

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE VALPARAÍSO  
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y EDUCACIÓN  
INSTITUTO DE LITERATURA Y CIENCIAS DEL LENGUAJE



PONTIFICIA  
UNIVERSIDAD  
CATÓLICA DE  
VALPARAÍSO

**ANÁLISIS COMPARATIVO DE ELEMENTOS HUMORÍSTICOS EN LOS  
SUBTÍTULOS Y EL DOBLAJE AL ESPAÑOL LATINOAMERICANO DE LA  
COMEDIA DE SITUACIÓN *THAT '70s SHOW*: EQUIVALENCIA FUNCIONAL EN  
LOS JUEGOS DE PALABRAS**

Proyecto de Titulación para optar al Grado Académico de  
Licenciado en Lengua Inglesa y al Título  
Profesional de Traductor Inglés-Español

**Estudiante:** Fabiana Leyton Pérez

**Profesor Guía:** Alejandro Torres Vergara

2020

## **Agradecimientos**

En estas líneas quiero agradecer a todas las personas que hicieron posible esta investigación y, que de alguna manera u otra, estuvieron acompañándome durante esta etapa. En primer lugar, quiero agradecer a mi familia por haber sido mi apoyo en toda mi carrera universitaria y a lo largo de mi vida. Aprecio infinitamente todo el trabajo y sacrificio que han hecho para que siempre pueda cumplir mis metas. A Josefa, mi hermanita, quien siempre me sacó una sonrisa cuando más lo necesitaba.

En segundo lugar, quiero agradecer a todos los profesores y profesoras de la carrera que fueron parte de mi formación profesional, pues ellos fueron quienes me entregaron el conocimiento y las herramientas necesarias para poder prosperar en este proceso. Especialmente al profesor Alejandro Torres, quien con su experiencia, motivación y disposición me ha guiado durante la realización de esta investigación y ha incentivado aún más mi interés en la traducción audiovisual.

Finalmente, a mis amigas, por todos los buenos momentos y ataques de risa que hicieron de esta etapa una experiencia que recordaré por siempre.

## Resumen

La traducción audiovisual corresponde a una modalidad de traducción multidimensional que presenta un gran desafío para los traductores, quienes se enfrentan a diversas limitaciones durante el proceso traductor. Sin embargo, si a dichas limitaciones se le añade la presencia del humor, la tarea del traductor se dificulta considerablemente. La presente investigación propone un estudio comparativo de la traducción de juegos de palabras en los subtítulos y en el doblaje de la comedia de situación *That '70s Show*. El objetivo principal de esta investigación consiste en comparar la traducción de los juegos de palabras, teniendo en cuenta la equivalencia funcional y los mecanismos utilizados para su traducción. Para llevar a cabo esta comparación, se utilizó la taxonomía postulada por Delabastita (1996) para la traducción de juegos de palabras. Con el análisis se pudo explorar las diferencias y similitudes en el doblaje y en la subtitulación de la serie en cuanto a la traducción de elementos humorísticos y a la conservación de la funcionalidad de los juegos de palabras. Se concluyó que los resultados fueron variados, sin embargo, la versión subtitulada al español fue la que logró transmitir la mayor cantidad de juegos de palabras satisfactoriamente.

**Palabras clave:** comedia de situación, doblaje, equivalencia funcional, juegos de palabras, subtitulación, traducción audiovisual.

## Abstract

Audiovisual translation is a branch of translation that deals with multimodal texts. This type of translation poses a significant challenge to translators, who encounter several difficulties during the translation process. However, the translation task becomes even more difficult with the presence of humorous elements in the audiovisual text. This research proposes a comparative study of wordplay translation in both the subtitled and the dubbed version of the sitcom *That '70s Show*. The main objective is to compare the translation of wordplays, considering functional equivalence and the procedures adopted to translate them. The taxonomy of wordplay translation proposed by Delabastita (1996) was used in order to carry out the comparison. With the analysis, it was possible to compare the differences and similarities between the dubbed and the subtitled version of the show with regard to the translation of humorous elements and the maintenance of functional equivalence in wordplays. It was concluded that the results were varied; although, the Spanish subtitled version managed to translate a greater number of plays on words successfully.

**Keywords:** situation comedy, dubbing, functional equivalence, wordplay, subtitling, audiovisual translation.

## Índice

<b>1. Introducción</b> .....	1
<b>2. Marco teórico</b> .....	3
2.1 <i>Traducción audiovisual</i> .....	3
2.1.1 <i>Doblaje</i> .....	4
2.1.2 <i>Subtitulación</i> .....	5
2.2 <i>La traducción del humor audiovisual</i> .....	6
2.2.1 <i>Criterios para la traducción del humor</i> .....	7
2.3 <i>Equivalencia funcional</i> .....	9
2.3.1 <i>Teoría del skopos</i> .....	9
2.4 <i>Juegos de palabras</i> .....	12
2.4.1 <i>Taxonomía juegos de palabras</i> .....	14
<b>3. Marco metodológico</b> .....	16
3.1 <i>Objeto de estudio</i> .....	17
3.2 <i>Unidad de análisis</i> .....	18
3.3 <i>Procedimiento para el análisis</i> .....	18
3.3.1 <i>Taxonomía juegos de palabras</i> .....	19
<b>4. Análisis</b> .....	21
<b>5. Discusión</b> .....	32
<b>6. Conclusión</b> .....	34
<b>Referencias</b> .....	38

## 1. Introducción

El auge de las plataformas de *streaming* y la constante llegada de productos audiovisuales extranjeros a nuestras pantallas han provocado un gran impacto en la traducción audiovisual y la han convertido en uno de los mayores retos para los traductores debido a las limitaciones que presenta esta modalidad de traducción.

Traducir y adaptar los guiones de estas producciones audiovisuales, ya sea para que sean posteriormente dobladas o subtituladas, corresponde a una de las formas más complejas de traducción, ya que esta modalidad se encuentra limitada por factores completamente ajenos a la tarea del traductor (Gor Ballester, 2015). Si a dichas limitaciones se le agrega la presencia de elementos humorísticos, la tarea se dificulta considerablemente debido a la naturaleza cultural de este. En palabras de Díaz Cintas (2001), el humor es una de las instancias de recreación verbal que presenta un mayor desafío para el traductor, ya que lo insta a recurrir a soluciones creativas en las que muchas veces se debe sacrificar la equivalencia del contenido para poder producir un efecto similar, es decir, alcanzar la equivalencia funcional. Por otra parte, si a la dificultad intrínseca de la transferencia del humor se le añade algún problema lingüístico, paralingüístico o visual, la dificultad será aún mayor (Martínez Sierra, 2003).

Para poder traducir el humor en textos audiovisuales, el traductor no solo debe poseer competencias lingüísticas adecuadas en el par de idiomas involucrados, sino que además deberá tener conocimiento acerca de las dos culturas en juego, ya que el humor es culturalmente específico (Zabalbeascoa, 1996). En este sentido, las comedias de situación son uno de los objetos de estudio más idóneos en el área, puesto que contienen un número considerable de alusiones y elementos paródicos que reflejan una sociedad, su historia y sus experiencias y, al mismo tiempo, aportan gran parte del humor. Sin embargo, la mayoría de las veces estos elementos humorísticos pasan inadvertidos para quienes no están familiarizados con el idioma o con la cultura a la cual pertenece el texto audiovisual original (Zabalbeascoa, 1993).

En base a lo anterior, el presente trabajo de investigación tiene como objetivo comparar la versión doblada y la subtitulada al español latinoamericano de la comedia de situación *That '70s Show*, enfocándose principalmente en la traducción de juegos de palabras, es decir, elementos humorísticos derivados de la homonimia (homografía y homofonía), paronimia,

polisemia, etc. Con este estudio se pretende responder a las preguntas que surgen con respecto a ambas versiones del objeto de estudio (la versión doblada y la subtitulada), tales como ¿en cuál de las versiones se logra mantener el juego de palabras y su funcionalidad? Además, en los casos en que sí se logró la traducción de los juegos de palabras, ¿mediante cuál relación semántica se ha logrado? De esta forma, se espera encontrar diferencias tanto en la manera en la que cada versión logra transferir los elementos humorísticos como en el producto final, principalmente a causa de las limitaciones y convenciones que presenta cada modalidad. Por lo mismo, se espera que, debido a las diversas limitantes que se presentan en el proceso de subtitulación, la versión doblada al español logre entregar opciones de traducción más libres y alcanzar una mayor equivalencia funcional en los juegos de palabras.

Para alcanzar el objetivo de este trabajo se adoptará un enfoque cualitativo en el cual se analizará la equivalencia funcional que presenta la versión doblada y la subtitulada con respecto a la original al momento de transferir los juegos de palabras presentes en diversas escenas, las cuales fueron seleccionadas en base a su contenido. Además, el alcance de esta investigación es descriptivo, pues existe una base previa y teorías que sustentarán el análisis de la equivalencia funcional de ambas versiones.

Para poder llevar a cabo este análisis, se seleccionaron diversos juegos de palabras presentes en la serie que contribuyen al tinte humorístico de esta. Posteriormente, se llevó a cabo el análisis de la versión doblada y la subtitulada, en el cual se analizaron las traducciones de cada juego de palabras y la equivalencia funcional de cada una de las versiones con respecto a la versión original, desde el punto de vista de la teoría del *Skopos* postulada por Vermeer y en base a la clasificación de la traducción de juegos de palabras propuesta por Delabastita (1996). Este trabajo se estructura mediante diferentes secciones. La primera sección corresponde al marco teórico, en el cual se abordarán los contenidos que resultan fundamentales para el desarrollo de este estudio. En la segunda sección se presentará la metodología utilizada para analizar las dos versiones de la serie. En este apartado se presentarán temas como la elección del corpus, los criterios que guiarán el análisis y los procedimientos que se realizarán para comparar las versiones. La tercera sección corresponde al análisis, donde se analizarán detalladamente los elementos humorísticos (juegos de palabras), para luego discutir los resultados en la sección número cuatro. Finalmente, se presentará una conclusión con una recapitulación de los aspectos más importantes que se abordaron en el trabajo.

## **2. Marco teórico**

### *2.1 Traducción audiovisual*

El presente estudio se sitúa en el marco de la traducción audiovisual, la cual corresponde a una modalidad de traducción que se encarga de textos audiovisuales, en los cuales la comunicación se transmite mediante dos canales diferentes (auditivo y visual) que se desarrollan simultáneamente dando forma a un texto cohesivo y coherente (Chaume, 1997). En la traducción audiovisual, la dimensión lingüística representa solamente una de las dimensiones que dan forma al proceso de comunicación de esta modalidad (Díaz Cintas, 2010), por lo mismo, Chaume (2004, como se cita en Rica Peromingo, 2016) define la traducción audiovisual como un tipo de traducción que refleja la necesidad de utilizar enfoques pluridisciplinarios para poder acercarse a su objeto de estudio, ya que, debido a su hibridez, los textos audiovisuales obligan al traductor a emplear diversos enfoques para poder comprender, ya sea las relaciones que existen entre los elementos que forman el texto audiovisual o las claves textuales y contextuales para transferir dichos elementos (Rica Peromingo, 2016), sin que se produzcan incoherencias en la comunicación que contrapongan la información entregada por los distintos canales (Bernal Merino, 2002).

En la traducción audiovisual, el mensaje se reemplaza parcialmente, ya que la información visual y parte de la banda sonora permanecen sin modificaciones y es la traducción la que deberá adaptarse al tiempo y a los espacios disponibles (Bernal Merino, 2002). Por ende, es en esta instancia donde la sincronización adquiere un rol principal, debido a que será responsabilidad del traductor preocuparse no solo de traducir los enunciados, sino que también de que estos se adecúen al espacio y al tiempo para poder lograr una traducción óptima y entregar un producto de calidad al espectador. Además de los factores espacio-tiempo, existen otros elementos a considerar en la traducción de textos audiovisuales, tales como la presencia de elementos supraoracionales (entonación, acentos, etc.) y el lenguaje corporal (cinésica y proxémica) (Bernal Merino, 2002).

