



FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA PROFESIONAL DE IDIOMAS

Nivel de recepción del doblaje de películas animadas del 2016 y
2017 en el público infantil peruano, Lima, 2018

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN**

AUTORA:

BRENDA CAROLINA BENDEZÚ QUINTANILLA

ASESOR:

DR. JESÚS FERNANDO CORNEJO SÁNCHEZ

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

TRADUCCIÓN Y TERMINOLOGÍA

LIMA – PERÚ

2018

PÁGINA DEL JURADO



ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS

Código : F07-PP-PR-02.02
Versión : 09
Fecha : 11-12-2018
Página : 1 de 1

El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por doña BRENDA CAROLINA BENDEZÚ QUINTANILLA cuyo título es: "NIVEL DE RECEPCIÓN DEL DOBLAJE DE PELÍCULAS ANIMADAS DEL 2016 Y 2017 EN EL PÚBLICO INFANTIL PERUANO, LIMA, 2018"

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de: *15* (número) *Quince* (letras).

Los Olivos, 11 de diciembre de 2018


.....
PRESIDENTE


.....
SECRETARIO


.....
VOCAL

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable de SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	--------------------	--------	---------------------------------

Dedicatoria

A Dios por darme las fuerzas y perseverancia
necesarias para seguir adelante cada día.

A mi esposo e hija por su infinito amor, ánimo
y paciencia. Este triunfo es por y para ustedes.

Agradecimiento

A mis profesores, por sus enseñanzas y buenos
consejos en este largo caminar.

A mis asesores, por su entrega, dedicación e
infinita paciencia con vistas siempre a seguir
mejorando.

A mis padres por su incondicional y
desinteresado apoyo velando siempre por mi
bienestar y desarrollo profesional. Este es mi
primer gran paso. Espero se sientan siempre
orgullosos.

Declaratoria de autenticidad

Yo, Brenda Carolina Bendezú Quintanilla con DNI N° 72470141 a efecto de cumplir con los criterios de evaluación de la experiencia curricular de Desarrollo del Proyecto de Tesis, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Asimismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento y omisión, tanto en los documentos como de información aportada por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Lima, 11 de diciembre de 2018

Brenda Carolina Bendezú Quintanilla

Nombre de la alumna

Presentación

Señores miembros del Jurado:

Se presenta la tesis titulada: “Nivel de recepción del doblaje de películas animadas del 2016 y 2017 en el público infantil peruano, Lima, 2018”, con el objetivo de obtener el grado académico de Licenciada en Traducción e Interpretación.

Este trabajo de investigación consta de cinco capítulos, en el primer capítulo se establece y describe el problema de la investigación con relación a las variables, en el segundo capítulo desarrollamos la metodología de la investigación, en el tercer capítulo se presentan los resultados, en el cuarto capítulo realizamos la discusión, en el quinto capítulo se desarrolla las conclusiones. En el sexto capítulo se establece las recomendaciones, posteriormente se presentan las referencias y para finalizar se adjuntan anexos de gran importancia.

La autora.

RESUMEN

El objetivo de la presente investigación fue determinar el nivel de recepción del doblaje de películas animadas del 2016 y 2017 en el público infantil peruano, Lima, 2018. El corpus constó de dos películas animadas “Coco” y “Zootopia” respectivamente, siguiendo un diseño no experimental, con un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, cuyo método fue el deductivo. Para ello, se utilizó una prueba de rendimiento la cual se aplicó a 120 alumnos del 5to y 6to grado de primaria de tres colegios en el distrito de San Juan de Miraflores. El primer objetivo de la investigación fue saber si el público infantil peruano tiene la capacidad de identificar y analizar los elementos que corresponden a la dimensión semiótica y pragmática a nivel medio y alto con respecto al doblaje de dichas películas animadas para interpretar el mensaje de acuerdo con el contexto. La conclusión fue que el nivel de recepción del doblaje para las películas animadas de 2016 y 2017 es alto. Los resultados mostraron que los estudiantes alcanzaron a un nivel alto el porcentaje de 56%, a un nivel medio 41% y a un nivel bajo 3%.

ABSTRACT

This research work aims to define the reception level of the dubbing in the Peruvian children's audience for animated films of 2016 and 2017 in Lima in 2018. The corpus is consisted of two animated films: "Coco" and "Zootopia". The research method is deductive, non- experimental design and has a quantitative approach. Therefore, a test was used and was applied to 120 students of the fifth and sixth-year classroom in three primary schools of the District of San Juan de Miraflores. The first objective of the research was to know if the Peruvian children audience has the capacity of identifying and analysing elements that correspond to the semiotic and pragmatic dimension at medium and high level in respect with the dubbing of such animated films to interpret the message according to el context. The conclusion was that the reception level of the dubbing for the animated films of 2016 and 2017 is high. The results showed that the students achieved at a high level the percent of 56%, at medium level 41%, and at low level 3%.

ÍNDICE

I.	INTRODUCCIÓN	10
1.1	Realidad Problemática.....	10
1.2	Trabajos Previos.....	11
1.3	Teorías relacionadas al tema.....	12
1.4	Formulación del problema.....	27
1.5	Justificación del estudio.....	27
1.6	Hipótesis.....	28
1.7	Objetivos.....	28
II.	MÉTODO	29
2.1	Diseño de Investigación.....	29
2.2	Variables, operacionalización.....	29
2.3	Población y muestra.....	30
2.4	Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	30
2.5	Métodos de análisis de datos.....	31
2.6	Aspectos éticos.....	31
III.	RESULTADOS	32
IV.	DISCUSIÓN	35
V.	CONCLUSIONES	37
VI.	RECOMENDACIONES	38
VII.	REFERENCIAS	40
ANEXOS		

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Realidad problemática

La relación entre el texto infantil y la traducción es muy estrecha. Estos textos poseen características propias e inherentes, tales como: la presencia de elementos lúdicos del lenguaje, la integración de sonido y el grado de extranjerización que resultan de suma importancia conocerlas para su posterior traducción; puesto que están dirigidas a una audiencia muy especial que son los niños.

Este tipo de textos se encuentran presentes en forma de guiones que van a ser traducidos posteriormente para la realización del doblaje de un determinado material audiovisual, en este caso, el doblaje de películas de animación.

Se sabe que muchas veces se mide el éxito de una película por la cantidad de entradas vendidas; pero poco se sabe del proceso de traducción que atraviesa un determinado material audiovisual en la búsqueda de su internacionalización. Por lo tanto, se busca identificar la audiencia específica a la que va dirigida para poder alcanzar el éxito previsto.

En ese sentido, cabe mencionar que la correcta comprensión del texto audiovisual depende del rango de edad de los niños, diferenciándose principalmente tres fases basadas en el Desarrollo cognitivo de Piaget, adaptadas a la traducción audiovisual como bien menciona De Tripero (2006).

Por consiguiente, la traducción audiovisual es una modalidad relativamente nueva en nuestro país y aún no se cuenta con un vasto material académico focalizado y/o analizado en base a la población peruana; y asimismo siendo la niñez, el mayor consumidor de material audiovisual animado, se buscará analizar el nivel de recepción del doblaje de dos películas animadas del 2016 y 2017 en el público infantil peruano a partir de la dimensión semiótica y pragmática.

De esta manera, esta investigación facilitó la labor del traductor contribuyendo al crecimiento de material bibliográfico en nuestro país; así como, a promover el interés en el estudio del doblaje y la realización de futuras investigaciones.

1.2 Trabajos previos

Alanís (2015) en su investigación *Crítica a la traducción para el doblaje y la subtitulación cinematográficos desde la perspectiva del análisis del discurso: Un estudio aplicado a The Green Mile*, tuvo como objetivo realizar una crítica al doblaje y el subtulado de la película *The Green Mile*, cuyo enfoque fue cualitativo, el corpus constó de las transcripciones de las tres versiones: VO, VD y VD que está segmentada en escenas. El análisis se realiza a partir de cinco perspectivas: (1). aborda información general sobre la traducción audiovisual; (2). da a conocer sobre los códigos de significación, como códigos verbales, paraverbales y no verbales, tanto del canal acústico como del canal visual, y su incidencia en la traducción del texto cinematográfico; (3). se orienta a la traducción como acto comunicativo, se analizan ejemplos en tres versiones: original, doblada y subtitulada; (4). establece una relación entre la traducción y la cultura, en especial con la semiótica y (5). Se analiza las estrategias para su traducción.

De los Reyes (2015) en su investigación *La traducción del cine para niños. Un estudio sobre recepción*, tuvo como objetivo analizar empíricamente la reacción del público infantil ante algunas soluciones de traducción que se adoptan habitualmente en los doblajes del cine de animación. Se analizó las películas ‘Buscando a Nemo’, ‘Rio’ y ‘El origen de los Guardianes siguiendo un diseño experimental, de enfoque mixto cuyo método fue deductivo. Para este fin, se utilizó un cuestionario, y una tabla con el código de tiempo, el contexto, la versión original, la versión doblada, la estrategia y la técnica. Los resultados demostraron que los niños pierden mucha información del texto. Por ello, la traducción puede, en cierta medida, adecuar el texto meta al destinatario infantil, explicitando, modificando o suprimiendo estos elementos. La conclusión a la que se llegó fue que la edad es un factor que interviene en la comprensión de ciertos elementos de contenido intercultural, lingüístico y enciclopédico presentes en los textos infantiles; además de que no se vio afectada la capacidad de los niños para el reconocimiento de estos elementos, tras haber visto con anterioridad las películas del corpus. Adicionalmente, los niños no pudieron comprender las canciones en lengua extranjera sin la traducción de las mismas.

Velarde (2014) en su investigación *Los recursos lingüísticos frente a problemas pragmáticos en el subtulado de la película The Avengers en el año 2012*, tuvo como objetivo identificar de qué manera se utilizaron los recursos lingüísticos para traducir los

problemas pragmáticos en los subtítulos de la película *The Avengers* en el año 2012 siguiendo un diseño no experimental mediante el uso de una ficha de análisis. Los resultados demostraron la presencia de 16 subtítulos con problemas pragmáticos de humor el cual estuvo presente a modo de alusión, frases idiomáticas y juegos de palabras. Se concluye que los problemas pragmáticos son traducibles en la medida que el traductor domine ambas lenguas de trabajo y tenga conocimientos culturales de la misma para poder hacer uso de los recursos lingüísticos en la lengua de llegada.

Garnes (2014) en su investigación *Análisis pragmático contrastivo inglés/español de la intensificación verbal en textos literarios* tuvo como objetivo comparar las funciones pragmáticas de una estructura intensificadora en español peninsular formada con la partícula *venga* (*venga a + infinitivo*) con estructuras intensificadoras en inglés. El corpus estuvo compuesto por fragmentos de obras literarias extraídas en Google Books. Los resultados demostraron que con la partícula *venga a + infinitivo* se consigue transferir al español no sólo efectos semánticos (iteración), sino también pragmáticos, como la evaluación del hablante (desacuerdo, sorpresa, etc.). Se llegó a la conclusión que encaja bien con la intención pragmática del emisor, ya que entre sus funciones se encuentran las de expresar sorpresa, rechazo, desacuerdo y exageración en el lenguaje informal.

García (2014) en su investigación *Influencia de los problemas pragmáticos en el proceso de traducción del idioma inglés al español de revistas informativas estadounidenses en el año 2014*, cuyo diseño fue no experimental, tuvo como objetivo determinar de qué manera los problemas pragmáticos influyen en el proceso de traducción del inglés al español de revistas estadounidenses. Para ello, se utilizó una ficha de análisis y los resultados demostraron que el contacto con el receptor, la deixis y las presuposiciones tienen un valor moderado de correlación respecto al proceso de traducción. Finalmente, se llegó a la conclusión que existe una relación directa y significativa entre los problemas pragmáticos y el proceso de traducción de las revistas informativas, resaltando que es una influencia de nivel moderado, debido a la falta de comprensión del texto meta.

1.3 Teorías relacionadas al tema

En la actualidad, los niños desde muy pequeños aprenden a interactuar con la tecnología mediante diversos canales, ya sea el acústico, el visual o el táctil. Ellos son,

según Ruiz (2008) ‘la generación de las pantallas’ pues prácticamente no hay niño que desconozca el internet, el funcionamiento de un Smartphone o el de una Tablet.

