secciones/tritonos-2-intertexto.htm>>
- Botella Tejera, Carla. (2017) “La traducción del humor intertextual audiovisual. *Que la fuerza os acompañe*”. *MonTI* 9: pp. 77-100.
- Cabré, María Teresa. (1993) *La terminología: teoría, metodología, aplicaciones*. Barcelona: Antártida.
- Cabré, María Teresa. (2005) *La terminología. Representación y comunicación*. Barcelona: IULA, Universitat Pompeu Fabra.
- Chaume, Frederic. (2004) *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra.
- Cererols, Ramón & Toni De la Torre. (2018) *La ciencia de The Big Bang Theory*. Barcelona: Fundació Dr. Antoni Esteve.
- De la Torre, Toni. (2014) *La vida según Sheldon*. Barcelona: Timun Mas.
- Hatim, Basil; Ian Mason. (1990) *Discourse and the Translator*. Essex and New York: Longman.
- Hatim, Basil; Ian Mason. (1995) *Teoría de la traducción: una aproximación al discurso*. Barcelona: Ariel.
- Martín Camacho, José Carlos. (2004) *El vocabulario del discurso tecnocientífico*. Madrid: Arco/Libros.
- Mayoral, Roberto. (2002) *Nuevas perspectivas para la traducción audiovisual*. Granada: *Sendeban*: boletín de la EUTI de Granada.
- Ortega Arjonilla, Emilio. (2014) “Terminología y traducción: un viaje de ida y vuelta”. En: Vargas-Sierra, Chelo (ed.) 2014. *TIC, trabajo colaborativo e interacción en Terminología y Traducción*. Granada: Comares, pp. 27-46.
- Vargas-Sierra, Chelo. (2003) “La sistematización lexicográfica de los lenguajes de especialidad”. En: Castaño Miñambres, Pilar, T. Tilman Klinge, L. Pérez González & C. Rico Pérez (eds.): *La traducción y la interpretación en un entorno global*, Universidad Europea de Madrid, (publicación en CD-ROM).

Vargas-Sierra, Chelo. (2008) “La sistematización terminográfica: una propuesta metodológica para la elaboración de diccionarios traductológicos”. *Actas del X Simposio Iberoamericano de Terminología, Montevideo, Uruguay*. (Publicación en CD-ROM), ISBN: 978-9974-600-33-1.

Vidal, Marta. (2013) *La traducción de términos culturales en el medio audiovisual: análisis de ejemplos extraídos del subtítulo de The Big Bang Theory*. Maîtrise: Univ. Genève

Zabalbeascoa, Patrick. (2001) “La traducción del humor en textos audiovisuales”. En: Duro Moreno, Miguel (ed.) 2001. *La traducción para el doblaje y la subtitulación*. Madrid: Cátedra, pp. 251-263.

ANEXO

En esta sección hemos incluido todas las entradas de la base de datos recogidas directamente del programa SDL Multiterm.

El anexo se encuentra disponible en versión electrónica mediante este enlace:

<http://bit.ly/2Q6ZcJb>