Díaz Cintas (2009) señala que las modalidades de traducción audiovisual más comunes corresponden al doblaje y a la subtitulación. Así mismo, destaca que no son las únicas opciones de modalidades traductorales disponibles para trasvasar información en los textos

audiovisuales, sin embargo, en esta ocasión el estudio se centrará en el doblaje y en la subtitulación.

### *2.1.1 Doblaje*

La primera modalidad es el doblaje, el cual corresponde a la resonorización de una producción audiovisual con la finalidad de adaptarla al mercado de una nueva comunidad lingüística (Bernal Merino, 2002). En otras palabras, el doblaje consiste en reemplazar la banda sonora que contiene el diálogo original por otra que contenga el de la lengua de llegada, asegurándose de que exista sincronía entre la imagen y las voces de los actores de doblaje para que estas coincidan con la gesticulación y los movimientos labiales de los actores que aparecen en pantalla (Díaz Cintas & Orero, 2010) y, a la vez, se cree una ilusión de realidad.

Para lograr dicha ilusión de realidad, existen diversos tipos de sincronía que se deben tener en cuenta al momento de traducir un guion de un texto audiovisual que será posteriormente doblado, ya que la necesidad de sincronía de un texto afectará no solo el contenido de la versión traducida, sino que también la actuación de los actores de doblaje (Lorenzo, Pereira & Xoubanova, 2003). Fodor (1969) distingue tres tipos de sincronía que deben estar presentes en el proceso de traducción para obtener un doblaje óptimo.

El primer tipo corresponde a la sincronía fonética, la que se encarga de la congruencia entre los movimientos propios de la articulación del habla (movimientos labiales) y el texto meta, principalmente en las instancias de primeros planos. En este tipo de sincronía, el diálogo traducido debe ajustarse al espacio y al tiempo de tal manera que al momento de incorporar los diálogos traducidos a las imágenes y a la banda sonora original no se perciban las disimilitudes fonéticas. De esta categoría, Chaume (2008), desprende tres tipos de sincronía, la sincronía labial, la isocronía, que consiste en ajustar la traducción a la duración de los enunciados producidos por los personajes en pantalla, y la sincronía cinésica, la cual corresponde a mantener la coherencia con los movimientos corporales del actor o actriz (Rica Peromingo, 2016).

El segundo tipo corresponde a la sincronía de caracterización, la cual se refiere a la congruencia entre la voz del actor de doblaje (timbre, tono, acento, dialecto, elementos paralingüísticos y prosódicos) y el aspecto exterior y gesticulación del actor en pantalla. Según

Fodor (1969), el objetivo de la sincronía de caracterización es garantizar que el diálogo no contradiga lo que se muestra en las imágenes.

El tercer y último tipo corresponde a la sincronía de contenido, la cual depende de quien traduce el guion, ya que contempla la equivalencia entre el mensaje en la lengua origen y el de la lengua meta.

A pesar de las diversas limitantes que se presentan en el proceso de la traducción de guiones para doblaje, tales como los diversos tipos de sincronización que se deben tener en cuenta, la dificultad de mantener la autenticidad del texto audiovisual original debido a la subordinación a la imagen (Baker, 1998), la presencia de risas enlatadas en el caso de las comedias de situación (Zabalbeascoa, 1996), etc., los traductores tienen más oportunidad de experimentar con el contenido y con la forma de los diálogos originales, ya que la audiencia no tiene la posibilidad de comparar el texto traducido con el original como en el caso de los productos audiovisuales subtítulos (Díaz Cintas & Orero, 2010).

### *2.1.2 Subtitulación*

La segunda modalidad corresponde a la subtitulación. En este caso, se puede distinguir entre subtitulación intralingüística, en la cual el idioma original del texto coincide con el idioma de los subtítulos, e interlingüística, en la que el texto original es traducido a otro idioma (Díaz Cintas & Remael, 2014). Sin embargo, nos limitaremos solamente a la subtitulación interlingüística.

La subtitulación interlingüística consiste en la inserción de, generalmente, dos líneas de texto en la parte inferior de la pantalla (Bernal Merino, 2002), en las que aparece la traducción del guion original a la lengua meta en sincronía con la imagen y con el diálogo (Díaz Cintas, 2010). En otras palabras, esta modalidad implica la transferencia del código oral al código escrito y, al mismo tiempo, el trasvase del mensaje de una lengua a otra (Rica Peromingo, 2016). Por lo demás, en la subtitulación no solamente se considera el diálogo del texto original, sino que también la traducción de otros tipos de información verbal relevante que sea transmitida ya sea por el audio o por la imagen, tales como grafitis, afiches, letras de canciones, etc. (Díaz Cintas & Remael, 2014).

Siguiendo con lo propuesto por Díaz Cintas y Remael (2014), los textos audiovisuales subtítulos están compuestos por tres elementos principales: el audio, la imagen y los subtítulos, por ende, se espera que quienes subtitulan logren una interacción adecuada entre dichos elementos y, además, consideren que el espectador tiene que ser capaz de leer los subtítulos y procesar la imagen al mismo tiempo.

Al igual que en el doblaje, la subtitulación cuenta con un proceso de sincronización, conocido como *spotting*, en el cual los subtítulos se ajustan al tiempo de comienzo y al término del diálogo original (Díaz Cintas, 2010). Al momento de realizar el *spotting*, se debe tener en cuenta que el tiempo que un subtítulo permanece en pantalla dependerá del medio de exhibición en el que aparecerá el texto audiovisual subtitulado, la velocidad del diálogo original y la velocidad estimada de lectura del espectador (Díaz Cintas & Remael, 2014).

Respecto a las limitantes que se presentan en el proceso de subtitulación, uno de los mayores desafíos corresponde al espacio reducido que se encuentra disponible para la traducción del diálogo original. En este caso, ya que no resulta posible traducir absolutamente todo el contenido del texto original, se debe capturar la esencia del mensaje y transmitirlo en la lengua meta de la mejor manera posible (Díaz Cintas, 2010) mediante el uso de técnicas de condensación y eliminación de información que podría resultar redundante.

Finalmente, si bien no considerada una limitante como tal, sino que más bien un desafío para el traductor que podría llegar a influir en su desempeño, se encuentra el denominado efecto *feedback* (Díaz Cintas & Remael, 2014), es decir, la audiencia tiene acceso al texto original y al texto meta simultáneamente, por lo que cualquier persona con conocimiento en ambos idiomas puede compararlos y notar los cambios realizados por el traductor (Díaz Cintas, 2010), ya sea cuando el traductor ha omitido información, cuando ha realizado una adaptación e incluso cuando ha fallado en el trasvase de algún elemento culturalmente específico como es el caso del humor.

## *2.2 La traducción del humor audiovisual*

La traducción del humor conlleva un proceso complejo de transformación, de creatividad y de recreación verbal en el cual la tarea del traductor se dificulta considerablemente, obligándolo a buscar soluciones que en la mayoría de las veces se alejan del contenido del texto original para

poder crear un efecto similar en el texto meta (Díaz Cintas, 2001). El humor es un elemento que puede aparecer en un sinfín de textos y de géneros, sin embargo, será el traductor el que deberá detectarlo y decidir acerca de la importancia que tiene este elemento y la función que cumple dentro del texto origen para luego poder abordarlo de la manera adecuada (Zabalbeascoa, 2001).

Tal como se mencionó en la sección anterior, para poder traducir un texto audiovisual el traductor tiene que ser capaz de ajustar la versión traducida a los espacios disponibles y sincronizarla con los elementos sonoros y visuales que posee el texto original. Sin embargo, Zabalbeascoa (2001) señala que cuando un texto audiovisual presenta elementos humorísticos, el traductor además debe poseer capacidad de interpretación, para poder encontrar sentido a la versión original; capacidad de expresión, para poder expresar dicho sentido en la lengua meta; y capacidad de producción, para poder producir un texto adecuado en el cual no solamente se refleje el contenido del texto original, sino que se produzca el efecto deseado.

### *2.2.1 Criterios para la traducción del humor*

Diversos autores han propuesto diferentes criterios que debe considerar un traductor al momento de transferir el humor de manera adecuada. Bernal Merino (2002) señala que antes de comenzar a traducir, el traductor debe analizar el chiste o elemento humorístico en base a los siguientes criterios: el contenido, la forma y la intención, tanto de los personajes como del guionista del producto audiovisual.

Por su parte, Zabalbeascoa (1996) señala que lo primero que un traductor debe considerar es en qué posición se encuentra el humor dentro de las prioridades del texto fuente y qué restricciones se interponen en el camino para poder lograr una transferencia adecuada. De la misma manera, Díaz Cintas (2001) propone que el traductor establezca una escala de prioridades y, dependiendo de esa jerarquía, traduzca el texto meta lo más fiel posible al texto original.

En lo que respecta a las prioridades del humor, Zabalbeascoa (1994) propone la siguiente categorización de los grados de prioridad que tiene el humor en diferentes textos y situaciones.

- 1) Alta (*top*): en esta categoría se encuentran las comedias televisivas, los cómics, etc., es decir, textos que tienen como función principal causar un efecto humorístico.

- 2) Media (*middle*): en esta categoría se encuentran las historias de amor o de aventura con finales felices. En este caso, los elementos humorísticos juegan un papel importante en el texto, sin embargo, no tienen un rol principal.
- 3) Baja (*marginal*): en esta categoría se incluyen los discursos parlamentarios, obras de Shakespeare con juegos de palabras e ironías, etc.
- 4) Negativa (*to be avoided*): en esta categoría se encuentran los textos dramáticos, trágicos o de miedo, pésames, noticias bélicas, etc. En este caso, los elementos humorísticos no deben estar presentes en el texto.

Por ende, si alguna característica del texto fuente se percibe como una prioridad de alto grado, esta debe ser transmitida obligatoriamente en el texto meta. Las prioridades de grado medio son importantes dentro del texto fuente, pero comparten el nivel de prioridad con otras características textuales, por lo que su transferencia no es tan relevante como lo es en el caso de las prioridades altas. En el caso de las prioridades de grado bajo, estas se deben tomar en cuenta solamente una vez se hayan cumplido las prioridades de grados más elevados. Finalmente, las prioridades negativas son las que se deben evitar y no deben aparecer en el texto meta (Zabalbeascoa, 2005).

Respecto a las funciones que cumple el humor en un texto, Zabalbeascoa (2001) señala que el humor puede cumplir diversas funciones dentro del texto fuente, por lo que se debe considerar dicha funcionalidad al momento de traducir los elementos humorísticos. Dentro de las funciones del humor señaladas por el autor, se encuentran los fines propagandísticos, didácticos, críticos, terapéuticos (2001), pedagógicos y de entretenimiento (1996).

En el caso particular de la funcionalidad de las comedias de televisión, el autor destaca entre las funciones principales el conseguir un buen nivel de audiencia, ser entretenidas y provocar la risa en los espectadores, ya que la prioridad es la comicidad. Por lo mismo, propone algunas prioridades globales que se deben tener en cuenta al momento de traducir las comedias de televisión (1994):

- Mantener la comicidad.
- Apuntar a una respuesta inmediata (risa)
- Integrar las palabras de la traducción (el texto meta) con los otros elementos que componen el texto audiovisual.

- Usar lenguaje apropiado para el canal de comunicación.