Algunos elementos tecnológicos de uso diario como la presencia de un televisor, una computadora o una laptop, se han convertido en artefactos de ‘primera necesidad’ para los niños; no sólo los usados dentro de la casa sino también los usados en el colegio para fines pedagógicos.

Por supuesto, pese a que la literatura continúa siendo crucial en la etapa formativa infantil; no podemos negar el gran aporte que nos brinda la incorporación de estas tecnologías debido a que permiten que el niño se desarrolle de una manera entretenida y divertida. Por ello, O'Connell (2003) indica que la literatura infantil comprende todos los aspectos a los que el niño está sujeto como el leer, ver o escuchar; por tal razón es más apropiado considerar al destinatario como ‘oyente’ o ‘espectador’.

Asimismo, la literatura infantil presente en forma de cuentos, fábulas, novelas, etcétera, comprende una extensa categoría de edades y formatos que implica un trato diferente hacia el público al cual va dirigido el texto. Por ejemplo, no es lo mismo un libro para bebés con textos onomatopéyicos cuya finalidad es ser leído por los padres y entretener al bebé; que un cuento para niños de cinco años que busca transmitir enseñanzas o valores.

Adicionalmente, estos textos pueden presentar ciertos elementos tales como la ironía, los dobles sentidos, o las referencias culturales o intertextuales que nos llevan a preguntarnos si realmente son entendidas por los niños. Para ello, mencionaremos a Shavit (1986) y O'Sullivan (2010) quienes coinciden al indicar que la literatura infantil busca conquistar también al público adulto quien es el que tiene el primer contacto con el texto literario desde antes de ser publicado. Este es el caso del traductor; así como de la editorial quien se encarga de publicar el material literario por primera vez; los críticos quienes contribuyen a la difusión del libro; y finalmente los padres quienes se encargan de la compra del material literario al que el niño tendrá acceso posteriormente.

De esta manera, tras lo antes mencionado, Lathey (2015) planteó tres tipos de literatura infantil: “textos escritos por adultos dirigidos intencionalmente para niños, textos que se dirigen a adultos, pero también pueden leer los niños y textos que pueden leer tanto niños como adultos”. (p.31). Siendo la primera la más utilizada en la actualidad.

Ahora bien, en cuanto a la traducción de literatura infantil en los últimos veinte años ha ido captando mayor interés académico pues se han realizado publicaciones, artículos, congresos y revistas especializadas sobre productos para niños.

Como es evidente, ha habido un gran progreso en cuanto a la investigación sobre traducción literaria infantil. Sin embargo, estas investigaciones de índole descriptiva solamente se centraron en el texto origen y en el texto meta permitiendo conocer al niño y lo que lo rodea; además de que aún no hay muchos estudios empíricos que permitan conocer la relación del receptor principal hacia los textos traducidos en un ámbito nacional. (Tabbert, 2002)

En consecuencia, tal como señalan Lathey (2015) y O'Sullivan (2013), con el propósito de que el traductor de LI pueda adecuar el texto apropiadamente, resulta inevitable que se informe acerca del grado de extranjerización que el niño es capaz de comprender.

Tabbert (2002) indicó que hay tres principales retos en la literatura infantil: en primer lugar, se encuentran la integración de sonido, por parte de otros autores, a la interacción de palabras e imágenes.

En este punto como explican Lathey (2015) y Oittinen (2000), los libros diseñados especialmente para ser leídos en voz alta son muy representativos, cuya finalidad es la de desarrollar el aspecto fonético de la lengua materna de un niño sirviéndose de una traducción que mantiene el ritmo y una estructura narrativa sencilla, caracterizándose principalmente por la repetición y las onomatopeyas.

En segundo lugar, se encuentra el uso de diferentes elementos lúdicos del lenguaje que pueden manifestarse en forma de juegos de palabras, componentes humorísticos, o frases hechas que son inherentes a la lengua de partida.

Y en tercer lugar, la inserción de referencias culturales e intertextuales las cuales en su mayoría son adaptadas a la cultura meta, debido a la imposibilidad en su traducción literal o a la falta de comprensión por parte del receptor; aunque también, puede optarse por la extranjerización.

Por otro lado, el texto audiovisual es la materia prima que permite la comunicación por medio de dos señales: acústicas y gráficas, que puede transmitirse, simultáneamente y de manera combinada, en dos códigos de signos: el verbal y no verbal.

Se caracteriza principalmente por presentar una suma combinada de canales y códigos ya sean en menor o mayor magnitud. Asimismo, se puede medir según la proporción e importancia de los diferentes elementos verbales y no verbales, acústicos y gráficos, colocándolos junto a otros textos audiovisuales en un doble eje donde el ‘eje vertical’ evalúa la presencia, también llamada valoración cuantitativa, e importancia, la valoración cualitativa de elementos verbales y no verbales en todo el texto; y el ‘eje horizontal’ ayuda a situar la importancia relativa o cualitativa de los elementos acústicos respecto de los ópticos. (Delabastita, 1989)

A su vez, puede distinguirse dos clases de textos audiovisuales: los ‘estáticos’ que permanecen lineales y sin movimiento, permitiendo que el lector lea a la velocidad que desee. Y en contraposición, los textos ‘dinámicos’ se mantienen en constante movimiento, emergen y se desvanecen, lo que exige que el lector lea a la misma velocidad que el resto.

La traducción audiovisual es la reproducción de textos audiovisuales por medio de un canal visual, verbigracia, las imágenes, texto narrativo y subtítulos; y también por un canal acústico tales como el diálogo, la narración, la música y los efectos, cuya finalidad es transmitir un significado.

Actualmente, ya es considerada un tipo de traducción, tal como lo indica Zabalbeascoa (1997) pues cumple con tres condiciones fundamentales: En primer lugar, implica la existencia de un texto anterior comúnmente llamado ‘texto origen’; en segundo lugar, mantiene una relación de equivalencia en uno o más niveles con el texto origen para finalmente considerar al ‘texto meta’ como una versión del original; y en tercer lugar, existe una propósito y necesidad para el ‘texto meta’ pues evidentemente el ‘texto origen’ es considerado necesario o deseable para una determinada audiencia.

Es por ello, tal y como se había mencionado anteriormente, la TAV implica un proceso más complejo puesto que parte de un texto, que ya alberga intrínsecamente alguna dificultad traductológica, y al que se le añade imágenes y sonido siendo necesario

decodificar el mensaje en armonía con cada código lingüístico para poder reproducirlo en la lengua meta de manera correcta.

Algunas de las características presentes en los textos de esta tipología según Bernal (2002) que nos pueden ser de utilidad, son los siguientes:

En primera instancia, el texto siempre está ligado de manera dependiente a la imagen que está en constante movimiento resultando imperativo mantener una sincronía labial y de sonido. Asimismo, se hace uso de un registro coloquial para que una determinada conversación fluya de manera más natural puesto que en muchas ocasiones la mayoría de los diálogos presentan muchas referencias del habla cotidiana.

Igualmente, atiende aspectos como el humor, los acentos, los argots, y otros aspectos de índole cultural que son trascendentes para la obra y por supuesto para su traducción; y de esta manera, poder adaptarla a la cultura destino, teniendo en cuenta la armonía entre códigos. Por último, también está presente en los juegos de computadora en forma de diálogos o regularmente de forma oral.

En la presente investigación se mencionó la traducción audiovisual en la que según Agost (1999) puede ser clasificada en seis modalidades de acuerdo a sus propias características:

En primer lugar, se encuentra el ‘doblaje’ muy común en Latinoamérica, el cual substituye la voz en la lengua original por la grabación del sonido en la lengua meta, en donde se debe conservar una sincronía visual y acústica. Esta modalidad es usada por lo general en países como Italia, Alemania y Francia.

En segundo lugar, se encuentra la ‘subtitulación’ en donde se colocan dos o tres líneas de texto traducidas de los diálogos de la película, las cuales son insertadas en la parte inferior de la pantalla, escuchándose en su versión original. Por lo general, esta modalidad es usada en Holanda, Bélgica, Dinamarca, Noruega, Suecia, Finlandia, Portugal, Grecia, y muchos de los países hispanoamericanos.

En tercer lugar, se encuentra la ‘voz superpuesta’, la cual conserva el sonido original que permanece en un volumen bajo a comparación del texto traducido. En esta modalidad no es muy importante que se mantenga la sincronía labial pero sí deben tener

igual duración. Se usa frecuentemente para documentales, entrevistas y vídeos empresariales.

En cuarto lugar, se encuentra el ‘subtitulado electrónico’, la cual se realiza para la televisión y es menos costoso que el subtitulado clásico, cuya impresión tiene que hacerse químicamente en la propia cinta de celuloide.

En quinto lugar, se encuentra el ‘subtitulado en proyección’ en esta modalidad en la que se puede leer la traducción en una pequeña pantalla, por lo general son diálogos de una obra, etc. Es utilizado en festivales de cine, funciones musicales, ópera, etc.

Y en sexto lugar, pero no menos importante, se encuentra la ‘interpretación simultánea’ en donde un intérprete es quién traduce la película mientras la película se está proyectando, por medio de un micrófono.

Como ya se ha mencionado el doblaje es una de las modalidades de TAV y una de las más usadas en la actualidad. En ese sentido, resulta preciso señalar sus principales características:

Según Agost (1999) el doblaje debe mantener un sincronismo visual, de caracterización y de contenido. El primero busca alcanzar una armonía entre los movimientos articulatorios visibles y los sonidos que se escuchan; el segundo implica el lograr la armonía entre la voz del actor que dobla, el aspecto y la gesticulación del actor o actriz que aparece en la pantalla; y el último implica establecer una relación entre la nueva versión del texto y el argumento de la película.

Asimismo, agrega que se debe considerar tres elementos en el sincronismo visual para lograr el efecto de realidad:

La sincronía labial o fonética puesto que hay que ajustar el nuevo texto al movimiento de los labios de los actores, sobre todo en cuanto a las vocales y a las consonantes labiales. La sincronía cinética en donde los movimientos de los actores no pueden contradecir el texto oral ni el movimiento de la cabeza afirmando o negando. La isocronía que es la duración de los enunciados de los personajes que aparecen en pantalla debe ser la misma tanto en el original como en la traducción.

Chaume (2004) nos indica que existen cinco personajes que intervienen en el proceso de doblaje: el traductor, el ajustador, el director del estudio de doblaje, los actores de doblaje y los técnicos de sonido.

Adicionalmente, Ávila (1997) diferencia seis etapas durante este proceso: en primer lugar, ‘la adquisición de los derechos de explotación y traducción del guion’; en segundo lugar, ‘la contratación del director de doblaje mediante una convocatoria en la cual se clasifican las voces en conformidad con algunos parámetros como la edad, tesitura, etcétera. de los participantes. En tercer lugar, ‘la corrección, separación en tomas y el ajuste del guion’; en cuarto lugar, la ‘confección de la banda Internacional de efectos’, conocido también como los soundtracks; en quinto lugar, ‘la elección de voces y grabación’. Y en sexto y último lugar, ‘el montaje final’ en el cual se agrupan las distintas pistas de sonido para la realización de la copia maestra.

A lo largo de la historia cinematográfica siempre se han destacado y enaltecido a los directores por su tan incansable labor en cuanto al producto audiovisual; y a su vez se han mencionado incalculables veces el nombre de la película ya reconocida y consumida por el público, en especial aquellas animadas donde hay una mayor expectativa debido a la serie de efectos audiovisuales.

Sin embargo, rara vez se ha dado la respectiva notoriedad al personaje que recibe audiovisualmente este producto: el ‘receptor’ quien es a su vez la ‘audiencia’. Visto que por un lado, a esta figura únicamente se le atribuyó un papel de carácter pasivo pues solo se le ha reconocido por ser el principal medio de subsistencia de los directores cinematográficos.