### 2.3 *Equivalencia funcional*

Attardo (2002) señala que la mantención del significado de un enunciado es la esencia de la traducción, por lo que resulta sumamente importante mantener el significado de los enunciados del texto original. Sin embargo, en el caso de los textos cómicos —cuya principal función es producir un efecto humorístico y, por ende, provocar la risa de la audiencia— el traductor deberá tratar de mantener la función del texto original y no priorizar la equivalencia formal de los elementos humorísticos presentes en el texto (Zabalbeascoa, 2005). Por lo mismo, autores como Zabalbeascoa, Bernal Merino y Martínez Sierra se respaldan en teorías funcionalistas para la traducción del humor audiovisual, como es el caso de la Teoría del *skopos*.

Tal como mencionan Mendiluce y Hernández (2004), la mayoría de las veces se deberá sacrificar la equivalencia formal del texto original para poder mantener la equivalencia funcional y provocar el efecto deseado en la audiencia, es decir, será más relevante que la traducción alcance su objetivo y no la manera en la que se lleva a cabo la traducción (Reiss & Vermeer, 1996). Es por esto que, en determinadas ocasiones, principalmente cuando el humor depende de juegos de palabras, el traductor deberá recurrir a una traducción más libre y abordar el texto desde un enfoque orientado a la lengua y a la audiencia meta, considerando la función del juego de palabras dentro del texto, de lo contrario, el producto final no tendrá sentido en la lengua de llegada y se perderá lo esencial del texto original (Bernal Merino, 2002), que en este caso en particular corresponde a la comicidad. Respecto a lo anterior, Delabastita (1996) afirma que, paradójicamente, la única manera de ser fiel al juego de palabras original es no respetando el vocabulario, la gramática y, generalmente, el contenido de este.

#### 2.3.1 *Teoría del skopos*

Una de las teorías funcionalistas más reconocidas corresponde a la Teoría del *skopos* (“propósito” en griego), abordada inicialmente por Vermeer en 1978, la cual postula que todas

las acciones que se realizan en el proceso de traducción se encuentran determinadas por el *skopos* del texto meta (Nord, 1997), es decir, dicho propósito determinará cómo y qué se debe hacer en el proceso de traducción (Reiss & Vermeer, 2014). De acuerdo con lo anterior, el traductor deberá actuar acorde al *skopos* del texto meta, el cual se debe definir antes de realizar cualquier actividad traductora, ya sea la elección de algún método de traducción, estrategia, etc. (Schäffner, 1998). Además, la determinación del *skopos* del texto no es un proceso arbitrario, sino que se debe determinar teniendo en cuenta factores tales como las necesidades, expectativas, conocimiento cultural, etc. de los receptores del texto meta (Schäffner, 1998).

Por otra parte, el *skopos* del texto meta es el que definirá la forma y el grado de equivalencia necesaria entre el texto original y el texto meta para que el resultado sea una traducción adecuada (Nord, 2009). Tal como se mencionó en el apartado anterior, en el caso de las comedias, el *skopos* es la comicidad, es decir, se busca que el texto meta provoque un efecto humorístico en la audiencia. Por lo tanto, todas las decisiones tomadas por el traductor deberán considerar que el propósito del texto será producir un efecto humorístico, un grado de comicidad, una risa o una sonrisa de parte de los receptores del producto audiovisual final.

Otro punto destacable dentro de la teoría del *skopos* es que el texto fuente solamente cumple el rol de ofrecer información y es el traductor el que finalmente decide qué elementos considera relevantes para los receptores del texto meta (Nord, 2009), ya que dicho texto debe tener un grado alto de coherencia intratextual para que sea comprensible y tenga sentido para el receptor y, a la vez, sea coherente con la situación y la cultura meta (Nord, 2009).

A pesar de que Vermeer y Reiss emplean las palabras “finalidad”, “objetivo”, “intención” y “función” como sinónimos de la palabra griega “*skopos*”, Nord (2005) propone una distinción entre las palabras “intención” y “función”. Por una parte, Nord define la “intención” del texto desde la perspectiva del emisor, quien desea alcanzar un propósito con el texto fuente. Sin embargo, señala que no existe garantía de que el texto meta cumpla con las intenciones del emisor debido a las diferencias temporales, culturales, etc., que se presentan entre el emisor y el receptor. Por otra parte, Nord define la “función” del texto como un factor externo, es decir, que no depende del emisor, sino que del receptor del texto fuente, ya que este será el que

utilizará el texto para que cumpla una función determinada de acuerdo con sus necesidades, expectativas, etc.

La misma autora (2009) señala que en un escenario ideal en el cual la intención y la función de un texto son las mismas, se puede afirmar que la intención del emisor encuentra su fin. En la misma línea de lo postulado por Nord, Schäffner (1998) utiliza el término “*functional constancy*” para referirse a los casos en que el *skopos* del texto meta no difiere del *skopos* del texto fuente, sin embargo, cuando el *skopos* de ambos textos no coincide, la autora se refiere a la presencia de un cambio en la función del texto (*change of function*).

Dependiendo de si el *skopos* del texto varía o no, existen dos reglas que se deben tener en cuenta al momento de realizar cualquier acción traductora: la regla de fidelidad y la regla de coherencia.

La regla de fidelidad consiste en crear un texto meta coherente en relación con el texto fuente, es decir, debe existir coherencia intertextual (Schäffner, 1998). Esta regla se debe cumplir en los casos en que el *skopos* del texto no sufre variaciones, ya que, tal como señala Nord (2005), cuando el *skopos* varía no es necesario que exista una coherencia intertextual, sino que se deberá realizar una traducción enfocada en el nuevo *skopos* establecido. Por otra parte, la regla de coherencia consiste en crear un texto meta coherente y con sentido para los receptores del texto meta (coherencia intratextual), para lo que se deberá contemplar el grado de conocimiento cultural y situacional de los receptores.

En el caso particular de las comedias, el *skopos* no debería variar, debido a que el propósito principal de este género es producir un efecto humorístico en los espectadores, tanto del texto fuente como del texto meta. De este modo y, teniendo en cuenta lo expuesto anteriormente acerca de la teoría del *skopos*, la transferencia del humor y, por ende, de los juegos de palabras, sí resulta posible, siempre y cuando se mantenga el propósito y el grado de prioridad del humor dentro del texto, por lo que resulta importante que el traductor logre que el texto meta tenga el mismo efecto que el texto fuente y cause la misma reacción en la nueva audiencia. El traductor posee plena libertad para jugar con todos los recursos que ofrece la lengua y la cultura meta para lograr una traducción adecuada de los elementos humorísticos, especialmente cuando se ve enfrentado a la traducción de juegos de palabras.

## 2.4 Juegos de palabras

La comicidad de ciertos productos audiovisuales puede ser expresada mediante diversos mecanismos para producir humor, sin embargo, una de las formas más comunes de generarlo es la que tiene como núcleo el lenguaje (humor verbal) y que se centra en las relaciones que existen entre las palabras que forman un enunciado, como es el caso de los juegos de palabras (García Barros, 2015).

Tal como señala Delabastita (1996), los juegos de palabras se forman mediante la conjugación de elementos [palabras] pertenecientes a un determinado idioma, con la finalidad de provocar una "confrontación comunicativa" entre dos o más unidades lingüísticas que poseen una forma o sonido similar pero que tienen significados son diferentes (como se cita en Attardo, 2002). Por consiguiente, los juegos de palabras se definen como oraciones o frases ambiguas cuyos significados pueden interpretarse en más de una manera (Rica Peromingo, 2016), razón por la que generalmente provocan cierto grado de humor, sarcasmo e ironía en el enunciado.

Respecto a la funcionalidad de los juegos de palabras, estas son similares a las funciones que tiene el humor, debido a que la mayoría de los juegos de palabras son elementos humorísticos por naturaleza (Schröter, 2005). Por su parte, Delabastita (1996) señala que los juegos de palabras pretenden ya sea aportar a la coherencia temática del texto, manipular la respuesta de la audiencia, aumentar el efecto persuasivo de un enunciado, contribuir a la caracterización de un personaje, comunicar de forma sutil temas tabúes de la sociedad o generar humor, siendo esta última la función predominante en el caso de las comedias.

En el caso de las comedias de situación, generalmente los juegos de palabras van acompañados de risas enlatadas (*canned laughter*), lo cual obliga al traductor a crear un juego de palabras en el mismo sitio donde se encuentra el juego de palabras en el texto fuente con la finalidad de justificar la risa presente en el producto audiovisual original (Gottlieb, 1997 como se cita en Schröter, 2005). Frente a estos casos, y ante la imposibilidad de traducir un juego de palabras manteniendo la equivalencia formal del enunciado, se deberá acudir a la traducción enfocada en la equivalencia dinámica, término acuñado por Eugene Nida en el año 1964, que consiste en realizar una traducción más libre, reemplazando los elementos del idioma origen por otros que tengan una funcionalidad similar en la lengua meta, en este caso en particular,

sustituir un juego de palabras por otro que cause el mismo efecto en la audiencia (Schröter, 2005).

Las palabras pueden relacionarse entre sí de diversas maneras, es por esto que los juegos de palabras se presentan de distintas formas dependiendo del tipo de relación que exista. En esta oportunidad se abordará la homonimia (homofonía y homografía), la paronimia y la polisemia. Para definir cada una de estas relaciones utilizaremos las definiciones entregadas por Cuesta Martínez (2005) y Campoy Garrido (2010).

En primer lugar, la relación de homonimia se presenta cuando los términos coinciden en su escritura (homografía) o pronunciación (homofonía) pero poseen significados distintos. La homonimia no presenta problemas en la comprensión del enunciado, ya que el contexto ayuda a definir el significado y a evitar la ambigüedad que se pueda generar. En el caso de la homografía, las palabras en cuestión se escriben igual, por lo que en la mayoría de los casos la pronunciación también tiende a ser la misma. Por el contrario, en el caso de la homofonía, las palabras se pronuncian de la misma forma, pero la grafía es diferente, aunque la mayoría de las veces similar (Campoy Garrido, 2010).

En segundo lugar, la polisemia se presenta cuando una palabra posee diversas acepciones, las cuales dependerán del contexto en que se utilicen (Campoy Garrido, 2010). Tal como menciona Cuesta Martínez (2005), la diferencia que existe entre la homonimia y la polisemia corresponde principalmente a un factor histórico, ya que una palabra polisémica va incorporando las distintas acepciones a lo largo del tiempo y en el caso de los homónimos los diferentes significados de la palabra no tienen relación entre sí. Por lo demás, las palabras polisémicas siempre pertenecerán a una misma categoría gramatical, mientras que en el caso de los homónimos la categoría gramatical generalmente cambia.

Por último, la relación de paronimia ocurre cuando las palabras poseen significados distintos pero su forma y, por ende, su sonido, resultan muy similares. En algunas ocasiones, las palabras solamente difieren por un fonema (Cuesta Martínez, 2005).

Debido a la gran variedad de relaciones semánticas que existen en la lengua española y a la complejidad que estas presentan (Spitzová & Ducháček, 1965), la tarea del traductor se dificulta considerablemente al traducir un juego de palabras (García Barros, 2015), ya que es

una tarea compleja encontrar palabras y estructuras equivalentes entre la lengua origen y la lengua meta. Lo anterior se debe a que no existen idiomas que sean completamente idénticos, ya sea por diferencias en los significados de ciertas palabras o por la manera en que estas se insertan en frases u oraciones (Nida, 1964). Es por esto que el traductor debiera centrarse en la función que cumple dicho elemento y priorizar la mantención del efecto humorístico y no centrarse en la equivalencia formal del enunciado (García Barros, 2015), es decir, debe ser capaz de encontrar juegos de palabras equivalentes a aquellos que se presentan en la lengua origen y no traducir cada una de las palabras que lo componen (Bernal Merino, 2002), ya que en la mayoría de estos casos la traducción literal no es una estrategia viable. El traductor deberá buscar la equivalencia funcional explorando los diversos recursos disponibles en la lengua meta para determinar cuáles cumplen con el propósito del texto original (Mendiluce & Hernández, 2004) y así finalmente traducir los juegos de palabras y no las palabras del juego (Bernal Merino, 2002).

#### *2.4.1 Taxonomía juegos de palabras*

El discurso sobre la imposibilidad de la traducción de juegos de palabras se basa en un enfoque más bien orientado a la lengua origen, apuntando a la equivalencia formal de los enunciados. Sin embargo, al adoptar un enfoque funcionalista, orientado al texto meta, el traductor dispone de una serie de recursos traductológicos disponibles (Pisek, 1997 como se cita en Schröter, 2005).

La clasificación de los recursos traductológicos postulados por Delabastita (1996) entrega un listado de opciones de las que dispone el traductor al momento de enfrentarse a un juego de palabras. Si bien esta taxonomía no es de aplicación exclusiva para la traducción audiovisual, se utilizará como punto de partida para llevar a cabo el análisis de los juegos de palabras y para responder las preguntas de investigación planteadas al comienzo del trabajo de investigación.

- *Pun to pun* (de juego de palabras a juego de palabras): el juego de palabras presente en el texto origen es traducido por otro juego de palabras en el texto meta, sin embargo, puede que ambos juegos de palabras sean completamente equivalentes, así como también pueden presentar cambios notables, ya sea en su estructura, formación

lingüística, contenido, contexto, etc. Esta solución es la más satisfactoria e ideal al momento de traducir un juego de palabras.

- *Pun to non-pun* (de juego de palabras a ausencia de juego de palabras): el juego de palabras presente en el texto origen es traducido a la lengua meta, pero no como un juego de palabras, sino que como una frase que refleja uno o dos sentidos del juego de palabras original. De esta categoría se desprenden 3 subtipos:
  - *Non-selective non-pun* (ausencia de juego de palabras no selectiva): la frase que se ofrece como opción en el texto meta incorpora los dos componentes semánticos del juego de palabras original.
  - *Selective non-pun* (ausencia de juego de palabras selectiva): la frase que se ofrece como opción en el texto meta incorpora uno de los dos o más componentes semánticos del juego de palabras original.
  - *Diffuse paraphrase* (paráfrasis difusa): ninguno de los componentes semánticos del juego de palabras original ha sido traducido en el texto meta, sin embargo, se entrega una solución.
- *Pun to related rhetorical device* (de juego de palabras a figura retórica): el traductor reconoce el juego de palabras en el texto origen y lo reemplaza por una figura retórica que pretende recapturar el efecto del juego de palabras original. Las figuras retóricas pueden ser la repetición, aliteración, asonancia, rima, paradoja, etc.
- *Pun to zero* (de juego de palabras a omisión): el juego de palabras presente en el texto origen se omite en el texto meta.
- *Pun S.T. = Pun T.T.* (juego de palabras TM = juego de palabras TF): esta categoría se divide en 2 subcategorías:

- *Direct copy* (copia directa): el juego de palabras original se mantiene en el texto meta sin traducir, es decir, se introducen elementos del código lingüístico que no pertenecen a la lengua meta.
  - *Transference* (transferencia): el juego de palabras se transfiere a la traducción, pero se adapta a la lengua meta. Se impone el significado del juego de palabras original en el texto meta.
- *Non-pun to pun* (de ausencia de juego de palabras a juego de palabras): el texto meta presenta un juego de palabras a pesar de que el texto original no contiene uno. Generalmente, el propósito de esta inserción es compensar la pérdida de un juego de palabras u otro elemento humorístico en otra parte del texto meta.
- *Zero to pun* (de omisión a juego de palabras): se agrega un juego de palabras al texto meta sin justificación.

Ya que esta clasificación no es de uso exclusivo para la traducción de juegos de palabras en medios audiovisuales, y para los propósitos de este trabajo, no se considerará la categoría *editorial techniques* (técnicas editoriales), la cual, si bien puede ser de gran utilidad al momento de traducir juegos de palabras en otras modalidades de traducción, no es pertinente en esta oportunidad.

### **3. Marco metodológico**

El objetivo de esta investigación consiste en comparar la versión doblada y la subtitulada al español de Latinoamérica de la comedia de situación *That '70s Show*, con un enfoque en la traducción de juegos de palabras y la equivalencia funcional que presenta cada una de las versiones en comparación con el texto original. No obstante, antes de realizar el análisis para cumplir con el objetivo de esta investigación, es de suma importancia describir el objeto de estudio y la metodología que se utilizará para llevar a cabo el análisis.

### 3.1 Objeto de estudio

Con el tiempo, las comedias de situación se han convertido en víctimas de la literalidad, provocando una pérdida de comicidad en estos productos audiovisuales cada vez mayor. Tal como señala Zabalbeascoa (1996), una cantidad considerable de elementos humorísticos pasarían desapercibidos en las comedias de situación si no fuera por la presencia de las risas enlatadas (*canned laughter*), lo cual se debe, en parte, a la literalidad con la que se traducen ciertos elementos humorísticos. Sin embargo, existe una gran cantidad de potenciales razones o limitantes que surgen al momento de traducir que podrían influir en la decisión del traductor de recurrir a la traducción literal, dejando excluida la equivalencia funcional y el *skopos* del texto original (Zabalbeascoa, 1996). Es por esta razón que resulta sumamente interesante realizar un análisis de la transferencia de los elementos humorísticos, principalmente de los juegos de palabras, en este tipo de series televisivas.

Esta investigación se enfocará únicamente en los juegos de palabras con tinte humorístico presentes en la comedia de situación *That '70s Show* (El show de los 70 en Hispanoamérica), serie de televisión norteamericana que fue estrenada en el año 1998 por la cadena televisiva estadounidense FOX y que terminó su transmisión en el año 2006, fecha en la que se transmitió el capítulo 200, final de la octava temporada (Wiki Doblaje, s.f). La serie fue creada y escrita por Mark Brazill, Bonnie Turner y Terry Turner, sin embargo, a lo largo de la serie se fueron integrando más escritores. La dirección estuvo a cargo de David Trainer y Terry Hughes, quien, por razones que se desconocen, solamente dirigió el capítulo piloto de la serie (IMDb, s.f).

La trama de esta comedia de situación transcurre en la ciudad ficticia Point Place, Wisconsin, principalmente en el sótano de uno de los protagonistas (Eric Forman). En este lugar, seis amigos que viven la adolescencia en la década de los 70 discuten con sarcasmo y grandes dosis de humor acerca de sus vidas, inquietudes, amoríos, hazañas y locuras.

### 3.2 Unidad de análisis

Para llevar a cabo el análisis de la traducción de los juegos de palabras presentes en la serie, se realizará una comparación entre la traducción realizada en la versión doblada y en la versión subtitulada al español de Latinoamérica.

En el caso de la versión doblada de la serie, se trabajará con los capítulos disponibles en la página PelisPlus. Si bien el doblaje de la serie sufrió diversas modificaciones y estuvo a cargo de distintas empresas de doblaje a lo largo de su transmisión (“Dint Doblajes Internacionales”, “Audiomaster 3000” y “Sysdub”), se trata de un doblaje oficial y profesional.

En el caso de la versión subtitulada, se trabajará con los subtítulos presentados en la plataforma de *streaming* Netflix. Si bien no fue posible obtener información específica de quién realizó el trabajo de subtitulación de la serie, cabe mencionar que, al igual que el doblaje, los subtítulos también son profesionales.

Debido a la extensión de esta investigación, se decidió analizar una acotada cantidad de juegos de palabras, los cuales se encuentran en los siguientes capítulos:

- Episodio 20, temporada 4, “Class picture” traducido al español como “La foto del anuario”.
- Episodio 12, temporada 6, “Sally Simpson” traducido al español como “Sally Simpson”.

Al momento de la elección se consideraron los juegos de palabras con tinte humorístico en el texto fuente y que, además, presentaran un grado alto de complejidad al momento de traducir, de forma que el traductor necesite aplicar estrategias, técnicas y acudir a la creatividad para poder resolverlos adecuadamente.

### 3.3 Procedimiento para el análisis

Para poder llevar a cabo el análisis de los juegos de palabras de una manera ordenada y fácil de comprender, se presentará un breve resumen de la escena que contiene el juego de palabras a modo de contextualización. Posteriormente, se crearán tablas en las que se presentará el texto meta, la versión subtitulada y la versión doblada de cada uno de los segmentos en que

aparece el juego de palabras. Se adoptará esta modalidad para que de esta manera resulte más fácil realizar la comparación entre los segmentos. Finalmente, a continuación de la tabla, se ofrecerá un comentario en el cual se analizará detalladamente cada una de las versiones entregadas para cada juego de palabras. Además, se señalará el recurso traductológico al cual pertenece la traducción entregada en cada versión, a partir de la taxonomía presentada por Delabastita (1996).

Texto fuente	Subtítulos	Doblaje

### 3.3.1 Taxonomía juegos de palabras

Si bien resulta complejo medir la calidad de la traducción del humor debido a la subjetividad de este, existen diversos indicadores que pueden guiar el análisis de un determinado segmento con presencia de elementos humorísticos, tales como traducciones inexactas, omisión de figuras literarias, ausencia de juegos de palabras, etc. (Schröter, 2005).

Para llevar a cabo el análisis, se utilizará la propuesta de clasificación otorgada por Delabastita (1996):

- *Pun to pun* (de juego de palabras a juego de palabras)
- *Pun to non-pun* (de juego de palabras a ausencia de juego de palabras)
  - *Non-selective non-pun* (ausencia de juego de palabras no selectiva)
  - *Selective non-pun* (ausencia de juego de palabras selectiva)
  - *Diffuse paraphrase* (paráfrasis difusa)
- *Pun to related rhetorical device* (de juego de palabras a figura retórica)
- *Pun to zero* (de juego de palabras a omisión)
- *Pun S.T. = Pun T.T* (juego de palabras TF = juego de palabras TM)
  - *Direct copy* (copia directa)
  - *Transference* (transferencia)
- *Non-pun to pun* (de ausencia de juego de palabras a juego de palabras)

➤ *Zero to pun* (de omisión a juego de palabras)

#### 4. Análisis

A continuación, se presentará el análisis de los ejemplos seleccionados de escenas de la comedia de situación *That '70s Show*, estos serán presentados en sus versiones en el idioma original (inglés), la versión doblada y la versión subtitulada al español latinoamericano. Los elementos que conforman el juego de palabras que se analizará se presentarán en negrita para su mejor identificación.

##### **Ejemplo 1:** episodio 12, temporada 6. “Sally Simpson”

**Contexto:** Kelso arregla una cita entre Fez y su nueva compañera de trabajo, Sally Simpson, sin embargo, ella piensa que su cita es con Kelso y no con Fez. El día de la cita, Fez aparece repentinamente interrumpiendo la conversación que mantiene Kelso con su amiga, tratando de conquistar a la mujer con una gran cantidad de dulces y con su particular sentido del humor.

Texto fuente	Subtítulos	Doblaje
Fez: Knock. Knock. Who's there? <b>Ivan</b> . Ivan who? <b>I've an</b> awful lot of candy for the both of us!	Fez: Toc-Toc. ¿Quién es? <b>Tengo</b> . ¿Tengo qué? <b>Tengo</b> muchos dulces para los dos.	Fez: Toc Toc. ¿Quién es? <b>Tetra</b> . ¿Tetra quién? <b>Te traje</b> todos los caramelos que encontré.