Cabe resaltar que no se ha detenido a analizar a quién se destinaba el mensaje, ni el cómo éste procesaba la información. Del mismo modo que no se reparaba en conocer el contexto sociocultural e histórico de la recepción. Afortunadamente, estas ideas se han ido dejando de lado y hoy en día, existe una eminente preocupación por el espectador quien ya posee un papel activo. (Hernández, 2010)

Gambier (2003) mencionó que tanto la calidad como el modo de traducir influyen en la audiencia al momento decidir si consume o no un producto. Como se ha señalado anteriormente, una película puede conocer el éxito o el fracaso según el tipo de audiencia para la que se realiza.

Chaume (2004) indicó a su vez que “las reacciones del público con respecto a un texto audiovisual ya traducido, pueden condicionar y de hecho condicionan, el proceso de la traducción de textos audiovisuales posteriores.” (p.146). Un claro ejemplo sería que en la primera versión doblada de la saga de ‘Guardianes de la galaxia’ la frase repetitiva Yo soy Groot, cambie posteriormente en la secuela usando Mi nombre es Groot en su lugar, resultando bastante extraño para la audiencia que ya se había acostumbrado a la frase célebre de este personaje.

Por ello, se puede deducir que el público posee características inherentes a cada tipo de producto; tal es el caso de una película de corte histórico en el que el espectador es un niño, siendo este el caso, es evidente que no tendría el mismo impacto si éste visualiza una película animada, pues su expectativa cambia provocando una necesidad diferente. (Fuentes, 2003)

De acuerdo con De Tripero (2006) basándose en ideas piagetianas, plantea que la comprensión del texto audiovisual; así como, la inteligencia fílmica se presenta de manera diferente en niños y adolescentes según su rango de edad.

Para esta investigación fue relevante mencionar las tres primeras fases, las cuales se clasifican de la siguiente manera: Primero, la “Fase de influencia sensorial, perceptiva y motora” que comprende a los niños de 0 a 2 años, en la que aún no hay investigaciones relacionadas a este tema.

Segundo, la “fase de influencia emocional y simbólica” que comprende a niños de 2 a 6 años quienes desarrollan de manera progresiva una pre-inteligencia fílmica por medio de la imitación frente a una emisión audiovisual.

Tercero, la “fase de la influencia procesual perceptivo-cognitiva” que comprende a niños de 6 a 12 quienes ya son capaces de imitar de manera racional la información que reciben de diversos medios audiovisuales. Es en esta etapa donde están en las mejores condiciones para desarrollar la ‘inteligencia fílmica’.

Por tanto, en la presente investigación se tomó como población los niños y niñas de entre 10 y 11 años que se encuentran dentro de la tercera fase. Siendo la población ideal para nuestro propósito de estudio.

Por otro lado, para una mejor comprensión de esta investigación es necesario brindar algunos alcances sobre el cine de animación pues nuestro corpus es parte de él.

Cabe mencionar entonces que la animación ha sido considerada por mucho tiempo y en su mayoría, como un género cinematográfico usada principalmente por diversos artistas, ilustradores y diseñadores gráficos como un medio para manifestar y plasmar las ideas vislumbradas en su imaginación.

Sin embargo, conforme el cine ha ido evolucionando, este concepto también ha cambiado. Pues tal y como explica Chong (2010), la animación es un proceso mediante el cual se presenta al espectador un conjunto de imágenes en secuencia, de manera rápida, provocando la ilusión de movimiento.

Esta definición es muy acertada, puesto que, al detenernos y analizar las primeras representaciones gráficas a lo largo de la historia del cine de animación, podemos reconocer que siempre se tuvo el propósito de que las ilustraciones debían transmitir ‘movimiento’.

Si nos situamos en el presente, la animación se ha servido de un recurso muy poderoso para la creación de imágenes: la tecnología. Gracias a este medio, actualmente ha sido posible batallar con un factor limitante como la destreza en el manejo del dibujo y el color.

De esta manera, la animación ya no sólo se limita al cine sino también está presente en la televisión, videojuegos e internet. Pues como mencionó Wells (2007) “la animación es uno de los elementos principales de la cultura popular en el mundo porque refleja todos los aspectos visuales de nuestra realidad diaria”. (p.6)

En ese sentido, Beauchamp (2005) indica que, para considerar la animación como género cinematográfico, esta debería comprender ciertas convenciones estilísticas y argumentales que faciliten al destinatario catalogar el ‘contenido narrativo’ y el ‘enfoque dramático’ de una película.

Al reflexionar esta idea, resulta realmente evidente y coherente no contemplar la animación como un género cinematográfico; a causa de que su clasificación implicaría una misma temática. Por el contrario, una película animada puede ser de comedia como Shrek; de acción como algunos éxitos de animes japoneses como Dragon Ball o Naruto;

de drama como Candy Candy, de suspenso como Death note, de western como Spirit, de ciencia-ficción como Wall-e o de género musical como Sing. Por tal razón, se considera debe ser clasificado como un tipo de cine; resultando más apropiado denominarlo en la presente investigación como ‘cine de animación’ porque contiene sus propios géneros.

Denis (2011) afianza este argumento pues distingue la animación como una técnica o herramienta la cual permite al director y productor realizar una película enfocada a determinado género cinematográfico ya sea comedia, musical, drama, etc. De la misma manera, el director de Los increíbles Bird (2016) insta de manera severa a las personas a dejar de considerar la animación como un género cinematográfico y a empezar a verla como una forma de arte que puede abarcar finalmente cualquier género.

Teniendo en cuenta esta información, se mencionó la definición de ‘recepción’ desde diferentes enfoques según estudios realizados en ámbitos de comunicación audiovisual, psicología y literatura.

En comunicaciones, el principal interés es la relación que establece la audiencia con el mensaje presentado, diferenciando dos clases de espectadores: ‘activos o pasivos’.

Petty, Cacioppo, y Schumann (1983) proponen además dos tipos de tratamiento de la información. Por un lado, se encuentra el ‘tratamiento periférico’ el cual sucede cuando el espectador está poco o nada interesado en el producto y no presta atención a pesar de recibir toda la información; dando como resultado que su sistema nervioso central no procese el contenido. De este modo estaría actuando como una ‘audiencia pasiva’.

Por el contrario, en el ‘tratamiento central’ el espectador estudia y se centra en el contenido del mensaje, integrándolo en conocimientos previos lo cual permite que produzca respuestas procedentes en relación al tema de la información, asumiendo el papel de ‘audiencia activa’. (Cuesta, 2000)

Por tal motivo, resulta muy importante mencionar a Mayoral citado por Chaume y Agost (2001):

El acto de la traducción no concluye en el momento en que se fabrica el vídeo o la cinta de celuloide, con su traducción incorporada, sino en el momento en que se proyecta o consume esta cinta y se produce el milagro comunicativo de que cada uno de

los consumidores entienda el mismo producto y el mismo mensaje de una forma distinta, dependiendo de su cultura, su familiaridad con el género, la obra, el autor, su experiencia vital, su estado de ánimo, su concentración en ese momento. (p.33)

Resulta importante mencionar también la teoría sobre el ‘diseño de audiencia’ planteado por Bell (1984) en el que un determinado mensaje era enviado a un receptor potencial el cual lo adaptaba totalmente, permitiéndole establecer un estilo de comunicación.

Este diseño presenta cuatro tipos de receptor y se explica de la siguiente manera: en primer lugar, están los ‘destinatarios’ a quienes el emisor conoce, a quienes se dirige directamente y participa en el acto del habla. En segundo lugar, están los ‘oyentes’ a quienes el emisor conoce, pero no se dirigen a ellos directamente, ni participan en el acto del habla. En tercer lugar, están los ‘oyentes casuales’ de quienes el emisor conoce su existencia, pero no sabe que participan. En cuarto y último lugar, se encuentran los ‘espías’ a quienes el emisor no conoce.

En ese sentido, dependerá de la distancia en la que el emisor se encuentre de los receptores para que ajuste su discurso. Y, en consecuencia, el estilo estará influenciado en mayor grado por los ‘destinatarios’ que por los ‘oyentes u oyentes casuales’.

Bajo una perspectiva literaria, Jauss citado por Tornero (2010), indicó que la ‘recepción’ se definía como el grado de identificación que podía tener un lector con el texto a partir de su experiencia con este.

Asimismo, Isser citado por Tornero (2010), bajo un enfoque fenomenológico, consideró que ‘la recepción’ era un proceso donde el lector llena ciertos vacíos creados por el texto con ayuda de su imaginación. Esta acción la realiza mediante una serie de suposiciones y deducciones que pretenden unificar el texto y darle coherencia.

Por otra parte, bajo un enfoque cinematográfico, Hall citado por Tornero (2010) propuso que la ‘recepción’ es más bien un proceso interpretativo equívoco, donde un texto puede ser leído de formas distintas por diferentes lectores.

Adicionalmente, este autor clasifica de manera sociológica a los ‘espectadores’ en razón de la decodificación del mensaje. En primer lugar, se encuentra el ‘espectador dominante’ que decodifica el mensaje de acuerdo con el código prevaleciente o

hegemónico. En segundo lugar, se encuentra ‘el espectador negociado’ quien acepta la existencia de las definiciones hegemónicas, pero las interpreta según su contexto situacional permitiéndole realizar manifestaciones críticas. Y, en tercer lugar, se encuentra el ‘espectador resistente’ quien reconoce y entiende los códigos dominantes empleados para enmarcar el mensaje pero lo decodifica de forma contraria, es decir, en función a un marco oposicional.

Por otro lado, Bordwell citado por Hernández (2010) según un enfoque cognitivista, indica que la ‘recepción’ es un proceso donde el espectador recibe el material audiovisual y construye historias ordenadas en su mente a partir de esquemas interpretativos.

De igual forma, se puede mencionar también a Ferrés (2007) quien propuso la ‘recepción y audiencia’ como una de las “dimensiones de la traducción audiovisual”, denominando ‘recepción’ a la habilidad que tiene la audiencia para interactuar y participar de manera activa mediante el uso de herramientas tecnológicas.

Asimismo, Buckingham (2008) diferencia competencia comunicativa también la ‘Comprensión y recepción’ como una dimensión en la que se conoce cómo se impacta a la audiencia, lo que ésta encuentra significativo; buscando a su vez, la captación de más usuarios.

Ahora bien, como se ha mencionado anteriormente ha habido distintas aproximaciones desde diferentes enfoques sobre recepción, criticando el papel pasivo del espectador, lector o la audiencia; sin embargo, estos han sido establecidos conforme estudios literarios y de cine. Mas ahora, mi enfoque estará centrado en establecer una relación entre la recepción y la TAV, y la audiencia infantil.

Se empezará mencionando a Mayoral citado por Agost y Chaume (2001) quien define ‘recepción’ como el proceso sincrónico e involuntario que tiene el espectador frente al material audiovisual, el cual puede variar según la edad, el nivel cultural o el interés en la película.

De igual modo, Gambier (2009) también propone tres tipos de recepción en TAV: “respuesta o decodificación; recepción o respuesta psicognitiva; y repercusión”, esta última hace referencia a la inclinación por una de las modalidades de TAV y al cómo influye el contexto sociocultural en la recepción del material traducido.

Sin embargo, a pesar del gran interés que demuestran los académicos por este tipo de investigación, existen falencias porque no se llega a incluir el enfoque sociocultural y psicológico.

Por tal motivo, aún queda la necesidad de trabajar en la creación de un marco interdisciplinar con peritos en sociología, comunicación audiovisual y psicología para lograr definir el tipo de audiencia identificando sus características y expectativas con el fin de vislumbrar la labor de la traducción en la percepción que tiene el espectador.

Es por ello que, estableciendo una relación entre la traducción audiovisual y la audiencia infantil, tras las connotaciones antes mencionadas, se puede entender ‘recepción’ como: la manera cómo percibe el espectador infantil el producto audiovisual, pudiendo variar de acuerdo a la edad del receptor o la forma en la que recibe el mensaje.

En ese sentido, esta investigación se basó en la clasificación de un análisis propuesto por Tornero (2010) y Eco (1972, 1973) y cuyo propósito era analizar las dimensiones dirigidas al receptor, distinguiéndolas en primer lugar en ‘dimensión semiótica y en segundo lugar en ‘dimensión pragmática’. En este caso particular, se adaptará esta clasificación de análisis a la recepción en TAV y la audiencia infantil.