**Comentario:** En este ejemplo el juego de palabras se genera a partir de la homofonía entre el nombre propio Ivan ('arvən) y la primera parte de la oración *I've an awful lot of candy for the both of us*, es decir, el pronombre personal *I* junto al verbo *have* abreviado y el artículo *an* (“I've an” [arv ən]). En esta oportunidad, el juego de palabras del texto original se encuentra inserto dentro de un chiste toc toc (*knock-knock joke*), el cual generalmente se crea a partir de un nombre propio y un juego de palabras relacionado a este (Merriam-Webster, s.f.).

En la traducción presentada en la versión subtitulada al español, el traductor ha decidido mantener el tipo de chiste en el texto meta, sin embargo, no ha recurrido al uso de un nombre propio o a alguna relación semántica para crear el juego de palabras, sino que ha eliminado el

nombre propio del juego de palabras original (Ivan) y lo ha reemplazado por el verbo presente indicativo en primera persona singular "tengo". Este verbo se repite tres veces dentro del enunciado (¿Quién es? **Tengo**. ¿**Tengo** qué? **Tengo** muchos dulces para los dos).

Ya que el traductor decidió mantener el tipo de chiste en el texto meta, lo más adecuado habría sido respetar su composición y buscar un equivalente al juego de palabras original o buscar un nombre propio que tuviera alguna relación semántica con otro elemento presente en el enunciado. Si bien el uso del verbo "tener" como reemplazo de los elementos presentes en el texto original no funciona de la manera deseada —ya que solamente se ha repetido la misma palabra tres veces— el traductor ha entregado una opción de traducción que, aunque no es un juego de palabras propiamente tal, es una traducción que se adecúa al contexto en el que ocurre el juego de palabras original. Según la clasificación de Delabastita (1996), esta traducción corresponde a la categoría *pun to non-pun* (de juego de palabras a ausencia de juego de palabras), ya que, aunque no se presenta un juego de palabras a partir de la homofonía (como es el caso del original), se logra transmitir la intención del enunciado del texto fuente mediante la repetición de la misma palabra al final de una frase y al comienzo de otra. Además, la traducción se ha clasificado en la subcategoría *selective non-pun* (ausencia de juego de palabras selectiva), ya que la opción entregada solamente toma en cuenta una de las intenciones del juego de palabras original, es decir, al utilizar un verbo se ha ignorado la presencia de un nombre propio en el juego de palabras del texto fuente (Ivan) y solamente se ha transmitido el significado del segundo elemento del juego de palabras original (I've an).

En la traducción presentada en la versión doblada al español, el juego de palabras ha sido transferido haciendo uso de la similitud fonética que se genera entre la palabra "tetra" y el comienzo de la oración "te traje todos los caramelos que encontré". Si bien se ha creado un juego de palabras que transmite el sentido del enunciado original, existe incertidumbre respecto al uso de la palabra "tetra" en esta ocasión, ya que, como se mencionó anteriormente, el tipo de chiste en el que se encuentra inserto el juego de palabras (*knock knock jokes*) generalmente se crea a partir de la homofonía de un nombre propio (o alguna palabra que pretende ser utilizada como tal) y otro elemento presente en el enunciado. En este caso en particular, la palabra "tetra" es generalmente utilizada como prefijo y no como nombre propio, por lo que la naturalidad del juego de palabras se podría ver afectada. A pesar de lo anterior, sí

se presenta un juego de palabras como traducción al original, ya que no solamente se repite una palabra al final de un enunciado y al comienzo de otro (como en la versión subtitulada) para transmitir el sentido del enunciado, sino que se buscó una opción que se asemejara a la homofonía que se da en el texto original. Según la clasificación de Delabastita, esta traducción corresponde a la categoría *pun to pun* (de juego de palabras a juego de palabras).

**Ejemplo 2:** episodio 12, temporada 6. “Sally Simpson”

**Contexto:** Fez se encuentra en la cita con Sally Simpson, amiga y compañera policía de Kelso. Sally está enseñándole a Fez a disparar.

Texto fuente	Subtítulos	Doblaje
Fez: So, where do we start? I could <b>rifle</b> through the manual but why don't you just give me the <b>bullet points</b> ?	Fez: ¿Por dónde comenzamos? Podría “ <b>revolver</b> ” el manual, pero ¿por qué no vamos “ <b>al blanco</b> ”?	Fez: Y... ¿Por dónde iniciar? Podría revisar el manual, pero <b>¿por qué no mejor me muestras tus balitas?</b>
Sally Simpson: Fez, I never joke about guns.	Sally Simpson: Fez, nunca bromeo respecto de las armas.	Sally Simpson: Fez, nunca bromeo sobre las armas.
Fez: Oh. <b>Shoot!</b>	Fez: <b>Le erré al blanco.</b>	Fez: Oh. Cielos.

**Comentario:** En este ejemplo, el juego de palabras se da en 3 ocasiones distintas.

En primer lugar, Fez utiliza la homofonía existente entre el verbo *to rifle*, el cual significa hojear rápidamente las páginas de un libro, revista, etc. (Cambridge Dictionary, s.f.) y el sustantivo *rifle*, arma de fuego con cañón largo y que se dispara desde el hombro (Cambridge Dictionary, s.f.). En esta ocasión, el personaje utiliza la frase *rifle through the manual* para referirse a que puede revisar rápidamente el manual, sin embargo, se reemplaza la escritura del verbo por la del sustantivo.

En el caso de la traducción presentada en la versión subtitulada, este juego de palabras es traducido como “podría revolver el manual”, utilizando el verbo “revolver” (menear algo de un lado a otro [Real Academia Española, s.f.]) y haciendo uso de la paronimia que se da entre dicho verbo y el sustantivo “revólver” (arma corta de fuego cuya munición se aloja en un tambor giratorio [Real Academia Española, s.f.]), parónimo acentual del verbo. Si bien la frase “revolver el manual” no parece tener mucho sentido, el traductor ha puesto el verbo “revolver” entre comillas para denotar que la palabra pretende tener cierto grado de ambigüedad. En esta ocasión, se podría afirmar que existe una traducción *pun to pun* (de juego de palabras a juego de palabras), debido a que sí se presenta un juego de palabras haciendo uso de los recursos que entrega la lengua meta. Además, la traducción mantiene la funcionalidad del enunciado original y es coherente con el contexto situacional en el que se encuentra.

En el caso del doblaje, el juego de palabra se traduce como “podría revisar el manual”, es decir, se tomó en cuenta solamente el significado del verbo *to riffle* y no se tradujo el juego de palabras que se genera entre dicho verbo y el sustantivo *rifle*. En esta oportunidad, se ha realizado una traducción que corresponde a la categoría *pun to zero* (de juego de palabras a omisión), ya que se ha omitido por completo el juego de palabras en el texto meta, por lo que también se pierde la intención del enunciado (generar humor a partir del contexto y la paronimia entre ambos elementos).

En segundo lugar, dentro de la misma oración Fez utiliza la frase *give me the bullet points* — donde el sustantivo *bullet point* se refiere a símbolos que se utilizan en un texto para denotar diferentes elementos (Cambridge Dictionary, s.f.)— haciendo referencia al significado literal de la palabra *bullet*, proyectil pequeño de metal que se dispara desde un arma (Cambridge Dictionary, s.f.). En esta oportunidad, el juego de palabras nace de la polisemia de la palabra *bullet*.

En la versión subtitulada este juego de palabras es traducido como “¿por qué no vamos ‘al blanco’?”. Al igual que en el ejemplo anterior, el traductor utiliza las comillas como indicador de que el elemento pretende tener doble significación y no está siendo utilizado en su sentido literal, así como también para que la audiencia preste mayor atención al uso de dicho elemento. Si bien la opción entregada sí tiene sentido en el contexto en que se utiliza, el verbo “ir” no es el más adecuado, ya que la expresión generalmente es “dar en el blanco” y se utiliza

metafóricamente para referirse a un éxito o acierto inesperado (Oxford University Press, 2019), haciendo referencia al sustantivo “blanco” que se utiliza para referirse a un objeto situado a distancia sobre el que se dispara para practicar en el tiro y puntería (Real Academia Española, s.f.). La errónea elección del verbo resulta en un enunciado que podría resultar confuso para la audiencia, sin embargo, el traductor podría respaldarse en la necesidad y en el conocimiento limitado del idioma que posee el personaje (Fez) para presentar esta versión. A pesar de lo anterior, en esta oportunidad la traducción presentada corresponde a la categoría *pun to pun* (de juego de palabras a juego de palabras), debido a que es coherente con el contexto en que se encuentra inserto el juego de palabras y se logra transmitir la funcionalidad que pretende tener el enunciado original.

Por otra parte, en el doblaje se utiliza una oración que podría compensar la ausencia del primer juego de palabras (*rifle through*) en el texto meta. En esta oportunidad, se presenta la oración “¿por qué no mejor me muestras tus balitas?” como traducción de *why don't you just give me the bullet points?* Esta traducción aporta un doble sentido al enunciado, permitiendo que el espectador interprete libremente el uso del diminutivo “balitas” y, al mismo tiempo, se aprovecha el significado formal de la palabra “bala” —proyectil de forma esférica, generalmente de plomo o hierro (Real Academia Española, s.f.)— para mantener la coherencia con el contexto en que se presenta el juego de palabras original. En esta oportunidad se logra mantener el juego de palabras y su funcionalidad.

Finalmente, dentro del mismo ejemplo Fez utiliza una vez más un juego de palabras. En este caso, aprovecha la homografía de la palabra *shoot*, que puede ser utilizada como verbo (disparar una bala o una flecha, golpear, dañar o matar a una persona o animal al disparar un arma [Cambridge Dictionary, s.f.])— y como alternativa a la expresión *shit*, es decir, como interjección para denotar enojo, decepción, etc. (Macmillan Dictionary, s.f.).

En la traducción de la versión subtitulada de la serie, el juego de palabras se traduce como “le erré al blanco”, en este caso se hace una conexión con la traducción del segundo juego de palabras presente en el mismo diálogo (¿por qué no vamos “al blanco?”), ya que se mantiene la referencia a “el blanco”. Si bien no hay equivalencia en el contenido de la traducción con la versión original, la opción presentada se podría clasificar dentro de la categoría *pun to pun* (de juego de palabras a juego de palabras), ya que se logra entregar una traducción coherente con

la situación comunicacional y se crea una continuidad con ambos juegos de palabras presentes dentro del diálogo. Sin embargo, esta opción es considerablemente más extensa que la expresión utilizada en el texto original, lo cual podría presentar problemas en la sincronización (sincronía fonética).

En el caso del doblaje, este juego de palabras es traducido por la expresión “Oh. Cielos”, por lo que se pierde completamente el juego de palabras. En esta oportunidad, la traducción presentada corresponde a la categoría *pun to zero* (de juego de palabras a omisión), ya que solamente se ha tomado en cuenta uno de los significados de la expresión y se ha pasado por alto la doble connotación que tenía el enunciado original. Se pierde el juego de palabras y su intención, ya que no se presenta un equivalente y la traducción resulta poco natural y confusa para el espectador, debido a la presencia de risas enlatadas en el audio y a la ausencia de un elemento humorístico en el texto meta.

### **Ejemplo 3:** episodio 12, temporada 6. “Sally Simpson”

**Contexto:** Durante la cita con Fez, Sally parece no estar a gusto, por lo que decide ir tras Kelso, quien se encuentra en la sala de puntería contigua. Antes de su partida, Sally le entrega protectores auditivos a Fez para que se proteja los oídos del ruido de los disparos y lo deja practicando puntería solo.