Esta primera dimensión denominada semiótica según Saussure (1916) es concebida como una ciencia que estudia la vida de los signos dentro del contexto social. Es decir, esta ciencia estudia absolutamente todos los signos presentes en la cultura humana, no solo el lingüístico, puesto que se basa partiendo de signos emitidos y recibidos.

Asimismo, Saussure (1916) determinó que el signo es una entidad constituida por dos componentes; el primero, denominado significante, el cual es el aspecto totalmente material de un ‘signo’, llamado también ‘imagen acústica’, que según explica pone en evidencia su naturaleza material al emitirse un sonido a través de las cuerdas vocales por medio de vibraciones produciendo el acto del habla.

Por otro lado, distingue a su vez el significado que es el concepto mental del significante el cual proviene del universo cultural o contexto del signo. Es decir, se entiende al significante como el que representa y al significado como el representado.

Posteriormente, Pierce citado por Copley (1997) considerado el padre de la semiótica moderna se enfocó en la manera cómo el ser humano conoce la realidad introduciendo este término basado en su Teoría de los signos, de índole filosófico pues como explica Vitale (2004) compone “una teoría de la realidad y del conocimiento” a la cual se puede acceder únicamente por medio de los signos. En otras palabras, según este enfoque, no es posible pensar sin signos.

A diferencia de Saussure (1916), Pierce (1986) denominó al signo como representamen definiéndolo como: “algo que representa algo para alguien en algún aspecto o carácter” (p.22). Dicho de otro modo, este representamen se dirige a alguien, creando en esta persona un nuevo signo: igual o desarrollado, denominado interpretante, el cual funciona como un signo mental y a su vez el signo está en lugar de algo, su objeto.

No obstante, es importante mencionar que ambos conceptos atribuidos por Saussure y Pierce provienen del griego *semeion* que significa signo y han sido el principal punto de referencia para la semiótica del siglo XX.

Sin embargo, no se puede dejar de mencionar a Eco (1972) quien definió la semiótica como una escuela o red interdisciplinaria que estudia toda la cultura como proceso de comunicación la cual permite comprender los procesos de significación que surgen en la sociedad; dicho de otro modo, la semiótica es el estudio de la semiosis la cual consiste en la construcción del texto a partir de símbolos y signos que se generan de una cultura existente.

De igual manera, Eco (1976) establece dos tipos de semiótica: la primera llamada semiótica de la significación la cual se desarrolla por medio de un sistema de signos y en segundo lugar, se encuentra la semiótica de la comunicación la cual está relacionada a la producción de los signos.

Por consiguiente, se puede decir que la semiótica se encarga de analizar los aspectos que abarcan la información tanto en sus formas orales como escritas; al igual que la información no verbal. Además, a pesar de la gran diversidad de sus factores solo se tendrán en cuenta los referentes culturales, los estereotipos, quenotipos y los referentes intertextuales para el desarrollo de esta investigación.

Conforme Mayoral citado por Chaume y Agost (2001) los ‘referentes culturales’ son aquellos elementos exclusivos de una cultura que por lo general no se llegan a entender íntegramente por parte de la cultura de llegada, debido a que cada cultura conserva ciertos elementos y características propias.

Asimismo, se encuentran los ‘estereotipos’ que envuelven creencias y expectativas en relación a un grupo de personas influenciadas por la cultura, el ambiente social y las experiencias propias. Según Lippmann (1922) se puede definir el término estereotipo como una imagen distorsionada en la mente de una persona la cual no se basa en la experiencia personal, sino que se deriva culturalmente.

Del mismo modo, habría que mencionar también a los ‘quenotipos’ que son imágenes provenientes del mundo moderno situadas en un marco antiguo, cuya intención es provocar un gran interés principalmente en el receptor adulto, debido a que está relacionado alusiones difíciles de comprender aún para el público infantil contribuyendo a generar cierta carga humorística. (Nikolajeva, 1996)

Por otra parte, la intertextualidad o inclusión en un texto de alusiones a otros, es una característica importante que se puede observar en cualquier tipología textual (Lorenzo y Rodríguez, 2015). A su vez, Kristeva (1978) explica que la intertextualidad o referente intertextual es lo que se puede entrever al trasponer un texto y otro. Explicando además que la formación de un texto es como un conjunto de piezas perfectamente encajadas, la cual mantiene una relación y comunicación con otros textos sirviendo de transformación para estos. También, es importante mencionar que el referente intertextual dependerá del bagaje cultural del receptor. (Lorenzo, 2005)

Por otro lado, la dimensión pragmática analiza los aspectos que están relacionados con la intencionalidad del emisor y el acto comunicativo. Morris citado por Eco (1973) estableció una dimensión pragmática la cual consiste en el origen, usos y efectos de los signos; es decir, analiza la relación que existe entre los signos y sus interpretantes. Esta dimensión consta del ‘humor’ y ‘el juego de palabras’ descritos a continuación:

En primer lugar, Botella (2006) considera que la traducción del humor en la TAV implica el desarrollo de distintas competencias durante su proceso. Siendo necesario, por parte del traductor, no solo el dominio de un determinado idioma; sino también el conocimiento de las características de la cultura meta y de esta manera, logre transferir

los elementos humorísticos sin perder de vista la condicionante al que está sujeta esta tipología, en otras palabras, la imagen.

En segundo lugar, los juegos de palabras como menciona Landheer (1989) son frases de uno o más elementos idénticos o casi idénticos que son aprovechadas por el emisor según la finalidad con la que desea expresar el mensaje. Asimismo, Agost (1999) y Whitman (2001) citados por Agost y Chaume (2001) coinciden en que el traductor de juegos de palabras debe poner mucha atención y esfuerzo imaginativo para poder explotar al máximo su competencia lingüística.

Ahora bien, habiendo profundizado en la recepción, su connotación según diversos ámbitos de estudio; al igual de su dimensión de análisis propuesta por Tornero (2010) y Eco (1972 y 1973), se procedió a presentar el desarrollo de esta investigación.

1.4 Formulación del problema

Problema general

¿Cuál es el nivel de recepción del doblaje de películas animadas del 2016 y 2017 en el público infantil peruano, Lima, 2018?

Problemas específicos

¿Cuál es el nivel de recepción del doblaje de películas animadas del 2016 y 2017 en el público infantil peruano, a partir de la dimensión semiótica, Lima, 2018?

¿Cuál es el nivel de recepción del doblaje de películas animadas del 2016 y 2017 en el público infantil peruano, a partir de la dimensión pragmática, Lima, 2018?

1.5 Justificación del estudio

El presente trabajo de investigación se justifica por los siguientes motivos:

Justificación teórica: Esta investigación es de carácter teórico puesto que busca “llenar un vacío de conocimiento donde se podrán generalizar los resultados a principios más amplios y se podrá conocer en mayor medida el comportamiento de la variable.” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014) Es por ello, que, por medio de la aplicación de teorías y nociones básicas sobre traducción audiovisual, cine y psicología, se buscó

determinar el nivel de recepción del doblaje de dos películas animadas del 2016 y 2017 en el público infantil peruano.

Justificación práctica: La presente investigación buscó en primera instancia despertar el interés por la TAV en el Perú el cual a pesar de su gran demanda aún no es debidamente explorada. Asimismo, busca ser de utilidad para los estudiantes y profesionales de esta disciplina quienes tendrán a su disposición este material de estudio y de consulta al cual podrán recurrir posteriormente para futuras investigaciones.

Justificación metodológica: Esta investigación, con el fin de lograr los objetivos propuestos, utilizó métodos, procedimientos e instrumentos viables, confiables y válidos los cuales permitieron que se desarrolle con éxito y por consiguiente sea empleada por otros investigadores. En ese sentido, se utilizó el método de la observación para la aplicación de las dos pruebas que permitieron determinar el nivel de recepción del doblaje de dos películas animadas del 2016 y 2017 en el público infantil peruano. Asimismo, se realizó una prueba de diagnóstico de comprensión lectora para lograr que el instrumento sea confiable.

Justificación social: Esta investigación tiene carácter social pues en ella se resaltó un hecho incuestionable como es la importancia que poseen los textos audiovisuales en la actualidad y su injerencia en la audiencia infantil, reconociéndola como un espectador realmente significativo y principal consumidor de las películas animadas dobladas en nuestro país; por ello, se concluye que fue un gran aporte al conocimiento de la sociedad peruana presente y futura.

1.6 Hipótesis

De acuerdo con Hernández, Fernández, & Baptista (2014) una hipótesis es lo que se busca probar y puede definirse como “explicaciones tentativas del fenómeno investigado”. En ese sentido, la presente investigación no requiere plantear una hipótesis puesto que no pretende probar una teoría o “pronosticar un hecho o dato”, tan solo procura describir y medir un fenómeno en su contexto.

1.6 Objetivo general

Analizar el nivel de recepción del doblaje de películas animadas 2016 y 2017 en el público infantil peruano, Lima, 2018.

Objetivos específicos

Determinar el nivel de recepción del doblaje de películas animadas del 2016 y 2017 en el público infantil peruano a partir de la dimensión semiótica, Lima, 2018.

Identificar el nivel de recepción del doblaje de películas animadas 2016 y 2017 en el público infantil peruano a partir de la dimensión pragmática, Lima, 2018.

II. MÉTODO

2.1 Diseño de investigación

El diseño de la presente investigación fue no experimental puesto que como bien explican Hernández, Fernández, & Baptista (2014) es un estudio en el que se observa y analiza un fenómeno en su entorno natural sin ninguna manipulación de la variable. Del mismo modo, su nivel de investigación fue descriptivo, de enfoque cuantitativo y tipo aplicada, ya que se buscó analizar el nivel de recepción del doblaje de películas animadas en el público infantil peruano a partir la dimensión semiótica y pragmática.

2.2 Variables, operacionalización

Tabla 1. *Cuadro de operacionalización de la variable*

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADOR
Recepción	La 'recepción' es un proceso interpretativo equívoco, donde un texto puede ser leído de formas distintas por diferentes lectores. Tornero (2010)	La recepción tiene como dimensiones la semiótica y pragmática que serán medidas por dos pruebas de rendimiento. Eco (1972, 1973)	Semiótica	Referentes culturales Estereotipos Quenotipos Referentes intertextuales
			Pragmática	Humor Juego de palabras Ironía

Fuente: elaboración propia.

2.3 Población y muestra

La población y la muestra estuvo constituida por 120 alumnos del quinto y sexto grado de primaria de tres colegios estatales pertenecientes al distrito de San Juan de Miraflores, donde las edades de los niños fluctuaron entre los 10 y 12 años de edad.

Asimismo, el muestreo que se utilizó para la siguiente investigación fue no probabilístico por conveniencia, puesto que como explica Creswell (2009) este método permite elegir a los participantes que se encuentran disponibles para ser estudiados o a los que se pueden acceder de manera factible.

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

En esta investigación se utilizó la técnica de la prueba o también llamada test, la cual según Ruiz (2008) se basa en registrar de manera ordenada, subsistente y fiable el comportamiento del objeto de estudio.

Asimismo, con respecto a la recolección de datos de la presente investigación, se utilizó como instrumento dos pruebas de rendimiento las cuales permitieron medir el nivel de recepción del doblaje de las películas del 2016 y 2017 en los estudiantes de los colegios antes mencionados.

La primera prueba midió la parte semiótica de la película “Coco” la cual comprendió la sección A, la cual constó de 3 preguntas sobre referentes culturales; la sección B, la cual tuvo 2 preguntas sobre estereotipos; la sección C, abarcó una pregunta sobre Quenotipos y la sección D que comprendió una pregunta sobre los referentes intertextuales.

Por otro lado, la Parte II abarcó la dimensión ‘Pragmática’ que comprendió la sección A, la cual constó de una pregunta sobre humor; la sección B, la cual tuvo una pregunta sobre juego de palabras y la sección C que comprendió tres preguntas sobre ironía.

La segunda prueba midió también la semiótica de la película “Zootopia” la cual comprendió la sección A, la cual constó de 3 preguntas sobre referentes culturales; la sección B, la cual tuvo 4 preguntas sobre Estereotipos; la sección C, comprendió una pregunta sobre Quenotipos; la sección D, englobó una pregunta sobre los referentes intertextuales.