Texto fuente	Subtítulos	Doblaje
<p>Sally Simpson: Here, put these on and take a few shots. I’m just going to go check on Michael so he’s not <b>alone</b>.</p> <p>Fez: <b>Cologne?</b> Oh yeah, I mixed a bunch of different ones and, you know, I make my own scent.</p>	<p>Sally: Ponte esto y prueba de disparar. Iré a ver a Michael. Cuidado, no es <b>broma</b>.</p> <p>Fez: ¿<b>Mi aroma?</b> Mezclo distintos aromas para hacer mi propio perfume.</p>	<p>Sally: Ponte estos y dispara un par de veces. Voy a ir a ver a Michael, necesita de mi <b>atención</b>.</p> <p>Fez: ¿<b>Loción?</b> Ah, sí. Mezclé de todas las que tenía para crear mi propia fragancia.</p>

**Comentario:** Este juego de palabras se genera a partir de la similitud fonética entre las palabras *alone* (ə'loon) y *cologne* (kə'loon), que si bien son elementos que poseen significados completamente diferentes, sus terminaciones son pronunciadas exactamente igual. Un factor importante dentro de este ejemplo corresponde a la situación en la que se desarrolla el juego de palabras, ya que, debido a que Fez se encuentra con protectores auditivos para protegerse del ruido de los disparos, las palabras parecen tener una similitud fonética aún mayor.

En el caso de la versión subtitulada al español, el juego de palabras entre los parónimos *alone* y *cologne* se reemplaza por los sustantivos “broma” y “aroma”, respectivamente. La elección de estas dos palabras produce un efecto similar al del juego de palabras original, debido a que la terminación de ambos sustantivos se pronuncia exactamente igual. En este caso, no se pierde el juego de palabras ni su función, ya que se presenta una traducción equivalente y coherente con el contexto en que se presenta el juego de palabras en el texto original. La traducción entregada pertenece a la categoría *pun to pun* (de juego de palabras a juego de palabras).

En el caso de la versión doblada al español, el juego de palabras logra ser transmitido mediante la similitud fonética entre las palabras “atención” y “loción”. Al igual que en la versión subtitulada, la terminación de ambas palabras se pronuncia de la misma forma (terminación -ción). En esta oportunidad, se presenta un juego de palabras equivalente funcionalmente con respecto al juego de palabras original, ya que se logra transmitir su sentido a partir de la paronimia entre los dos elementos. Además, el juego de palabras presentado resulta coherente con el contexto situacional en el que se inserta. De acuerdo con la clasificación de Delabastita, la traducción del juego de palabras corresponde a la categoría *pun to pun* (de juego de palabras a juego de palabras).

#### **Ejemplo 4:** episodio 12, temporada 6. “Sally Simpson”

**Contexto:** Mientras Fez y Sally se encuentran practicando puntería, Fez dispara por error a un conejo que se cruza en el camino. Sin embargo, más tarde, cuando ambos se encuentran cenando, Fez decide disculparse con Sally por el incidente ocurrido.

Texto fuente	Subtítulos	Doblaje
<p>Fez: I am sorry about what I did to that poor bunny. I guess <b>my gun really had a hare trigger</b>, huh? Too soon? Yes, too soon.</p>	<p>Fez: Siento mucho lo que le hice a ese pobre conejito. Supongo que <b>mi bala era rápida como una liebre</b>. ¿Muy pronto? Sí. Muy pronto.</p>	<p>Fez: Perdón por lo que le hice a ese pequeño conejo. Supongo que <b>mi pistola tiene un gatillo sensible</b>, ¿no? ¿Muy pronto? Sí, muy pronto.</p>

**Comentario:** En este ejemplo el juego de palabras nace de la homofonía entre la palabra *hare* (her) (animal perteneciente a la misma familia del conejo [Cambridge Dictionary, s.f.]) y el sustantivo *hair* (her) presente en el sustantivo compuesto *hair-trigger* (gatillo de un arma que dispara al ser presionado levemente [Merriam-Webster, s.f.]). En este caso, al reemplazar *hair* por *hare*, Fez está haciendo referencia al conejo que mató cuando estaba practicando puntería.

En la traducción de la versión subtitulada, este juego de palabras se traduce como “mi bala era rápida como una liebre”. En esta ocasión se utiliza la frase “rápido como liebre” con la finalidad de crear una conexión entre una de las características distintivas de la liebre —la rapidez— así como también para hacer alusión a la rapidez con la que la bala alcanzó al conejo. Si bien la doble significación del enunciado en este contexto no es transmitida a través de un juego de palabras creado a partir de una relación semántica, se ha utilizado una frase de uso común en la lengua meta, que, teniendo en cuenta el contexto situacional, sí funciona como juego de palabras. En los textos audiovisuales lo visual se complementa con lo verbal para entregar el mensaje, por lo que la oración “mi bala era rápida como una liebre” se complementa con la imagen y con el contexto para transmitir la intencionalidad del juego de palabras original. De acuerdo con la clasificación de Delabastita, la traducción presentada corresponde a la categoría *pun to pun* (de juego de palabras a juego de palabras), ya que la doble significación del enunciado se transmite mediante la frase comparativa “rápido como bala”, frase ambigua que refleja el significado y la funcionalidad del juego de palabras del texto fuente.

En la traducción de la versión doblada al español, el juego de palabras es traducido como “mi pistola tiene un gatillo sensible”. En este caso, se ha optado por transmitir solamente el

significado literal de la oración, sin tomar en cuenta el doble sentido que provoca la inserción de la palabra *hare* en la posición del sustantivo *hair* en el sustantivo compuesto *hair-trigger*. De acuerdo con la clasificación propuesta por Delabastita, la traducción presentada en el doblaje corresponde a la categoría *pun to zero* (de juego de palabras a omisión), debido a que no hay presencia de juego de palabras y, por ende, se pierde la intención del enunciado original.

**Ejemplo 5:** episodio 20, temporada 4. “Class picture” / “La foto del anuario”

**Contexto:** Hyde, Eric y Kelso recuerdan el momento en que conocieron a Fez, quien había llegado recientemente al colegio y los estudiantes mayores lo habían encerrado y colgado en un armario. Los 3 amigos lo escucharon cuando estaban cerca y lo ayudaron.

Texto fuente	Subtítulos	Doblaje
Fez: Help! Americans please help me. Eric: What was that? Kelso: It comes from here Fez: Hello. Hyde: Who the hell are you? Fez: I'm the new foreign exchange student. The football team asked me if I wanted to <b>hang out</b> . I shouldn't have said yes. I can't feel my legs.	Fez: ¡Ayuda! Estadounidenses, ¡ayúdenme, por favor! Eric: ¿Qué fue eso? Kelso: Viene de ahí adentro. Fez: Hola. Hyde: ¿Quién diablos eres? Fez: El nuevo estudiante de intercambio. Unos deportistas me preguntaron si quería “ <b>engancharme</b> ” <b>en sus planes</b> . No debería haber dicho que sí. No siento las piernas.	Fez: ¡Ayúdenme! Por favor, ayúdenme norteamericanos. Eric: ¿Qué fue eso? Kelso: Viene de ahí. Fez: Oh, hola. Hyde: ¿Y tú quién eres? Fez: El nuevo estudiante de intercambio. El equipo de fútbol me invitó a <b>jugar colgado</b> . Nunca debí decir que sí. Ya no siento las piernas.

**Comentario:** En este ejemplo el juego de palabras nace de la polisemia del verbo *to hang*, el cual tiene como definición “sujetar algo en la parte superior dejando las otras partes libres para moverse” (Cambridge Dictionary, s.f.). Sin embargo, cuando el verbo va acompañado de la preposición *out*, se forma el *phrasal verb to hang out* que significa “pasar el rato con alguien en algún lugar determinado” (Cambridge Dictionary, s.f.).

En el caso de la versión subtitulada, este juego de palabras se tradujo como “me preguntaron si quería ‘engancharme’ en sus planes”. En esta ocasión se hizo una traducción apuntando al significado literal del verbo, es decir, “engancha”. Sin embargo, se presenta el verbo entre comillas con la finalidad de indicar que la palabra no está siendo utilizada de forma habitual, sino que con una doble significación. Además, en esta oportunidad la imagen complementa la traducción, ya que la imagen de Fez colgado dentro del closet entrega información complementaria acerca del contexto situacional en el que se encuentra inserto el juego de palabras. Por otra parte, si bien la expresión “engancharse en los planes” no es utilizada comúnmente en el idioma español, el traductor ha podido transmitir la funcionalidad del juego de palabras original recurriendo al uso de las comillas en el verbo y apoyándose en la información complementaria que entrega la imagen. De acuerdo con la clasificación de Delabastita, la traducción del juego de palabras corresponde a la categoría *pun to pun* (de juego de palabras a juego de palabras).

En el caso de la opción presentada en la versión doblada, el juego de palabras se traduce como “me invitó a jugar colgado”. En esta oportunidad el juego de palabras nace de la polisemia de la palabra “colgado”, que, por una parte, hace referencia a su significado formal (del verbo colgar: suspender algo o a alguien sin que llegue al suelo [Real Academia Española, s.f.] y, por otra parte, hace referencia al juego conocido como “Colgado” (“ahorcado” en algunos países), juego de adivinanzas en lápiz y papel que consiste en adivinar frases u oraciones con el fin de salvar a un sujeto que se encuentra colgado (Fundación de la lengua española, s.f.). En este caso, y teniendo en cuenta la clasificación de Delabastita, la traducción presentada corresponde a la categoría *pun to pun* (de juego de palabras a juego de palabras), ya que se logra transmitir el significado y el propósito del enunciado original mediante un juego de palabras equivalente tanto en su contenido como en su funcionalidad.

**Ejemplo 6:** episodio 20, temporada 4. “Class picture” / “La foto del anuario”

**Contexto:** El grupo de amigos está buscando una frase para poner en el anuario y comienzan a recordar el momento en que presentaron a Fez y a Donna, quien se encontraba vistiéndose cuando Fez, Hyde y Kelso irrumpieron en su habitación.

Texto fuente	Subtítulos	Doblaje
Donna: Okay. Stop goofing around. We need to think of a better memory Fez: What about the day I met you? All of you.  ... Fez: Now that's a good <b>memory</b> . Or should I say " <b>mammary</b> "	Donna: Déjense de tonterías. Fez: ¿Y el día que te conocí a ti? Todo de ti.  ... Fez: Recuerdos <b>necesarios</b> ... ¿O recuerdos " <b>mamarios</b> "?	Donna: Oigan, ¿Pueden dejar de jugar? Tenemos que pensar en algo mejor. Fez: ¿Qué te parece cuando te conocí? A fondo...  ... Fez: Esas son buenas <b>memorias</b> . ¿O debo decir " <b>mamarias</b> "?

**Comentario:** En este ejemplo el juego de palabras se da entre la similitud fonética del sustantivo *memory*, recuerdo del pasado (Merriam-Webster, s.f.), y el adjetivo *mammary*, que se relaciona con los pechos (Cambridge Dictionary, s.f.). En este caso se utiliza la paronimia, ya que son dos elementos con significados totalmente distintos que tienen forma y sonido muy similar.

En el caso de la versión subtitulada, *good memory* se tradujo como “recuerdos necesarios” y *mammary* como “recuerdos mamarios”. Si bien la intención está clara, la cual consiste en jugar con las palabras para hacer alusión a los pechos de Donna, no existe mucha similitud fonética entre “necesario” y “mamario”, salvo la terminación de ambas palabras. En este caso, la traducción ofrecida corresponde a la categoría *pun to pun* (de juego de palabras a juego de palabras), ya que de igual manera se ofrece un juego de palabras pertinente con la situación comunicativa.

En el caso del doblaje, el juego de palabras se tradujo como “buenas memorias” y *mammary* como “mamarias”. En este caso sí existe más similitud fonética entre ambas palabras, ya que, al ser parónimas, se escriben y pronuncian de una manera muy similar. Esta opción corresponde a la categoría *pun to pun* (de juego de palabras a juego de palabras), ya que la opción entregada logra mantener el juego de palabras mediante la similitud en la pronunciación de ambos elementos. Además, es una traducción que se acomoda a la situación comunicativa en la que está inserto el juego de palabras original.

## 5. Discusión

A partir del análisis realizado en la sección anterior se pueden extraer las siguientes observaciones.

En los ejemplos analizados se reconocieron traducciones pertenecientes a tres de las siete categorías de la clasificación de Delabastita (1996) para la traducción de juegos de palabras, sin embargo, prevalecieron las traducciones pertenecientes a la categoría *pun to pun* (de juego de palabras a juego de palabras). La razón por la que gran parte de las traducciones de los juegos de palabras corresponden a dicha categoría se debe a que al traducir los juegos de palabras de acuerdo a lo indicado en esta categoría, se favorece la equivalencia funcional del enunciado original, el cual es generar un efecto humorístico. Si bien lo ideal es que todas las traducciones sean realizadas teniendo en cuenta lo estipulado en esta categoría, no todas las traducciones de los juegos de palabras analizados pertenecen a esta.

Con respecto a la versión subtitulada al español, en el análisis se pudo observar que, en la mayoría de los casos, se realizó una traducción correspondiente a la categoría *pun to pun*, ya que se utilizaron diversos recursos de la lengua meta para poder transmitir la intencionalidad del enunciado original. Lo anterior se puede evidenciar en los ejemplos 2 y 5, donde se ha recurrido al uso de comillas para enfatizar la palabra que pretende ser utilizada con doble significación. Un ejemplo concreto es la frase “revolver el manual”, donde el verbo se ha presentado entre comillas para indicar que se está utilizando con un doble sentido (juego de palabras entre “revolver” y “revólver”).

Si bien estas traducciones se consideraron dentro de la categoría *pun to pun*, ya que el traductor sí entregó una opción de traducción y no se limitó al uso de la técnica de traducción literal u omisión, el uso de las comillas en estos dos ejemplos evidencia una traducción deficiente, ya que, si no fuera por el énfasis que entregan estos signos en el enunciado, la traducción habría resultado poco natural y poco coherente para la audiencia meta.

En la versión subtitulada también se puede evidenciar cómo el traductor utiliza las relaciones semánticas que se generan entre diversas palabras del idioma español. Esto se evidencia en el ejemplo 3, donde se aprovecha la paronimia entre dos elementos para poder transmitir el juego de palabras y generar el efecto deseado en la audiencia. De la misma forma, también se pudo

observar la presencia de traducciones no equivalentes en contenido con la versión original, es decir, traducciones en las que se sacrificó la equivalencia de contenido para lograr la equivalencia funcional de los enunciados (ejemplo 2 y 4).

Una vez finalizado el análisis de la versión subtitulada al español de la comedia de situación, se demostró que la equivalencia funcional fue un rasgo que se mantuvo presente en la mayoría de las traducciones, puesto que, a pesar de que los juegos de palabras fueron transmitidos mediante diversos mecanismos, la funcionalidad de los enunciados logró ser transmitida en su mayor parte, aunque muchas veces con la ayuda de la imagen y de signos ortográficos como las comillas.

Con respecto a la versión doblada al español, en el análisis se pudo evidenciar que, de todos los ejemplos analizados, tres juegos de palabras fueron omitidos (*pun to zero*). Esto se observa en los juegos de palabras presentes en el ejemplo número 2 y número 4, en los cuales se ha optado por una traducción literal de los juegos de palabras originales. Entre las consecuencias del uso de la traducción literal para traducir estos enunciados se encuentra la omisión del mensaje original y de su intencionalidad, la pérdida de sentido del enunciado, así como también la presencia de risas enlatadas injustificadas, es decir, instancias en las que la audiencia puede percibir las risas en el audio original, pero hay ausencia de un elemento humorístico (juego de palabras) en el diálogo que justifique dichas risas.

En contraste con lo anterior, los otros tres ejemplos analizados han sido clasificados en la categoría *pun to pun*, ya que se ha presentado una traducción pertinente con respecto al juego de palabras original. Esto se observa detalladamente en el ejemplo 3, 5 y 6, en los cuales se ha entregado una traducción adecuada y coherente con el contexto en el cual se insertan los juegos de palabras originales. Entre estos casos se destaca la traducción entregada en el ejemplo número 5, donde se ha traducido la oración “the football team asked me if I wanted to hang out” como “el equipo de fútbol me invitó a jugar colgado”. En este ejemplo en particular, la traducción presentada no solo se adecúa con la situación comunicacional y se complementa perfectamente con la imagen, sino que también transmite satisfactoriamente la intencionalidad del juego de palabras original. Lo mismo ocurre en el ejemplo número 3, donde el traductor juega con la similitud fonética de los sustantivos “atención” y “loción” para transmitir el juego de palabras y para generar el efecto deseado en la audiencia meta.

A pesar de los ejemplos en los que los juegos de palabras fueron omitidos, las opciones de traducción presentadas en el resto de los ejemplos demuestran que la traducción del guión para doblaje se realizó, en su mayor parte, apuntando a la equivalencia funcional de los juegos de palabras. Esto se logró mediante el uso de diversos recursos de la lengua meta, así como también con las diversas relaciones semánticas que se generan entre las palabras y adecuando el mensaje para acercarlo a la audiencia meta.

En cuanto a las razones que pudieron haber afectado la traducción de los juegos de palabras en ambas versiones, existen diversos factores que pueden haber influido en el proceso, tales como la poca disponibilidad de tiempo para llevar a cabo el trabajo o la falta de acceso al material con antelación. En el caso del doblaje, el proceso de sincronización pudo haber sido uno de los motivos por los que se omitió una cantidad considerable de juegos de palabras en el texto meta, ya que este proceso limita las traducciones y obliga a modificar el texto para adecuarlo a la imagen. En el caso de la subtitulación —en los ejemplos donde no se entregó una traducción completamente pertinente— la cantidad de caracteres disponibles y el tiempo de los subtítulos en pantalla pueden haber sido factores que afectaron la calidad de la traducción presentada.

## **6. Conclusión**

El presente trabajo de investigación se propuso como objetivo principal analizar y comparar la traducción de juegos de palabras presentes en la versión doblada y en la subtitulada al español latinoamericano de la comedia de situación *That '70s Show*. Para lograr dicho objetivo, se realizó un análisis de los juegos de palabras presentes en algunos capítulos de la serie, basándose en la clasificación propuesta por Delabastita (1996) para la traducción de juegos de palabras. A partir del análisis, se pudo responder a las preguntas planteadas al comienzo de la investigación, las cuales tenían relación con la traducción de los juegos de palabras y la transmisión de su funcionalidad en las comedias de situación, así como también con los recursos de la lengua meta utilizados para traducirlos.

Tal como se pudo evidenciar en diversos documentos acerca de la traducción de los elementos humorísticos, para poder traducir los juegos de palabras se debe considerar la funcionalidad que cumplen los enunciados (Zabalbeascoa, 2001), la cual en el caso de las comedias de

situación corresponde a fines de entretenimiento, es decir, provocar la risa en los espectadores y mantener la comicidad (Zabalbeascoa, 1994). Por ende, para lograr una traducción satisfactoria de los juegos de palabras, se debe recurrir a una traducción más libre y abordar el texto desde un enfoque orientado a la lengua y a la audiencia meta, considerando la función del juego de palabras dentro del texto. De lo contrario, el producto final no tendrá sentido en la lengua de llegada y se perderá lo esencial del texto original (Bernal Merino, 2002), que es la comicidad.

En el análisis realizado, los ejemplos cumplieron mayoritariamente con lo que afirma Bernal Merino (2002) acerca de que la traducción de estos elementos humorísticos deben ser traducidos de forma más libre y teniendo en cuenta la lengua y la audiencia meta para poder obtener los resultados esperados, puesto que en la mayor parte de los ejemplos analizados se logró transmitir los juegos de palabras de tal manera que mantuvieran su funcionalidad.

Durante el análisis de la serie fue posible observar que la mayoría de las traducciones de los ejemplos analizados pertenecían principalmente a tres de las siete categorías propuestas en la clasificación de Delabastita (1996). Sin embargo, las traducciones pertenecientes a la categoría *pun to pun* fueron las que se percibieron con mayor frecuencia. A pesar de que la mayoría de los ejemplos presentaban una traducción pertinente con respecto al juego de palabras original, en algunos casos se presentaron traducciones forzadas, con poca coherencia y naturalidad. Asimismo, en algunos ejemplos se omitieron los juegos de palabras en el texto meta y, por ende, no se logró transmitir su intencionalidad.

Debido a las limitantes y a las convenciones de cada una de las modalidades de traducción audiovisual, se esperaba encontrar diferentes resultados tanto en la forma en que cada versión logra transferir los juegos de palabras como en la traducción presentada. Sin embargo, se esperaba que la versión doblada al español alcanzara una mayor equivalencia funcional y entregara traducciones más libres y creativas, debido a que, a diferencia de la subtítulos, en esta modalidad la audiencia no dispone del audio original del texto audiovisual y la traducción está menos expuesta a críticas de parte de los espectadores. Además, si bien el proceso de sincronización en el doblaje es complejo, el espacio reducido del que se dispone para traducir en la subtítulos —así como también el tiempo de los subtítulos en pantalla y la velocidad de lectura del espectador— muchas veces limita y dificulta el proceso de traducción, pues el

traductor deberá eliminar o condensar información e incluso reformular enunciados enteros para adecuarlos al espacio y tiempo disponible.

Con respecto a lo anterior, de los resultados se pudo concluir que de las dos modalidades de traducción audiovisual, la versión subtitulada al español fue la que logró transmitir la mayor cantidad de juegos de palabras, ya que seis de los siete ejemplos analizados fueron clasificados en la categoría *pun to pun*, dado que sí se presentó una opción de traducción que mantuviera la funcionalidad del juego de palabras original y no se recurrió a la traducción literal ni a la omisión para resolverlos.

Si bien en la versión subtitulada se logró traducir una mayor cantidad de juegos de palabras, no significa que la versión doblada no haya logrado una traducción exitosa, puesto que los tres ejemplos que sí fueron traducidos presentaban una opción creativa y satisfactoria, coherentes con el contexto situacional expuesto en el capítulo de la serie y con el conocimiento de la audiencia meta. Sin embargo, a diferencia de la versión subtitulada, en el doblaje se omitieron tres de los juegos de palabras analizados.

Tal como se expone en el párrafo anterior, los resultados de investigación fueron variados, debido a que en todos los ejemplos se utilizaron diferentes recursos para lograr la traducción de los juegos de palabras. De acuerdo a esto, se considera que los objetivos del trabajo de investigación se cumplieron satisfactoriamente, por cuanto se logró responder a las preguntas planteadas al comienzo de la investigación mediante la realización fructífera del análisis.

Tras la realización del estudio, se han podido identificar las limitaciones del presente trabajo de investigación. En primer lugar, es necesario mencionar que la mayor limitación del estudio fue la reducida cantidad de capítulos analizados, ya que, al analizar solamente seis ejemplos pertenecientes a dos capítulos de la serie, no resulta posible generalizar los resultados obtenidos y entregar un veredicto respecto a la traducción de todos los juegos de palabras presentes en la serie, mucho menos determinar cuál de las dos versiones logra transmitir una mayor cantidad de juegos de palabras a lo largo de todas sus temporadas. Por la misma razón, los resultados obtenidos a partir del análisis no buscan ser considerados como una situación generalizada y determinante, sino que pretenden evidenciar la presencia de diferencias en las traducciones de los juegos de palabras en ambas modalidades y las diferentes formas de solucionar los problemas que presenta la traducción de enunciados con elementos

humorísticos.

Además, otra limitación del estudio fue la ausencia de una clasificación que apuntara a evaluar la calidad de la traducción de elementos humorísticos (juegos de palabras) en los textos audiovisuales. La falta de taxonomías de este tipo se debe a la subjetividad del humor y a su imposibilidad de ser clasificado a partir de su efectividad.

Por último, con la realización de este trabajo de investigación se espera contribuir a la visibilidad del área de la traducción audiovisual, principalmente a nivel nacional, teniendo en cuenta que se trata de una modalidad de traducción que se ha ido expandiendo —y se espera seguirá creciendo— gracias a la llegada de los avances tecnológicos y del auge de las plataformas de *streaming* a nivel mundial. Por lo demás, se espera que este trabajo pueda ser útil no solo para abordar la traducción audiovisual, dado que el enfoque funcionalista que adopta este trabajo de investigación no es solamente aplicable a dicha rama de la traducción, sino que puede ser utilizado en una gran variedad de casos en los que la traducción formal no es la opción más viable, como en la traducción literaria.

## Referencias

- Aquellos maravillosos 70. (s.f.). En *IMDb*. Recuperado de <https://www.imdb.com/title/tt0165598/>
- Baker, M., & Hochel, B. (1998). Dubbing. En M. Baker (Ed.), *Routledge encyclopedia of Translation Studies 1<sup>st</sup> Edition* (pp. 74-76). Routledge Publishing.
- Bernal Merino, M. A. (2002). *La traducción audiovisual: Análisis práctico de la traducción para los medios audiovisuales e introducción a la teoría de la traducción filológica*. España: Publicaciones Universidad de Alicante.
- Bullet. (s.f.). En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 16 de mayo de 2020, de <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/bullet>
- Bullet Point. (s.f.). En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 16 de mayo de 2020, de <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/bullet-point>
- Campoy Garrido, N. (2010). Relaciones semánticas entre las palabras: Hiperonimia, sinonimia, polisemia, homonimia y antonimia. Los cambios de sentido. *Contribuciones a las ciencias sociales*, 8. Recuperado de <http://www.eumed.net/rev/cccss/08/ncg.htm>
- Chaume, F. (1997). Translating non-verbal information in dubbing. En F. Poyatos (Ed.), *Nonverbal Communication and Translation: New perspectives and challenges in literature, interpretation and the media* (pp. 315-326). John Benjamins Publishing.
- Chaume, F. (2008). La compensación en la traducción audiovisual. *Quaderns de Filologia. Estudis literaris*, 13, pp. 71-84.

Cuesta Martínez, P. (2005). Las relaciones del significado y el significante: Sinonimia, antonimia, homonimia, polisemia, paronimia, metáfora y metonimia. En M. L. Gutiérrez Araus, M. Esgueva, M. García-Page, P. Cuesta, A-J. Deza, A. Estévez, ... P. Ruiz-va (Eds.), *Introducción a la lengua española* (pp. 273-290). Madrid: Editorial Universitaria Ramón Areces.

Delabastita, D. (1996). Introduction. *The Translator*, 2(2), 127-139.

Díaz-Cintas, J. (2001). Aspectos semióticos en la subtitulación de situaciones cómicas. En E. Pajares, R. Merino, & J. M. Santamaría (Eds.), *Trasvases culturales: literatura, cine, traducción 3* (pp. 119-130). Servicio Editorial Universidad del País Vasco.

Díaz-Cintas, J. (Ed). (2009). *New trends in audiovisual translation*. Multilingual Matters.

Díaz-Cintas, J. (2010). Subtitling. En Y. Gambier, & L. V. Doorslaer (Eds.), *Handbook of Translation Studies Vol. 1* (pp. 344-349). Amsterdam: John Benjamins Publishing.

Díaz-Cintas, J., & Orero, P. (2010). Voiceover and Dubbing. En Y. Gambier, & L. V. Doorslaer (Eds.), *Handbook of Translation Studies Vol. 1* (pp.441-445). Amsterdam: John Benjamins Publishing.

Díaz-Cintas, J., & Remael, A. (2014). *Audiovisual translation: Subtitling*. Routledge Publishing.

El show de los 70. (s.f.). En *Doblaje Wiki*. Recuperado de [https://doblaje.fandom.com/es/wiki/El\\_show\\_de\\_los\\_70](https://doblaje.fandom.com/es/wiki/El_show_de_los_70)

- Fodor, I. (1969). Linguistic and psychological problems of film synchronization. *Acta Linguistica Academiae Scientiarum Hungaricae*, 19 (1,2), 69-106. Recuperado de <https://www.jstor.org/stable/44310434>
- Fundación de la lengua española. (s.f.). El ahorcado. En *Fundación de la lengua española*. Consultado en <https://www.fundacionlengua.com/es/infantil-juego-ahorcado/art/4410/>
- García Barros, J. (2015). *The translation of humour in English comedy series*. (Tesis de pregrado) Universitat Autònoma de Barcelona, España.
- Gor Ballester, L. (2015). *La traducción del humor en el doblaje: caso práctico: La vida de Brian*. (Tesis de pregrado). Universidad Pontificia Comillas ICADE- ICAI.
- Hang. (s.f.). En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 22 de mayo de 2020, de <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/hang>
- Hang out. (s.f.). En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 22 de mayo de 2020, de <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/hang-out>
- Hare. (s.f.). En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 20 de mayo de 2020, de <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/hare>
- Lorenzo, L., Pereira, A., & Xoubanova, M. (2003). The Simpsons/Los Simpsons: Analysis of an Audiovisual Translation. *The translator*, 9(2), 269-291.
- Mammary. (s.f.). En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 22 de mayo de 2020, de <https://dictionary.cambridge.org/es-LA/dictionary/english/mammary>
- Martínez Sierra, J. (2003). La traducción del humor en los medios audiovisuales desde una perspectiva transcultural: El caso de *The Simpsons*. *Interlingüística*, 14, 743-750.

- Martínez Sierra, J. (2008). *Humor y traducción: Los Simpson cruzan la frontera*. Castellón de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Mendiluce, G., & Hernández, A. I. (2004). Hacia una imagen más seria de la traducción del humor audiovisual. *IV Jornadas sobre la Formación y Profesión del Traductor e Intérprete*. España: Universidad de Valladolid.
- Merriam-Webster. (s.f.). Hair-trigger. En *Merriam-Webster.com dictionary*. Recuperado el 20 de mayo de 2020, de <https://www.merriam-webster.com/dictionary/hair-trigger>
- Merriam-Webster. (s.f.). Knock-knock joke. En *Merriam-Webster.com dictionary*. Recuperado el 15 de mayo de 2020, de <https://www.merriam-webster.com/dictionary/knock-knock%20joke>
- Merriam-Webster. (s.f.). Memory. En *Merriam-Webster.com dictionary*. Recuperado el 17 de junio de 2020, de <https://www.merriam-webster.com/dictionary/memory>
- Nida, E. (2000). Principles of correspondence. En L. Venuti (Ed.), *The Translation Studies Reader* (pp. 153-167). Routledge Publishing.
- Nord, C. (1997). *Translating as a Purposeful Activity: Functionalist Approaches Explained*. Manchester: St. Jerome Publishing.
- Nord, C. (2005). *Text analysis in translation: Theory, methodology, and didactic application of a model for translation-oriented text analysis*. Rodopi Publishers.
- Nord, C. (2009). El funcionalismo en la enseñanza de traducción. *Mutatis Mutandis: Revista Latinoamericana de Traducción*, 2(2), 209-243.

Oxford University Press. (2019). Dar en el blanco. En *Lexico.com*. Recuperado el 18 de junio de 2020, de [https://www.lexico.com/es/definicion/dar\\_en\\_el\\_blanco](https://www.lexico.com/es/definicion/dar_en_el_blanco)

Real Academia Española. (s.f.). Bala. En *Diccionario de la lengua española, versión 23,3*. Recuperado el 18 de mayo de 2020, de <https://www.rae.es/drae2001/bala>

Real Academia Española. (s.f.). Blanco. En *Diccionario de la lengua española, versión 23,3*. Recuperado el 18 de mayo de 2020, de <https://dle.rae.es/blanco>

Real Academia Española. (s.f.). Colgar. En *Diccionario de la lengua española, versión 23,3*. Recuperado el 22 de mayo de 2020, de <https://dle.rae.es/colgar#9m7vFww>

Real Academia Española. (s.f.). Revolver. En *Diccionario de la lengua española, versión 23,3*. Recuperado el 16 de mayo de 2020, de <https://dle.rae.es/revolver>

Real Academia Española. (s.f.). Revólver. En *Diccionario de la lengua española, versión 23,3*. Recuperado el 16 de mayo de 2020, de <https://dle.rae.es/rev%C3%B3lver?m=form>

Reiss, K., & Vermeer, H. J. (1996). *Fundamentos para una teoría funcional de la traducción*. Ediciones Akal. Recuperado de <https://books.google.cl/books?isbn8446004747>

Rica Peromingo, J. P. (2016). *Aspectos lingüísticos y técnicas de la traducción audiovisual (TAV)*. Suiza: Peter Lang.

Riffle. (s.f.). En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 15 de mayo de 2020, de <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/riffle>

Rifle. (s.f.). En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 15 de mayo de 2020, de <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/rifle>

- Schäffner, C. (1998). *Skopos theory*. En M. Baker (Ed.), *Routledge encyclopedia of Translation Studies 1<sup>st</sup> Edition* (pp. 235-238). Routledge Publishing.
- Schröter, T. (2005). *Shun the pun, rescue the rhyme. The Dubbing and Subtitling of Language-Play in Film*. (Tesis doctoral) Karlstad University, Suecia.
- Shoot. (s.f.). En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 18 de mayo de 2020, de <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/shoot>
- Shoot. (s.f.). En *Macmillan Dictionary*. Recuperado el 18 de mayo de 2020, de [https://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/shoot\\_3](https://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/shoot_3)
- Spitzová, E., & Ducháček, O. (1965). Diferentes tipos de relaciones semánticas y problemas de los campos lingüísticos. *Archivum: Revista de la facultad de Filología*, 15, 59-72.
- Vandaele, J. (2010). Humor in translation. En Y. Gambier, & L. V. Doorslaer (Eds.), *Handbook of Translation Studies Vol. 1* (pp.147-152). Amsterdam: John Benjamins Company.
- Vandaele, J. (2011). Wordplay in Translation. En Y. Gambier, & L. V. Doorslaer (Eds.), *Handbook of Translation Studies Vol. 2* (pp. 180-183). Amsterdam: John Benjamins Publishing.
- Zabalbeascoa, P. (1993). *Developing translation studies to better account for audiovisual texts and other new forms of text production*. (Tesis doctoral). Universitat de Lleida, España.
- Zabalbeascoa, P. (1994). Factors in dubbing television comedy. *Perspectives: Studies in translatology*, 2(1), 89-99.

Zabalbeascoa, P. (1996). Translating Jokes for Dubbed Television Situation Comedies. *The translator*, 2(2), 235-257.

Zabalbeascoa, P. (2001). La traducción del humor en los textos audiovisuales. En M. Duro (Ed.), *La traducción para el doblaje y la subtitulación* (pp. 251-263). Madrid: Ediciones Cátedra.

Zabalbeascoa, P. (2005). Humor and translation: An interdiscipline. *Humor: International Journal of Humor Research*, 18(2), 185-207.