Posteriormente, la parte B, la dimensión ‘Pragmática’, comprendió la sección A, la cual constó de una pregunta sobre humor; la sección B, la cual tuvo de una pregunta sobre juego de palabras; la sección C, abarcó una pregunta sobre ironía.

En cuanto a la validez del instrumento, se tomó en cuenta la claridad, la objetividad, la actualidad y la suficiencia. Asimismo, se validó el instrumento por medio de tres expertos. Ver el anexo 2.

Concerniente a la confiabilidad, el instrumento fue validado por dos especialistas temáticas y una metodológica. Así como por el alfa de Cronbach, del cual se obtuvo un resultado excelente de 0.93 según lo planteado por George y Mallery (2003).

2.5 Métodos de análisis de datos

El método utilizado en la presente investigación fue el método deductivo, el cual según Zarzar (2015) permitió llegar a la obtención de conclusiones lógicas que estuvieron implícitas en ciertas premisas; basándose en una ley general. En ese sentido, estas premisas propiciaron ir de lo general a lo específico.

Asimismo, durante este proceso se utilizó el programa Excel para el tratamiento estadístico del uso de frecuencias.

2.6 Aspectos éticos

Esta investigación cumplió con los principios jurídicos y éticos de una investigación inédita. Se respetó la propiedad intelectual, la privacidad y no hubo manipulación de los resultados; así como tampoco, se infringió los derechos de autor de todas las fuentes consultadas por medio de un registro de referencias conforme al APA. De esta manera, se evidenció que la presente investigación es original.

III. RESULTADOS

Tabla 2.

Distribución de respuestas de la variable, Recepción

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	ALTO	67	56%	56%	56%
	MEDIO	49	41%	41%	97%
	BAJO	4	3%	3%	100%
	Total	120	100%	100%	

Fuente: elaboración propia.

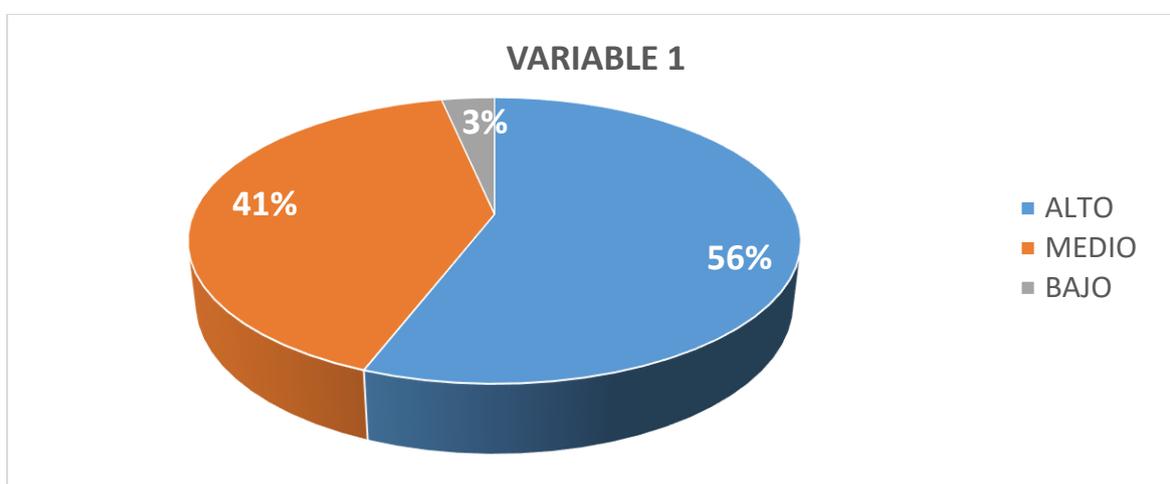


Figura 1. Distribución de respuestas de la Variable, Recepción

Fuente: elaboración propia.

Interpretación:

De la tabla 2 y figura 1 se evidencia que los estudiantes con respecto a la variable recepción tienen un nivel alto en un 56%, un nivel medio en un 41% y un nivel bajo en un 3%. Se puede concluir que los niños que tienen un nivel de recepción alta con respecto al doblaje de las dos películas animadas del 2016 y 2017 llegan a comprender los elementos presentes en ambas películas tanto de la dimensión semiótica como de la pragmática.

Tabla 3.

Distribución de respuestas de la dimensión 1, Semiótica

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	ALTO	59	49%	49%	49%
	MEDIO	57	48%	48%	97%
	BAJO	4	3%	3%	100%
	Total	120	100%	100%	

Fuente: elaboración propia.

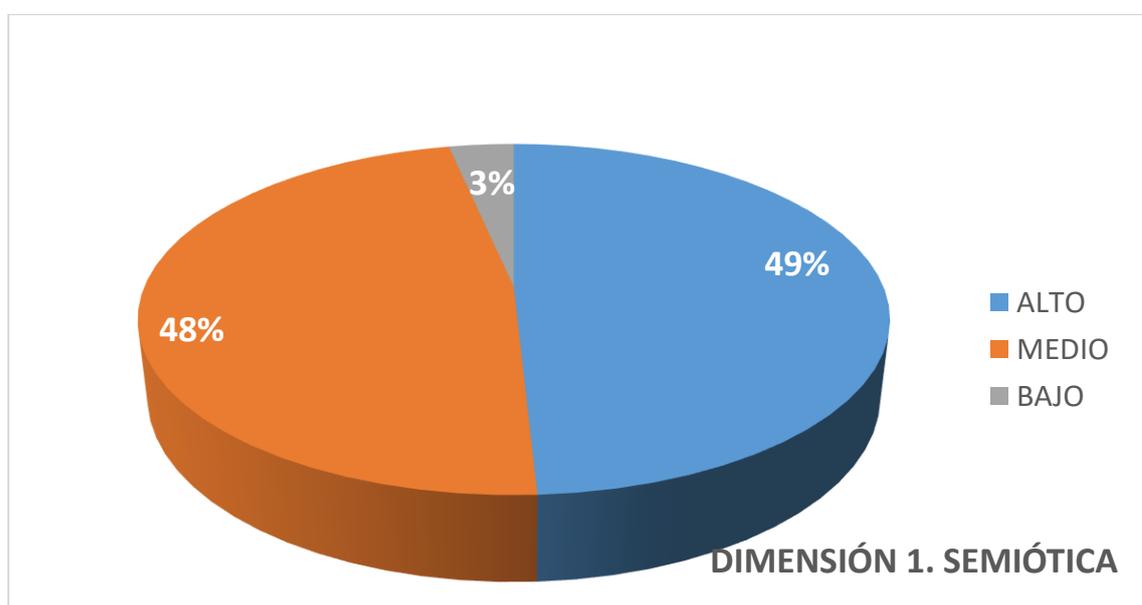


Figura 2. Distribución de respuestas de la Dimensión 1, Semiótica

Fuente: elaboración propia.

Interpretación:

De la tabla 3 y figura 2 se evidencia que los estudiantes con respecto a la dimensión semiótica tienen un nivel alto en un 49%, un nivel medio en un 48% y un nivel bajo en un 3%. Se puede concluir que en su mayoría los niños alcanzaron a desarrollar la dimensión semiótica con paridad, tanto en un nivel medio como alto respecto al doblaje de las películas del 2016 y 2017. Es decir, que los niños pudieron comprender los elementos verbales y no verbales que estuvieron presentes en sendas películas.

Tabla 4. Distribución de respuestas de la dimensión 2, Pragmática

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	ALTO	58	48%	48%	48%
	MEDIO	51	43%	43%	91%
	BAJO	11	9%	9%	100%
	Total	120	100%	100%	

Fuente: elaboración propia.

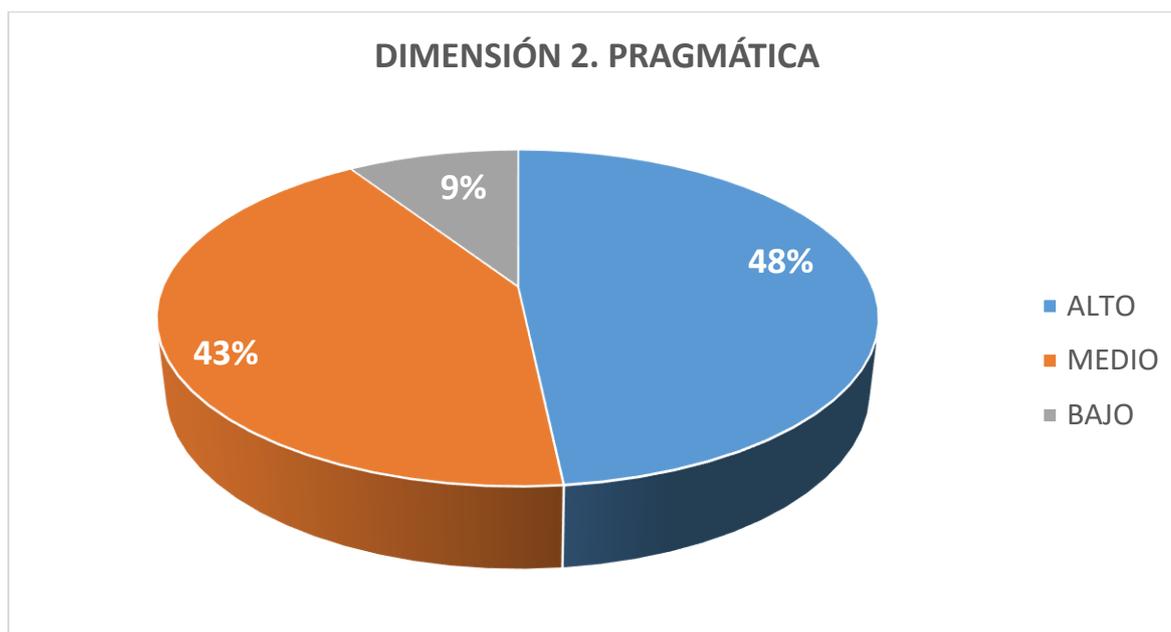


Figura 3. Distribución de respuestas de la Dimensión 2, Pragmática

Fuente: elaboración propia.

Interpretación:

De la tabla 4 y figura 3 se evidencia que los estudiantes con respecto a la dimensión pragmática tienen un nivel alto en un 48%, un nivel medio en un 43% y un nivel bajo en un 9%. Se puede concluir que en su mayoría los niños alcanzaron a desarrollar la dimensión pragmática con paridad, tanto en un nivel medio como en el alto respecto al doblaje de las películas del 2016 y 2017. Es decir, que estos niños pudieron identificar las diversas situaciones presentes en sendas películas logrando interpretar el mensaje según su contexto.

IV. DISCUSIÓN

A continuación, se procedió a contrastar los resultados de la investigación con los resultados de investigaciones previas que guardan relación con el tema que se ha investigado y que han sido presentadas anteriormente.

De acuerdo al primer objetivo específico planteado en la presente investigación, se evidencia que los estudiantes con respecto a la dimensión semiótica obtienen un nivel alto en un 49%, un nivel medio en un 48% y un nivel bajo en un 3%. Por tal motivo, se llega a concluir que los niños pudieron comprender los elementos verbales y no verbales como: los referentes culturales presentes en la película *Coco*, tal es el caso del Día de muertos celebrado dentro de la cultura mexicana con muchas particularidades conociendo la función de las famosas flores de cempasúchil y los alebrijes; así como en la película *Zootopia* se elude al lento funcionamiento por parte del sistema de tránsito dentro de la cultura norteamericana y también presentan algunos lugares icónicos de ese país. A su vez, se han reconocido los estereotipos indicando que todo mexicano adora la música ranchera; al igual que en el caso de *Zootopia* cuando se refieren a un zorro como un animal feroz y poco confiable. En cuanto a los referentes intertextuales, se pudo encontrar diversas personificaciones de emblemáticos episodios o personajes de cine adaptado para esta película ya sea la del padrino, King Kong o la misma Shakira. Finalmente, concerniente a los quenotipos presentes en la película *Coco* y *Zootopia* se encontraron muchos elementos tecnológicos: detectores de rostro, teleféricos, toboganes para hámsteres como un medio de transporte, entre otros, los cuales jugaron con dos tiempos y realidades diferentes; así como en la segunda película también se observa el uso de ropa por parte de los animales. Por lo tanto, se concluye que estos elementos verbales y no verbales estuvieron presentes en sendas películas con paridad, tanto en un nivel medio como en un nivel alto, en relación al doblaje de las películas del 2016 y 2017.

Sin embargo, cabe resaltar que este resultado no coincide con la investigación sustentada por Alanís (2015) ya que a pesar de que ambas distinguen la dimensión semiótica como parte de su análisis, existen algunas divergencias con nuestro estudio en algunos aspectos. En principio, esta investigación fue de enfoque cualitativo y analizó los elementos paraverbales y no verbales tanto del doblaje como del subtítulo. Asimismo, su corpus estuvo conformado de solo algunos fragmentos de la película *The Green Mile*,

a diferencia del nuestro, que constó de dos películas y tuvo un público infantil como parte de su población y muestra.

Por tanto, se puede interpretar que el público infantil peruano logró desarrollar su capacidad para identificar y analizar los elementos correspondientes a la dimensión semiótica, en un nivel promedio y alto, presentes en el doblaje de las películas animadas del 2016 y 2017.

De acuerdo al segundo objetivo específico del presente estudio se evidencia que los estudiantes con respecto a la dimensión pragmática tienen un nivel alto en un 48%, un nivel medio en un 43% y un nivel bajo en un 9%. Se puede concluir que los niños pudieron identificar mucho de los elementos pragmáticos como: el humor presente en repetidas escenas de la película *Coco* en especial cuando Miguel celebra el triunfo de la luchadora Coco. De igual manera en *Zootopia*, cuando la coneja cae dentro del inodoro y se escucha decir: ‘aniquilada rabo de algodón’. Además, estuvieron presentes los juegos de palabras, en el caso de *Coco*, al jugar con el parecido de las palabras *Tatarabuelo* y *tataramuerto*; así como en *Zootopia* con los nombres de los agentes y animales como el *Agente Del Gato*. Y finalmente la ironía presente en el hecho de *Coco* que a Mamá Imelda le gustara tanto cantar y fuera ella la más empeñosa en que nadie haga música; al igual que en el caso de *Zootopia* donde el personaje de un lento perezoso sorprendió a todos al manejar muy rápido un auto.

Este resultado no coincide con la investigación sustentada por Velarde (2014) debido a que existen algunas diferencias como en el enfoque puesto que es de naturaleza cualitativa la cual analizó una muestra de 26 subtítulos de una población de 1750 mediante una ficha de análisis. Por otro lado, en el caso de García (2014) a pesar de tener un enfoque cuantitativo, su población difiere también ya que constó de 4 revistas informativas estadounidenses cuya muestra fue de 20 artículos, para cuyo análisis se utilizó también una ficha de análisis.

Por ende, se puede interpretar que el público infantil peruano en su mayoría, logró desarrollar su capacidad para identificar los elementos correspondientes a la dimensión pragmática con paridad, tanto en un nivel medio como en un nivel alto respecto al doblaje de sendas películas animadas del 2016 y 2017 logrando interpretar el mensaje según su contexto.

V. CONCLUSIONES

Luego de realizar la prueba de rendimiento, se llega a las siguientes conclusiones:

Respecto al objetivo general, se determinó que el nivel de recepción del doblaje de las películas animadas del 2016 y 2017 es alto. Los estudiantes se ubicaron en un 56% en el nivel alto, 41% en el nivel medio y 3% en el nivel bajo.

Con referencia al primer objetivo específico, se determinó que el nivel de la semiótica del doblaje de las películas animadas del 2016 y 2017 es alto, donde 49% de los estudiantes se ubicaron en el nivel alto, 48% en el nivel medio y 3% en el nivel bajo.

Sobre el segundo objetivo específico, se determinó que el nivel de pragmática del doblaje de películas de 2016 y 2017 es alto, donde el 48% de los estudiantes se ubicó en el nivel alto, 43% en el nivel medio y un 9% en el nivel bajo.

VI. RECOMENDACIONES

Luego del análisis de resultados y la presentación de conclusiones, se plantea a continuación las siguientes recomendaciones relevantes para mejorar el nivel de recepción del doblaje de las películas animadas en el público infantil peruano:

Incentivar el desarrollo de futuras investigaciones sobre recepción con un enfoque cuasi-experimental en niños de 8 años y cuya modalidad de estudio sea el subtítulo.

Capacitar al traductor sobre el perfil del receptor según el desarrollo de inteligencia fílmica del niño en cursos de traducción audiovisual con el fin de profundizar en él y desarrollar un análisis semiótico.

Plantear investigaciones enfocadas en la ambivalencia del receptor, realizando una comparación entre el receptor adulto y el niño, desde un análisis pragmático.

VII. REFERENCIAS

- Agost, R. (1999). *Traducción y doblaje: Palabras, voces e imágenes*. Barcelona, España: Ariel Practicum.
- Alanis, G. (2015). *Crítica a la traducción para el doblaje y la Subtitulación cinematográficos desde la Perspectiva del análisis del discurso: Un estudio aplicado a The Green Mile*. (Tesis). Recuperada de <http://eprints.uanl.mx/9253/>
- Ávila, A. (1997). *El doblaje*. Madrid, España: Cátedra.
- Beauchamp, R. (2005). *Designing Sound for Animation*. Burlington, Estados Unidos: Elsevier.
- Bell, A. (1984). Language Style as Audience Design. *Language in Society*, 13, 145-204.
- Bernal, M. (2002). *La traducción audiovisual: análisis práctico de la traducción para los medios audiovisuales e introducción a la teoría de la traducción filológica*. Alicante, España: Universidad de Alicante.
- Botella, C. (2006). La naturalización del humor en la traducción audiovisual (tav): ¿traducción o adaptación? El caso de los doblajes de gomaespuma: Ali G Indahouse. *Tonos*(12).
- Buckingham, D. (2008). *Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Buenos Aires, Argentina: Manantial.
- Chaume, F. (2004). *Cine y traducción*. Madrid, España: Cátedra.
- Chaume, F. y Agost, R. (2001). *Traducción en los medios audiovisuales*. Castellón de la Plana, España: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Chong, A. (2010). *Animación digital*. Barcelona: Blume.
- Cobley, P. (1997). *Semiótica para principiantes*. Buenos aires: Era Naciente SRL.
- Creswell, J. (2009). *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. 3ra edición. Los Angeles, California: Sage.
- Cuesta, U. (2000). *Psicología social de la comunicación*. Madrid, España: Cátedra.

- De Andrés, T. (2006). *Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa (CNICE), Ministerio de Educación, Cultura y Deporte*. Publicado el 15 de Abril de 2018. Recuperado de <http://ares.cnice.mec.es/informes/15/documentos/indice.htm>
- De los Reyes, J. (2015). *La traducción del cine para niños*. (Tesis doctoral). Recuperada de <http://hdl.handle.net/10803/334991>
- Delabastita, D. (1989). Translation and mass-communication: Film and T.V. translation as evidence of cultural dynamics. *Babel: Revue internationale de la traduction/International Journal of Translation*, 35(4), 193-218.
- Denis, S. (2011). *Le cinéma d'animation* (2ª ed.). Paris, Francia: Armand Colin.
- Eco, U. (1972). *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. Barcelona: Lumen.
- Eco, U. (1973). *Signo*. 2da edición. Colombia: Labor.
- Eco, U. (1976). *A theory of semiotics*. Bloomington: Indiana University press.
- Ferrés, J. (2007). La competencia en comunicación audiovisual: dimensiones e indicadores. *Comunicar*, 15(29), 100-107.
- Gambier, Y. (2003). Screen Transadaptation: Perception and Reception. *The Translator*, 9(2), 171-189.
- Gambier, Y. (2009). *Challenges in research on audiovisual translation*. Turku, Finlandia: University of Turku.
- García, J. (2014) *Influencia de los problemas pragmáticos en el proceso de traducción del idioma inglés al español de revistas informativas estadounidenses en el año 2014*. (Tesis). Recuperada de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/2879>
- Garnes, I. (2014) *Análisis pragmático contrastivo inglés/español de la intensificación verbal en textos literarios*. (Tesis). Recuperada de <https://revistas.ucm.es/index.php/ESTR/article/viewFile/53002/48655>
- George, D. y Mallery, P. (2003). *SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference. 11.0 update (4ª ed.)*. Boston: Allyn & Bacon

- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología e la investigación*. 5ta edición. México: Mc Graw Hill.
- Hernández, V. (2010). De la Escuela de Constanza a la Teoría de la Recepción Cinematográfica. *Frame* (6), 196 - 218.
- Kristeva, J. (1978). *Semiótica*. Madrid: Fundamentos.
- Landheer, R. (1989). L'ambiguïté : un défi traductologique. *Meta*, 34(1), 33-43.
- Lathey, G. (2015). *Translating Children's Literature*. Abingdon, Reino Unido. Routledge
- Lippmann, W. (1922). *Public opinion*. New york Estados Unidos: Routledge.
- Lorenzo, L. (2005). Funcions básicas das referencias intertextuais. *Quaderns*(12), 133-150.
- Lorenzo, L., y Rodríguez, B. (2015). La intertextualidad en los textos audiovisuales: el caso de Donkey Xote. *Ocnos*, 117-128.
- Nikolajeva, M. (1996). *Children's Literature Comes of Age: Toward a New Aesthetic* . Londres, Inglaterra: Routledge.
- O'Connell, E. (2003). What dubbers of children's programmes can learn from translator of children's books. *Meta*, 48(1-2), 222--232.
- Oittinen, R. (2000). Translating for children. *Meta*, 48 (4), p.617-627.
- O'Sullivan, E. (2010). *Historical Dictionary of Children's Literature*. Laham, Estados Unidos: Emerald Group Publishing Limited.
- O'Sullivan, E. (2013). *Children's Literature and translation studies*. Londres, Inglaterra: Routledge.
- Petty, R., Cacioppo, J. y Schumann, D. (1983). Central and Peripheral Routes to Advertising Effectiveness: The Moderating Role of Involvement. *The journal of consumer research*, 10, 135-146.
- Pierce, C. (1986). *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires: Nueva visión.

- Ruiz, J. A. (2008). Niños y pantallas. Oportunidades y retos de una relación en transformación. *Mediterráneo Económico*, 14, 351-366.
- Saussure, F. (1916). *Curso de lingüística general*. 24ta edición. Buenos Aires: Losada.
- Shavit, Z. (1986). *Poetics of children's literature*. Athens, Estados Unidos: The University of Georgia Press.
- Tabbert, R. (2002). Approaches to the Translation of Children's Literature. A Review of Critical Studies since 1960. *Target*, 14(2), 303-351.
- Tornero, A. (2010). Enfoques de la recepción en estudios de cine y literatura. *Inventio, la génesis de la cultura universitaria en Morelos*. (12)80-85
- Velarde, E. (2014) *Los recursos lingüísticos frente a problemas pragmáticos en el subtítulo de la película The avengers en el año 2014*. (Tesis)
- Vimeo (Productor). (2016). *Insight: Brad Bird on Animation*. Disponible en <https://vimeo.com/channels/cinematicmontagecentral/189791698>
- Vitale, A. (2004). *El estudio de los signos. Peirce y Saussure*. Buenos Aires: Eudeba.
- Wells, P. (2007). *Fundamentos de la animación*. Barcelona, España: Parragón .
- Zabalbeascoa, P. (1997). *Dubbing and the nonverbal dimension of translation*. Barcelona, España: Universitat Pompeu Fabra.

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Nivel de recepción del doblaje de películas animadas del 2016 y 2017 en el público infantil peruano, Lima, 2018					
PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cuál es el nivel de recepción del doblaje de películas animadas del 2016 y 2017 en el público infantil peruano?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>¿Cuál es el nivel de recepción del doblaje de películas animadas del 2016 y 2017 en el público infantil peruano a partir de la dimensión semiótica, Lima, 2018?</p> <p>¿Cuál es el nivel de recepción del doblaje de películas animadas del 2016 y 2017 en el público infantil peruano a partir de la dimensión pragmática, Lima, 2018?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Analizar el nivel de recepción del doblaje de películas animadas del 2016 y 2017 en el público infantil peruano, Lima, 2018.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Determinar el nivel de recepción del doblaje de películas animadas del 2016 y 2017 en el público infantil peruano a partir de la dimensión semiótica, Lima, 2018.</p> <p>Identificar el nivel de recepción del doblaje de películas animadas del 2016 y 2017 en el público infantil peruano a partir de la dimensión pragmática, Lima, 2018.</p>	Recepción	Semiótica	<p>Referentes culturales</p> <p>Estereotipos</p> <p>Quenotipos</p> <p>Referentes intertextuales</p>	<p>Diseño de investigación: No experimental</p> <p>Nivel de investigación: Descriptivo</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo de investigación: Aplicada</p> <p>Método de investigación: Deductivo</p> <p>Técnica: Prueba</p> <p>Instrumento: Prueba de rendimiento</p> <p>Población y muestra: 120 alumnos del 5to y 6º grado de primaria.</p> <p>Corpus: “Coco” y “Zootopia”</p>
			Pragmática	<p>Humor</p> <p>Juego de palabras</p> <p>Ironía</p>	

ANEXO 2: PRUEBA DE RENDIMIENTO - “COCO”

Nombre: I.E.:

Grado: Sección: Edad:

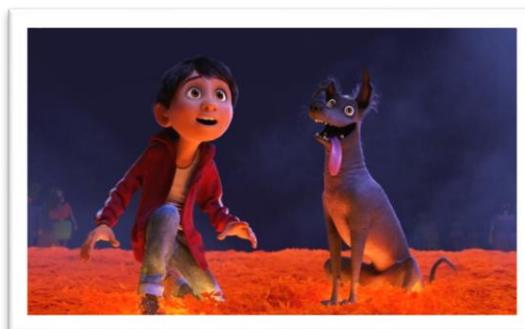
I. SEMIÓTICA

A. Referentes culturales

1. Según lo antes visto, ¿en qué crees que consiste el “*Día de muertos*” en México? Marca con una **X** tu respuesta.
 - a) Día en el que se hace bromas a los familiares.
 - b) Día en el que se sale a las calles disfrazado de tu héroe favorito.
 - c) Día donde se recuerda a la familia que ya falleció, presentándoles una ofrenda.
 - d) Día en el que se marcha por los muertos.

2. ¿Cuál es la función de las *flores de cempasúchil* en la película? Marca con una **X** tu respuesta.

- a) Sirven para decorar
- b) Guían a las almas a casa
- c) Se usan para jugar con los niños
- d) Se usan para aromatizar la casa



B. Estereotipos

3. ¿Qué función cumple “la chancla” en la cultura mexicana? Marca con una **X** tu respuesta.
 - a) Una amenaza que invita a un hijo a comportarse mejor.
 - b) Una manera de decir que necesitas un zapato nuevo.
 - c) Un instrumento para matar moscas.
 - d) Un instrumento con los que los perros pueden jugar.



C. Quenotipos

4. ¿Qué elementos tecnológicos encuentras en el mundo de los muertos? Marca con una **X** tu respuesta.
 - a) Un identificador de rostros, una computadora, un teleférico.
 - b) Una computadora, un celular.
 - c) Una Tablet, un robot, un celular.
 - d) Un robot, un teleférico, una computadora.

D. Referencias intertextuales

5. ¿Reconoces algunos de estos personajes de la cultura mexicana en la película? Marca con una **X** tu respuesta.

- a) Jlo, Thalía, Olga Tañón, Paulina Rubio, Shakira
- b) Los Beatles, Elvis Presley, Frank Sinatra, Bruce Lee.
- c) Los Morunos, Los Quipus, Eva Ayllón, Gianmarco
- d) Pedro Infante, Cantinflas, Frida Kahlo, El Santo

II. PRAGMÁTICA

A. Humor

6. Observa atentamente las siguientes imágenes, ¿cuáles son las escenas graciosas?



a)



b)

c)



d)



B. Juego de palabras

7. ¿Sabes a qué se refería Héctor cuando dijo “tataramuerto”?
- a) A la abuela de Miguel
 - b) Al papá de Miguel
 - c) Al tatarabuelo de Miguel
 - d) Al tío de Miguel

C. Ironía

8. ¿Cómo pensaste que era “Pepita” cuando llamó Mamá Imelda?

- a) Que era una alebrije pequeña y tierna.
- b) Que era un alebrije muy grande.
- c) Que era un alebrije feroz.
- d) Que era una mascota.



9. ¿Cómo se sintió Miguel y a qué se refirió cuando dijo: “Hace un momento creí que tenía un asesino de pariente”?

- a) Se sintió feliz porque su papá no era un asesino.
- b) Se sintió triste porque ya no tenía parentesco con De la Cruz.
- c) Se sintió aliviado porque Héctor era su verdadero tatarabuelo.
- d) Se sintió agobiado porque De la Cruz era su verdadero tatarabuelo.

10. ¿Cómo describirías al hecho de que Mamá Imelda supiera cantar?

- a) Un hecho triste.
- b) Un hecho muy alegre.
- c) Toda una ironía.
- d) Una tragedia.

ANEXO 2: PRUEBA DE RENDIMIENTO “ZOOTOPIA”

Nombre: I.E.:

Grado: Sección: Edad:

I. SEMIÓTICA

A. Referentes culturales

1. Lee atentamente las siguientes afirmaciones, ¿cuál de ellas te hace pensar en ‘discriminación’? Marca con una X tu respuesta.
 - a) “Era muy inseguro, y lo manifestaba en forma de rabia y agresión”.
 - b) “Lo bueno del conformismo es que, si nunca intentas algo nuevo, nunca fracasas”.
 - c) “¿100 multas?, no voy a poner 100 multas. Voy a poner 200, antes de las doce”.
 - d) “Escucha, todo el mundo viene a Zootopia pensando que puede ser lo que quiera, pero no es así. Solo puedes ser lo que eres. Zorro astuto... conejita boba”.
2. ¿A qué crees que se refiere la lentitud con la que los perezosos trabajan en la “Dirección Animal de tráfico”? Marca con una X tu respuesta.
 - a) A que los procesos administrativos en EE. UU demoran mucho.
 - b) A que los norteamericanos son muy flojos y no les gusta trabajar.
 - c) A que se debería contratar a extranjeros para el trabajo.
 - d) A que las personas salen satisfechas porque los atienden rápido.



B. Estereotipos

3. ¿Qué idea tenía Judy sobre los zorros? Marca con una X tu respuesta.
 - a) Un animal muy amigable y solidario.
 - b) Un animal poco sociable e inteligente.
 - c) Un animal feroz y mentiroso.
 - d) Un animal comprensivo y atento.
4. ¿Cómo describirías al Oficial Benjamin Garraza? Marca con una X tu respuesta.
 - a) Un policía muy dedicado.
 - b) Un policía realmente ágil.
 - c) Un policía soñador.
 - d) Un policía muy comelón.

C. Quenotipos

5. ¿Qué particularidades encuentras en Zootopia? Marca con una X tu respuesta.
 - a) Secador de ropa para hipopótamos
 - b) Tobogán para hámsteres
 - c) Animales con ropa
 - d) Todas las anteriores.

D. Referencias intertextuales

6. Relaciona el producto o personaje que se menciona en la película con el que consideras se le hace referencia.



II. PRAGMÁTICA

A. Humor

7. ¿Cuál de estas escenas consideras fue una de las más graciosas de la película? Marca con una X tu respuesta.
- Cuando la coneja cae dentro del inodoro, y la entrenadora dice: “*Rabo sucio...Aniquilada, rabo de algodón*”.
 - Cuando a Nick Wilde le ponen un bozal y lo golpean.
 - Cuando Gideon Grey araña a Judy.
 - Cuando Judy salva a la hija de Mr. Big.

B. Juego de palabras

8. Relaciona según corresponda.

- | | |
|--------------------|----------------|
| 1) Agente Delgato | a) Rinoceronte |
| 2) Agente Trompez | b) Gato |
| 3) Agente Rinovich | c) Lobo |
| 4) Agente Lobato | d) Elefante |

C. Ironía

9. Lee atentamente y completa la respuesta marcando con una X.
“A pesar de tantas decepciones y mucho esfuerzo, Judy Hopps llegó a ser.....”
- La peor estudiante porque llegaba tarde a clases.
 - La mejor cantante del mundo.
 - La mejor estudiante de su clase y la primera oficial coneja.
 - La primera presidenta de Zootopia.
10. ¿Quién era *Flash*, “El Rapidash”? Marca con una X tu respuesta.
- Una liebre
 - Un perezoso
 - Una tortuga
 - Una oveja
11. Al final, ¿Cuál de estos personajes era el que tenía una buena memoria? Marca con una X tu respuesta.
- Yax, el bovino
 - El elefante hembra
 - El oso, Baloo.
 - Judy

ANEXO 3: CUADRO DE VALORIZACIÓN “COCO” Y “ZOOTOPIA”

SEMIÓTICA	
NIVEL BAJO	0 - 2
NIVEL MEDIO	3-5
NIVEL ALTO	6-7

PRAGMÁTICA	
NIVEL BAJO	0-1
NIVEL MEDIO	2-3
NIVEL ALTO	4-5

ANEXO 4: FICHAS DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres: *Calero Moscol, Carmen*
 1.2. Cargo e institución donde labora:
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación
 1.4. Autor(a) de instrumento:

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN (Colocar el puntaje 1 o 2 según su opinión.)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2
		Por mejorar	Aceptable
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		✓
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		✓
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.		✓
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales		✓
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la hipótesis.		✓
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		✓
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, variables e indicadores.		✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		✓
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		✓

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

Si

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN :

20

Observaciones:

Lima, *07 junio* de 2018

[Firma manuscrita]

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
 DNI No. *10452039*

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres: *Lau López, Silvia*
 1.2. Cargo e institución donde labora: *Docente UCV*
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: *Prueba sobre recepción UCV*
 1.4. Autor(a) de instrumento: *Beneduzi Quintanilla, Brenda*

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN (Colocar el puntaje 1 o 2 según su opinión.)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2
		Por mejorar	Aceptable
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.	✓	
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		✓
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.		✓
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales		✓
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la hipótesis.		✓
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		✓
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, variables e indicadores.	✓	✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		✓
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		✓

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN :

Observaciones:
Mejorar redacción de instrucciones en prueba sobre recepción

SI

19

Lima, *9 junio* de 2018

Silvia Jankopis

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

DNI No. *07511436* Telf.:

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres: *Lau López, Moya*
 1.2. Cargo e institución donde labora: *Docente UCV*
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: *Prueba de recepción zootopía*
 1.4. Autor(a) de instrumento: *Benlizu Quintanilla, Brenda*

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN (Colocar el puntaje 1 o 2 según su opinión.)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2
		Por mejorar	Acceptable
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.	✓	
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		✓
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.		✓
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales		✓
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la hipótesis.		✓
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		✓
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, variables e indicadores.		✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		✓
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		✓

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

Si

19

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN :

Observaciones:
Mejorar redacción de instrucciones

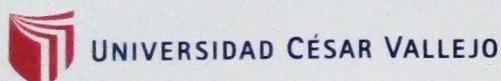
Lima, *9 de junio* de 2018

Lau / Lau

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

DNI No. *0751543* Telf:.....

ANEXO 5: CARTAS DE PRESENTACIÓN



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Lima, 28 de agosto de 2018

CARTA N° 006-2018/EP/IDI.UCV LIMA

Carlota Loyda Salazar Castillo de Saravia
Directora
IE 7079 RAMIRO PRIALE PRIALE

Presente.-

De nuestra mayor consideración:

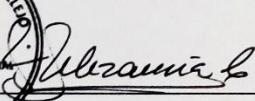
Por la presente tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo(a) cordialmente en representación de la Universidad César Vallejo - filial Lima manifestarle que, nuestra estudiante está desarrollando un Proyecto de Tesis por especialidad; por lo que recurrimos a su reconocida Institución para solicitarle a usted tenga a bien autorizar el ingreso a nuestra alumna a fin de aplicar el instrumento de Tesis: "**Prueba de recepción para estudiantes**" para medir el **Nivel de recepción del doblaje de películas animadas del 2016 y 2017 en el público infantil peruano, Lima, 2018**, información que será de suma importancia para elaborar su trabajo de investigación.

Por lo anteriormente expuesto y para dicho fin, me permito presentar a la alumna **BENDEZU QUINTANILLA BRENDA CAROLINA**, de la Escuela de Educación **IDIOMAS** de **X** ciclo, con código de matrícula N° **6700237439**.

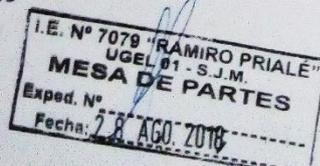
Agradeciendo la atención que brinde a la presente me despido de usted deseándole mis mejores deseos.

Atentamente,




M^{te}. Rossana D. Mezarina Castañeda
Coordinadora de la EP de Idiomas
Carrera de Traducción e Interpretación
Universidad César Vallejo - Lima

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



Lima, 18 de octubre de 2018

CARTA N° 109-2018/EP/IDI.UCV LIMA

Sisivel Jorge Villayzan
Directora
IE 7100 República Alemana

Presente.-

De nuestra mayor consideración:

Por la presente tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo(a) cordialmente en representación de la Universidad César Vallejo - filial Lima manifestarle que, nuestra estudiante está desarrollando un Proyecto de Tesis por especialidad; por lo que recurrimos a su reconocida Institución para solicitarle a usted tenga a bien autorizar el ingreso a nuestro alumna a fin de aplicar el instrumento de Tesis: **"Prueba de recepción para estudiantes"** para medir el **Nivel de recepción del doblaje de películas animadas del 2016 y 2017 en el público infantil peruano, Lima, 2018**, información que será de suma importancia para elaborar su trabajo de investigación.

Por lo anteriormente expuesto y para dicho fin, me permito presentar a la alumna **BENDEZU QUINTANILLA BRENDA CAROLINA**, de la Escuela de Educación **IDIOMAS** de **X** ciclo, con código de matrícula N° **6700237439**.

Agradeciendo la atención que brinde a la presente me despido de usted deseándole mis mejores deseos.

Atentamente,



S. Mezarina
Metr. Rossana D. Mezarina Castañeda
Coordinadora de la EP de Idiomas
Carrera de Traducción e Interpretación
Universidad César Vallejo - Lima



Sisivel Y. Villayzan
Sisivel Y. Jorge Villayzan
Directora (e)
I.E 7100

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Lima, 27 de setiembre de 2018

CARTA N° 009-2018/EP/IDI.UCV LIMA

Mercedes Sosa Palacios Mesones
Directora
IE 7219 Aristóteles

Presente.-

De nuestra mayor consideración:

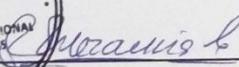
Por la presente tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo(a) cordialmente en representación de la Universidad César Vallejo - filial Lima manifestarle que, nuestra estudiante está desarrollando un Proyecto de Tesis por especialidad; por lo que recurrimos a su reconocida Institución para solicitarle a usted tenga a bien autorizar el ingreso a nuestra alumna a fin de aplicar el instrumento de Tesis: "Prueba de recepción para estudiantes" para medir el Nivel de recepción del doblaje de películas animadas del 2016 y 2017 en el público infantil peruano, Lima, 2018, información que será de suma importancia para elaborar su trabajo de investigación.

Por lo anteriormente expuesto y para dicho fin, me permito presentar a la alumna **BENDEZU QUINTANILLA BRENDA CAROLINA**, de la Escuela de Educación **IDIOMAS** de X ciclo, con código de matrícula N° **6700237439**.

Agradeciendo la atención que brinde a la presente me despido de usted deseándole mis mejores deseos.

Atentamente,




M^{tr}. Rossana D. Mezarina Castañeda
Coordinadora de la EP de Idiomas
Carrera de Traducción e Interpretación
Universidad César Vallejo - Lima



Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ANEXO 6: PRUEBAS DE RENDIMIENTO

ANEXO 2: PRUEBA SOBRE NIVEL DE RECEPCIÓN DEL DOBLAJE DE LA PELÍCULA "ZOOTOPIA" EN EL PÚBLICO INFANTIL PERUANO

Nombre: Walter S. David I.E.: Ramiro Pizarro P.
Grado: 6^{to} Sección: 1 Edad: 11

I. SEMIÓTICA

A. Referentes culturales

1. Lee atentamente las siguientes afirmaciones, ¿cuál de ellas te hace pensar en 'discriminación'? Marca con una **X** tu respuesta.

- a) "Era muy inseguro, y lo manifestaba en forma de rabia y agresión".
- b) "Lo bueno del conformismo es que, si nunca intentas algo nuevo, nunca fracasará".
- c) "¿100 multas?, no voy a poner 100 multas. Voy a poner 200, antes de las doce".
- d) "Escucha, todo el mundo viene a Zootopia pensando que puede ser lo que quiera, pero no es así. Solo puedes ser lo que eres. Zorro astuto... conejita boba".

2. ¿A qué crees que se refiere la lentitud con la que los perezosos trabajan en la "Dirección Animal de tráfico"? Marca con una **X** tu respuesta.

- a) A que los procesos administrativos en EE. UU demoran mucho.
- b) A que los norteamericanos son muy flojos y no les gusta trabajar.
- c) A que se debería contratar a extranjeros para el trabajo.
- d) A que las personas salen satisfechas porque los atienden rápido.



3. Viendo estas imágenes, ¿a qué ciudades conocidas te recuerdan? Marca con una **X** tu respuesta.

- a) Los Ángeles, Miami, Las Vegas.
- b) Lima, Santiago, Brasilia.
- c) Asunción, Buenos Aires, D. F.
- d) New York, San Francisco, Rio de Janeiro.



ANEXO 2: PRUEBA SOBRE NIVEL DE RECEPCIÓN DEL DOBLAJE DE LA PELÍCULA "COCO"

Nombre: Yadira Huayra LE: 7019 Amateles
Grado: 6 Sección: Unico Edad: 11 años

I. SEMIÓTICA

A. Referentes culturales

1. Según lo antes visto, ¿en qué crees que consiste el "Día de muertos" en México? Marca con una X tu respuesta.
 - a) Día en el que se hace bromas a los familiares.
 - b) Día en el que se sale a las calles disfrazado de tu héroe favorito.
 - c) Día donde se recuerda a la familia que ya falleció, presentándoles una ofrenda.
 - d) Día en el que se marcha por los muertos.

2. ¿A qué se le conoce como un 'alebrije' ?
 - a) Una combinación de animales que guía espiritualmente
 - b) Un gato sin bigote que come mucho
 - c) Un dinosaurio con alas que sabe leer
 - d) Un perro gigante que habla

3. ¿Cuál es la función de las flores de cempasúchil en la película? Marca con una X tu respuesta.
 - a) Sirven para decorar
 - b) Guían a las almas a casa
 - c) Se usan para jugar con los niños
 - d) Se usan para aromatizar la casa



B. Estereotipos

4. ¿A qué se refiere Miguel cuando dice: "Somos la única familia en México que no ama la música"? Marca con una X tu respuesta.
 - a) Solo a su abuela no le gusta la música mexicana.
 - b) Sólo a él le gusta la música mexicana.
 - c) A toda su familia le gusta la música mexicana.
 - d) Todos los mexicanos aman los mariachis.

ANEXO 2: PRUEBA SOBRE NIVEL DE RECEPCIÓN DEL DOBLAJE DE LA PELÍCULA "ZOOTOPIA" EN EL PÚBLICO INFANTIL PERUANO

Nombre: Marcos Polo Velarde Almaguer E.: 7100
Grado: 6 Sección: B Edad: 11

I. SEMIÓTICA

A. Referentes culturales

1. Lee atentamente las siguientes afirmaciones, ¿cuál de ellas te hace pensar en 'discriminación'? Marca con una X tu respuesta.

- a) "Era muy inseguro, y lo manifestaba en forma de rabia y agresión".
- b) "Lo bueno del conformismo es que, si nunca intentas algo nuevo, nunca fracasará".
- c) "¿100 multas?, no voy a poner 100 multas. Voy a poner 200, antes de las doce".
- d) "Escucha, todo el mundo viene a Zootopia pensando que puede ser lo que quiera, pero no es así. Solo puedes ser lo que eres. Zorro astuto... conejita boba".

2. ¿A qué crees que se refiere la lentitud con la que los perezosos trabajan en la "Dirección Animal de tráfico"? Marca con una X tu respuesta.

- a) A que los procesos administrativos en EE. UU demoran mucho.
- b) A que los norteamericanos son muy flojos y no les gusta trabajar.
- c) A que se debería contratar a extranjeros para el trabajo.
- d) A que las personas salen satisfechas porque los atienden rápido.



3. Viendo estas imágenes, ¿a qué ciudades conocidas te recuerdan? Marca con una X tu respuesta.

- a) Los Ángeles, Miami, Las Vegas.
- b) Lima, Santiago, Brasilia.
- c) Asunción, Buenos Aires, D. F.
- d) New York, San Francisco, Rio de Janeiro.



 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 30-11-2018 Página : 1 de 1
--	---	---

Yo, JESÚS FERNANDO CORNEJO SÁNCHEZ, docente de la Facultad de Educación e Idiomas y Escuela Profesional de Idiomas de la Universidad César Vallejo Lima Norte, revisor de la tesis titulada:

“NIVEL DE RECEPCIÓN DEL DOBLAJE DE PELÍCULAS ANIMADAS DEL 2016 Y 2017 EN EL PÚBLICO INFANTIL PERUANO, LIMA, 2018” de la estudiante Brenda Carolina Bendezú Quintanilla, constato que la investigación tiene un índice de similitud de ...17. % verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Los Olivos, 30 de noviembre de 2018



Firma

Jesús Fernando Cornejo Sánchez

DNI: 07448930

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable de SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	--------------------	--------	---------------------------------



FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE IDIOMAS

NIVEL DE RECEPCIÓN DEL DOBLAJE DE PELÍCULAS
ANIMADAS DEL 2016 Y 2017 EN EL PÚBLICO INFANTIL
PERUANO, LIMA, 2018

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
TRADUCTOR E INTÉRPRETE

AUTORA:

BRENDA CAROLINA BENDEZÚ QUINTANILLA

ASESOR:

DR. JESÚS FERNANDO CORNEJO SÁNCHEZ



Navigation icons: Home, Back, Check, Edit, Grid, 17, Filter, Prohibit, Download, Info

Resumen de coincidencias		
17 %		
1	tesisenxarxa.net Fuente de Internet	3 % >
2	Entregado a Infile Trabajo del estudiante	1 % >
3	america.sim.ucm.es Fuente de Internet	1 % >
4	eprints.uanl.mx Fuente de Internet	1 % >
5	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	1 % >
6	upf.academia.edu Fuente de Internet	1 % >
7	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	1 % >
8	Entregado a University ... Trabajo del estudiante	<1 % >
9	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 % >
10	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	<1 % >



FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: Bendezú Quintanilla Brenda Carolina
D.N.I. : 72470141
Domicilio : Asoc. El Universo Mz.C Lt.21
Teléfono : Fijo : 5549897 Móvil : 941751445
E-mail : brenda.bendezuq@gmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad : Educación e Idiomas
Escuela : Idiomas
Carrera : Traducción e Interpretación
Título : Licenciada en Traducción e Interpretación

Tesis de Post Grado

Maestría

Doctorado

Grado :

Mención :

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:
Bendezú Quintanilla, Brenda Carolina

Título de la tesis:

Nivel de recepción del doblaje de películas animadas del 2016 y 2017 en el público infantil peruano, Lima, 2018

Año de publicación : 2018

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



Firma : 

Fecha: 20-12-18



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

La Escuela Profesional de Idiomas

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Bendezú Quintanilla, Brenda Carolina

INFORME TÍTULADO:

Nivel de recepción del doblaje de películas animadas del 2016 y 2017 en el público infantil peruano, Lima, 2018

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Licenciada en Traducción e Interpretación

SUSTENTADO EN FECHA: 11/12/2018

NOTA O MENCIÓN: 15



[Handwritten signature]

FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN