

PONTIFICA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE VALPARAISO

FACULTAD DE FILOSOFIA Y EDUCACIÓN

INSTITUTO DE LITERATURA Y CIENCIAS DEL LENGUAJE



**PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
VALPARAÍSO**

**ANÁLISIS COMPARATIVO DE LAS REFERENCIAS CULTURALES EN EL
DOBLAJE Y LA SUBTITULACIÓN DE LA PELÍCULA *READY PLAYER ONE***

Trabajo de graduación para optar al Grado Académico de
Licenciado en Lengua Inglesa y al título de Traductor Inglés-Español

Estudiante: Bárbara Danay Silva Peña

Profesor Guía: Alejandro Torres

2020

Agradecimientos

En primer lugar, quiero agradecerle a mi familia; a mi mamá por su apoyo incondicional, paciencia y sus cuidados, a mi papá por sacrificar tanto para que yo cumpliera mis metas y siempre animarme, a mi hermano y mi perrita Koda por sacarme risas y distraerme cuando lo necesitaba. No estaría aquí sin ninguno de ustedes.

En segundo lugar, quiero agradecerle a todos los docentes de la carrera que fueron parte de mi formación, especialmente a Alejandro Torres por guiarme en este proceso, por siempre tener la mejor disposición y por su apoyo e interés.

En tercer lugar, quiero agradecer a mis amigas y amigos que hice a lo largo de mi estancia en la carrera, como también quienes que me acompañan desde antes, por el apoyo, las anécdotas y el cariño. Mención honrosa a Camy por estar siempre ahí para escucharme y animarme, y a Fabiana por compartir libros, ideas y odio.

Y, por último, pero no menos importante: a la Fuerza, por siempre estar conmigo (pun intended).

Resumen

La traducción de las referencias culturales supone un reto para los traductores audiovisuales pues deben cumplir su rol como mediador cultural y, al mismo tiempo, cumplir con las restricciones del medio (Díaz-Cintas, 2009). El objetivo principal de este estudio es comparar la traducción de las referencias culturales presentes en la película de acción y ciencia ficción *Ready Player One* en su versión subtitulada y doblada; se llevó a cabo un análisis en paralelo de la obra original, los subtítulos y la pista de doblaje. Los objetivos específicos del estudio son, en primer lugar, reconocer y clasificar las referencias culturales presentes en el guion; segundo reconocer las técnicas de traducción utilizadas en tanto en la subtitulación como en el doblaje; por último, comparar y analizar las traducción o preservación de la referencia cultural en ambas modalidades de traducción audiovisual. Luego del análisis se concluyó que la traducción para la versión doblada presenta una inclinación a acercarse al texto original por medio de técnicas de traducción “extranjerizantes”. La versión subtitulada, en cambio, tuvo una tendencia a alejarse del texto original mediante técnicas “familiarizantes”.

Palabras clave: referencias culturales, doblaje, subtitulación, técnicas de traducción

Abstract

The translation of cultural references is a challenge for audiovisual translator as they must fulfil their role as cultural mediators, and simultaneously comply with constraints imposed by the medium itself (Díaz-Cintas, 2009). The main purpose of this study is to compare the translation of the cultural references in the subtitled and dubbed version of the action sci-fi film *Ready Player One*. In order to do this, the source text, subtitles, and dubbing track were analyzed in parallel. The specific objectives of the study are, firstly, to recognize and classify the cultural references in the movie; secondly, to identify the translation techniques used in the both subtitling and dubbin; finally, to compare and analyze the translation or preservation of the cultural reference in both modalities of audiovisual translation. After the analysis, it was concluded that the dubbed version presents a more source-oriented translation using foreignizing techniques; the subtitled version, on the other hand, shows a more target-oriented translation by means of domesticating techniques.

Key words: cultural references, dubbing, subtitling, translation techniques

Índice

1. Introducción	1
2. Marco teórico	3
2.1. <i>Traducción Audiovisual</i>	3
2.1.1. <i>Subtitulación</i>	5
2.1.1.1. <i>Restricciones de la subtitulación</i>	5
2.1.2. <i>Doblaje</i>	7
2.1.2.1. <i>Restricciones del doblaje</i>	8
2.2. <i>Referencias culturales</i>	9
2.2.1. <i>Cultura y traducción</i>	9
2.2.2. <i>Definición</i>	10
2.2.3. <i>Clasificación</i>	11
2.2.4. <i>La traducción de referentes culturales</i>	13
3. Marco metodológico	17
3.1. <i>Tipo de investigación</i>	17
3.2. <i>Objetivos y preguntas</i>	17
3.3. <i>Corpus de análisis</i>	18
3.4. <i>Selección de unidades de análisis</i>	19
3.5. <i>Procedimiento de análisis</i>	19
4. Análisis	20
5. Discusión	27
6. Conclusión	29
7. Referencias	31
8. Anexos	35
8.1. <i>Propuesta de Clasificación de Restricciones Operativas en la Variedad de Traducción Audiovisual, propuesta por Martí Ferriol (2006)</i>	35
8.2. <i>Categorías para el análisis de los referentes culturales en la traducción de textos literarios, propuesta por Paula Igareda (2011)</i>	36
8.3. <i>Tabla comparativa de referencias culturales en Ready Player One (2018)</i>	39

Glosario de siglas

TAV – Traducción audiovisual

RC – Referencias culturales

TF – Texto fuente

TM – Texto meta

LM – Lengua meta

LO – Lengua de origen

CM – Cultura meta

CO – Cultura de origen

1. Introducción

La oferta y demanda de producciones audiovisuales han dado auge a la consolidación de la traducción audiovisual, predominantemente en tres formatos: la subtitulación, el doblaje y las voces superpuestas. Sin embargo, son las dos primeras modalidades las que realmente importan cuando se trata de la traducción de cintas cinematográficas (Díaz-Cintas, 1999). Si bien el debate respecto a cuál modalidad presenta mejor el texto original es obsoleto, según Díaz-Cintas, sus contrastes no terminan de ser relevantes. Actualmente, ambas formas de traducción audiovisual (desde ahora, TAV) tienen una audiencia considerable: teóricos, traductores e inclusive países enteros demuestran su inclinación de una por sobre la otra en función de la economía, la fidelidad para con el producto original, la recepción, la creatividad y el público al que se dirige (Orrego, 2013). No obstante, y abstrayéndose de las diferencias entre subtitulación y doblaje, ambas variantes constituyen lo que se conoce como traducción subordinada (“constrained translation”), lo que significa que están regidas bajo restricciones propias del mismo formato y/o medio (Díaz-Cintas, 1999). De acuerdo con la teoría, en el caso de la subtitulación, el hecho de que el traductor deba recurrir a la condensación y a la elisión puede resultar en un producto lejano a lo natural y con información excesivamente simplificada (Gottlieb, 1994); el doblaje, por otro lado, debe cumplir con las sincronizaciones fonéticas y del lenguaje hablado (Díaz-Cintas, 1999) lo que en muchos casos perjudica la naturalidad del texto y entorpece la correcta recepción de información. En ambas modalidades, el traductor se encuentra con información imprescindible para entender la trama de la obra en pantalla, o indispensable, o como también puede tratarse de referencias que le comunican al espectador que lo que está viendo proviene de otra cultura. Al fin y al cabo, la traducción es una disciplina comunicativa e intercultural cuyo fin es unir dos culturas y, en definitiva, la TAV no es diferente; las películas, series de televisión, documentales, etc. frecuentemente funcionan como ventana a otra cultura u otras obras.

Es este el caso del largometraje de ciencia ficción *Ready Player One*, adaptación de la novela homónima de Ernest Cline, estrenada por Warner Bros en 2018. En esta historia, el protagonista Wade Watts vive en un futuro donde todo gira en torno al OASIS, videojuego de realidad virtual cuyo creador era un fanático de la cultura pop de los años ochenta y por ello usó todo su ingenio para plasmar su admiración en su invención. Es por lo que tanto el libro como la película le rinden homenaje a la cultura popular mediante el uso de cientos de referencias culturales (RC)

que hacen alusión a la historia, la gastronomía, el lenguaje, las instituciones culturales y sociales, entre otros, principalmente de origen anglosajón.

En vista de que la cultura de origen (CO) y la cultura meta (CM) —en este caso la cultura latinoamericana— son diferentes, el traductor afronta nuevos problemas de traducción, por lo cual debe actuar como un mediador entre las dos culturas y evitar crear más distancia entre una y otra (Martínez Sierra, 2004). Es trabajo del traductor usar todos sus recursos, todo su conocimiento y toda su creatividad en función de transmitir el texto de origen (TO) atendiendo determinados elementos de suma importancia, como son los aspectos socioculturales de ambas culturas, que muchas veces se pierden debido a que no existe un equivalente exacto o a que el traductor desconoce cómo transferirlos (Hurtado, 2001). En definitiva, la traducción de RC representa una dificultad para cualquier traductor, pero una especialmente compleja en el caso de la TAV pues no solo se debe solucionar cómo transferir las referencias, sino que además se debe lograr que la información concuerde con las restricciones que rigen a la subtitulación y el doblaje. De este modo, tomando como punto de partida que los elementos culturales son uno de los factores más difíciles con los que trata el traductor y que las restricciones de cada variante son diferentes y aun así ambas limitan la libertad de los traductores, el objetivo principal de este estudio se centra en el análisis de estos elementos culturales y la comparación del resultado obtenido tanto en la subtitulación como en el doblaje del texto fuente (TF), siempre considerando la procedencia de los estudios que fueron contratados. De esta manera, se podrá determinar cómo gestionan las RC cada modalidad, además de reconocer y analizar las semejanzas y diferencias entre ambas. Para llevar a cabo este análisis, se compararán la traducción del doblaje y la subtitulación, se identificarán las RC y se proseguirá a clasificarlas. Finalmente, se identificarán las técnicas en cada caso para dar lugar a un análisis comparativo de los distintos productos, para lo cual se creará un cuadro que incluya el texto fuente, ambas traducciones y la técnica empleada.

La organización de este trabajo consiste en el marco teórico, se proporcionan definiciones de los temas a tratar y los autores que respaldan la investigación; seguidamente está la metodología utilizada, es decir, la elección del corpus y los procedimientos empleados en la comparación; luego se presentarán los resultados y las discusiones del estudio; por último, las conclusiones de la investigación, donde además de resumir la investigación y los resultados, se mencionan posibles limitaciones y las proyecciones del estudio.

2. Marco teórico

En esta sección se presentarán los conceptos y temáticas principales asociadas a esta investigación, con el fin de contextualizar el presente trabajo y justificar el análisis realizado. El marco teórico de esta investigación se centra en el concepto de la traducción de referentes culturales, la cual se desglosa en dos apartados principales: la traducción audiovisual (2.1), y las referencias culturales (2.2).

2.1. Traducción Audiovisual

Si bien los intertítulos —fotogramas con texto escrito entre escena y escena que explicaban la trama— usados en la película *Uncle Tom's Cabin* de 1903 son considerados los precursores de la TAV (Orrego, 2013), no fue hasta el estreno de *The Jazz Singer* en 1927 que dicho método traductor fue reconocido como tal. Se trata del primer largometraje sonoro del que se tiene conocimiento, el cual usó subtítulos en un idioma distinto a la LF (inglés) para ser estrenada en Francia dos años más tarde (Gottlieb, 2002). A pesar de que los subtítulos eran apenas unas líneas que se proyectaban, este hecho motivó la búsqueda de una solución más económica y práctica para producciones de duraciones más largas o con más diálogo (Downey, 2008), abriendo paso a la producción y estudio de la TAV. Sin embargo, esto último no ocurrió sino hasta la década de 1950, cuando se llevaron a cabo las primeras investigaciones académicas del tema, muchas de las cuales no se publicaron o no llegaron a manos de público no especialista. Afortunadamente, al comienzo de los noventa, el auge de la investigación de la TAV llegaría de mano de los grandes avances tecnológicos de la época. Esta revolución digital era mundial y demandaba más contenido para televisión, que a su vez debía ser distribuida en múltiples idiomas (Díaz-Cintas, 2003, Orrego, 2013).

Otro aspecto que ha cambiado a través de los años es la denominación que recibe la TAV, tales como *film translation*, *screen translation*, *multimedia translation*, *comunicación cinematográfica*, *traducción para la pantalla*, *traducción subordinada*, etc. No obstante, conforme con de los Reyes Lozano (2015) el término más preciso y, por ende, el que se utilizará en este trabajo, corresponde a *traducción audiovisual*, puesto que comprende el cine, video y la televisión.

De la misma manera en que existen múltiples denominaciones, numerosos autores han aportado definiciones de TAV, unas más aceptadas que otras. Chaume (2004,) define la TAV como “un

texto que se transmite a través de dos canales de comunicación, el canal acústico y el canal visual, y cuyo significado se teje y construye a partir de la confluencia e interacción de diversos códigos de significación”. Por su parte, Orrego (2013) complementa esta idea al distinguir como parte del canal visual a 1) elementos verbales, dígame la iluminación y la escenografía, y 2) elementos no verbales como texto escrito en la pantalla (calles, revistas, subtítulos, etc.). El canal acústico, de acuerdo con el autor, lo comprenden los diálogos de los personajes, los sonidos añadidos y la música. Es en virtud de las propias características y los condicionamientos de la TAV que muchos autores la reconocen como una traducción especializada (Toda, 2005), aunque muchos otros lo rechazan. Dentro de los autores que sostienen la primera postura destaca Agost (1999), quien señala que:

La traducción audiovisual es una traducción especializada que se ocupa de los textos destinados al sector del cine, la televisión, el vídeo y los productos multimedia. Este tipo de traducción tiene unas características propias, ya que exige del profesional unos conocimientos especiales, no tan solo por el campo temático (el contenido) –que puede ser múltiple–, sino especialmente por las limitaciones y las técnicas particulares que se utilizan y que condicionan la traducción (p. 15).

Martínez Sierra, en cambio, discrepa con la autora y argumenta que si bien “el traductor debe poseer unos conocimientos especiales” (Martínez Sierra, 2008 p.27), considera que la TAV “podría concebirse como una modalidad general de traducción, mientras que la traducción especializada como un tipo general de traducción” (Martínez Sierra, 2004 p. 21).

La TAV comprende numerosas modalidades y la preferencia de una por sobre otra depende de variados factores, tales como la cultura meta, las edades de la audiencia meta, la economía y hasta las políticas de un país (de los Reyes Lozano, 2015). Entre las modalidades de TAV que existen se pueden mencionar las más emblemáticas, ya sea por su demanda o estudio, como lo son las voces superpuestas (voice-over), la interpretación simultánea, el doblaje y la subtitulación (Agost, 1999, p.16-21). Si bien las modalidades propuestas por la autora siguen vigentes, es necesario mencionar el aporte de Remael (2010) quien considera los avances tecnológicos y las distintas necesidades de los espectadores. Así, la autora reconoce la localización de videojuegos, subtítulos intralingüísticos (comerciales, karaoke) modalidades de lenguaje inclusivo como son el *subtitling for the deaf and the hard-of-hearing* (SDH) y la audio-descripción para personas ciegas (AD). No obstante, el análisis de esta investigación se enfocará

exclusivamente en los subtítulos y el doblaje, por ende, se proveerá una explicación más extensa y detallada de dichas modalidades.

2.1.1. *Subtitulación*

La subtitulación se basa en “reproducir por escrito la traducción a una LM del diálogo original realizado por diferentes hablantes, además de toda información verbal adicional que se transmite de manera visual (cartas, carteles, insertos) o audible (letras de canciones, voces en off)” (Díaz-Cintas, 2010, p. 344), en todo tipo de formatos, como son el cine, la televisión, los videojuegos y las aplicaciones. En lo referente a la definición de *subtitulación*, Baker (1998) percibe esta modalidad como “transcripciones de diálogos de películas o televisión, presentadas simultáneamente en la pantalla” (p.244)¹. Díaz-Cintas (1999), por su parte añade que “dada las limitaciones mediales, la presentación en pantalla del subtítulo no es aleatoria, sino que se ajusta a una serie de convenciones formales que el traductor ha de tener presentes (p. 88)”.

Los subtítulos no deben exceder las dos líneas de diálogo, deben aparecer de forma horizontal y, quizás lo más importante de todo, deben aparecer simultáneamente con la imagen y el audio del TO, así como también permanecer en pantalla un tiempo determinado para que el receptor pueda leerlos cómodamente (Díaz-Cintas, 2010).

Los subtítulos son preferidos por muchos países, Portugal, Holanda y Grecia se inclinan históricamente por esta modalidad (Martínez Sierra 2004, p. 52), debido a su economía respecto al costo de producción y debido a que esta modalidad mantiene el texto original —ya sean los diálogos o la información escrita— a diferencia del proceso de doblaje, el cual reemplaza por completo el TO (Díaz-Cintas, 2012). Sin embargo, el texto original sí sufre cambios ya que, si bien la imagen y el audio original del TM quedan sin modificar, el traductor se ve obligado a alterar o sintetizar el mensaje para respetar las restricciones que presenta la modalidad, principalmente de tiempo-espacio, las cuales se explicarán en el siguiente apartado.

2.1.1.1. *Restricciones de la subtitulación*

Como se mencionó, la subtitulación es una modalidad que obedece a una serie de convenciones, las cuales existen para que el espectador sea capaz de leer los subtítulos de manera que no deba sacrificar el tiempo destinado a mirar la imagen en pantalla (Díaz-Cintas, 2010). No obstante,

¹ Propuesta de traducción elaborada por la autora de esta investigación.

estos parámetros en muchas ocasiones se convierten en problemas para el traductor. Titford (1982) manifiesta que estas complicaciones “derivan esencialmente de las restricciones que el propio medio le impone al traductor” (p. 113)², es decir, las propias convenciones de la subtitulación condicionan el trabajo, al limitar la forma, la exactitud y la libertad del traductor para transmitir el TO. Dichas convenciones varían según el medio de exhibición (televisión o cine, por ejemplo) o según la guía de estilo del cliente, pero en general implican las mismas restricciones:

En primer lugar, la cantidad de espacio disponible en la pantalla para los subtítulos limita los caracteres a 42 para cine y 32 televisión y con solo dos líneas de texto como máximo. Por consiguiente, el traductor debe recurrir a técnicas que condensan o “recortan” el TO y “en muchos casos se puede perder hasta un 40 % del texto” (Díaz-Cintas 2001, p.27 y 124).

En segundo lugar, existe la “regla de los 6 segundos” de Díaz-Cintas y Remael (2007, p. 96–99) que postula que el tiempo de los subtítulos en pantalla no puede ser menor a 1 segundo ni mayor a 6 segundos, lo cual corresponde al tiempo que una persona promedio necesita para leer los subtítulos y a su vez retener la información. Sin embargo, el tiempo varía de acuerdo con cada guía de estilo, pero de igual manera, la restricción fuerza al traductor a reformular diálogos o directamente a eliminar elementos. Si bien la eliminación o condensación de texto puede llegar a ser útil en los casos en que se presenta información redundante, también “puede llevar a construir subtítulos poco coherentes y mal cohesionados” (Titford, 1982).

En tercer lugar, el concepto de sincronización requiere que el principio y final de cada parlamento y de los subtítulos coincidan, de modo que no afecte la velocidad o el ritmo del diálogo. De lo contrario, el espectador podría leer el diálogo del personaje A mientras que habla el personaje B, por ello la norma establece que cada subtítulo debe estar separado por un mínimo de tres fotogramas (Díaz-Cintas y Remael, 2007, p. 92). No obstante, esto depende exclusivamente de la imagen de la producción; las situaciones de comedia como *Brooklyn Nine-Nine* o *The Office*, por ejemplo, usan con frecuencia el cambio de foco y planos como recurso humorístico, por lo que en tales situaciones es muy difícil respetar los fotogramas máximos.

² Propuesta de traducción elaborada por la autora de esta investigación.

Además de lo mencionado, se deben considerar las restricciones implicadas en todo tipo de traducciones por el simple hecho de ser traducciones. Martí Ferriol (2006, p.119) distingue seis tipos de restricciones presentes en todo proceso de traducción, y que aplican al doblaje (Ver Anexo 8.1). Como se puede apreciar en el cuadro, las restricciones son numerosas y necesarias; no es objetivo criticar los subtítulos sin considerar las limitantes a las que se ajustan los traductores. En muchos casos, durante el proceso hay información que se prioriza por sobre otra. En el caso de las referencias culturales, término que se abordará más adelante, las restricciones impiden en muchos casos que el elemento de la CO se transfiera adecuadamente en la CM, debido a que, al no poseer ni el tiempo ni el espacio para explicar la referencia (Suratno y Wijaya, 2018), el traductor se ve obligado a suprimirla o condensarla—por medio de técnicas como la omisión, condensación, reducción y supresión— lo cual tendrá como resultado que el espectador sea privado de ciertas bromas, relaciones y, por sobre todo, de información.

2.1.2. *Doblaje*

Mientras que la subtitulación conserva el texto original y agrega información, el doblaje, por su lado, sustituye la pista de audio original (en la lengua fuente, o LF) por una pista nueva (en la lengua meta, o LM), “manteniendo al mismo tiempo una sincronía entre los sonidos en la lengua de la traducción y los movimientos labiales de los actores” (Díaz-Cintas, 2001, p. 41). Según Ávila (1997, p.18), la modalidad de doblaje es “la grabación de una voz en sincronía con los labios de un actor de imagen o una referencia determinada, que imite lo más fielmente posible la interpretación de la voz original”. Agost (1999) concuerda y además enfatiza que la modalidad tiene la obligación de mantener los tipos de sincronismo, a saber, el sincronismo de contenido, el sincronismo visual y el sincronismo de caracterización, en perfecta armonía. En primer lugar, el sincronismo de contenido está presente en todas las modalidades de traducción e implica que la traducción sea fiel al texto original. En segundo lugar, el sincronismo visual se encarga de velar por la congruencia entre la pista de sonido y la imagen proyectada en la pantalla. Por último, el sincronismo de caracterización se refiere a la concordancia entre el nuevo texto grabado por los actores de doblaje y los movimientos de los personajes de la obra (1999, p.16).

Mantener los tipos de sincronismo funcionando simultáneamente, es imposible de lograr en una etapa y con solo un traductor. Por consiguiente, el texto original pasa por (1) traducción, (2) ajuste, (3) marcaje (4) dirección (5) doblaje en sala y (6) mezclas (Aranda, 2013), fases que son

necesarias para cumplir con el encargo de traducción y no infringir las limitantes del doblaje, las cuales se detallarán en el apartado siguiente.

2.1.2.1. Restricciones del doblaje

Como se mencionó en la sección de subtitulación, las restricciones son “los obstáculos y los problemas que impiden que haya total identidad entre TP [Texto de Partida] y TM [Texto Meta], es decir, condicionan la naturaleza de las diferencias entre ambos” (Zabalbeascoa, 1996, citado en Martí Ferriol, 2006: 127). El doblaje no es ajeno a estas limitaciones, pues se le suma la dificultad de armonizar la imagen, el sonido y además el movimiento de los labios de los personajes, por esta razón el traductor encargado debe adaptar y modificar el texto nuevo en función de un sincronismo visual entre los elementos. Se pueden encontrar restricciones en todos los formatos de traducción y son autoimpuestas así sean parte de un canal, un estudio, una cultura, o un país (Díaz-Cintas, 1999).

En un principio Chaume (1997) distingue las siguientes restricciones dentro del doblaje: restricciones de contenido de tipo musical, de imagen, de sincronía temporal (isocronía), de sincronía fonética (ajuste labial) y del lenguaje hablado. En un trabajo posterior (2004, p.41), el autor establece que en el doblaje las restricciones tienen estrecha relación con la sincronía:

- Sincronía fonética: se basa en adaptar la traducción (del TO) a los movimientos labiales de los actores. Normalmente concentrándose en las consonantes bilabiales, labiodentales y a las vocales abiertas. Con el fin de lograr esta sincronía, el traductor modifica su traducción haciéndola “calzar” en oportunidades obteniendo resultados forzosos y no naturales de la LM (Chaume, 2004).
- Sincronía cinésica: adaptar el guion traducido es preciso para alcanzar una sincronía entre este y los movimientos del personaje (Chaume, 2004).
- Isocronía: ajustar las “líneas” del guion de modo que el actor de doblaje logre recitarlas a la misma velocidad y, primordialmente, tarde lo mismo que al actor original. Esto incluye los silencios, el parafraseo y las pausas en la justa medida (Chaume, 2004). Al igual que en la subtitulación, esto obliga al traductor a condensar información repitiendo las consecuencias de la sincronía fonética.

Como se mencionó en el punto 2.1.1., existen restricciones que aplican para cualquier tipo de traducción, lo que incluye el doblaje (Ver Anexo 8.1).

Si bien Mayoral (1999) al referirse a la TAV, identifica la interacción de dos canales (sonido e imagen) y la de diversos códigos que afectan la coherencia, en el caso del doblaje esto incrementa pues este concepto se entiende como “coherencia entre palabras e imágenes, coherencia interna del argumento y cohesión de los diálogos” (de los Reyes Lozano, 2015). Pese a que las restricciones existen para preservar la información que espectador recibirá, de los Reyes Lozano (2015) expresa que estas interfieren con la coherencia de uno de los canales y puede confundir al público.

Al igual que en la subtitulación, las RC durante el doblaje se pierden o pierden propiedad en función de mantener la sincronía. El objetivo básico del traductor es proveer un producto creíble en cuanto a la verosimilitud, que haga pensar al espectador que los personajes en pantalla hablan el mismo idioma que él —independiente de estar observando otra cultura a través de las imágenes. Por tanto, el doblaje, entonces, debe decidir entre mantenerse fiel al medio audiovisual o mantener la verosimilitud del texto (Chaume, 2012: 132). No obstante, y a diferencia de la otra modalidad estudiada, el doblaje se ve favorecido por el hecho de que los espectadores solo prestan atención a la pista de audio y la imagen original, por lo que absorber las RC es un proceso mucho más natural.

2.2. Referencias culturales

2.2.1. Cultura y traducción

Hablar de referencias culturales es hablar de cultura; por ello en el presente apartado se abarcará brevemente la relación entre cultura y traducción. Para muchos, las lenguas y la cultura están estrechamente ligadas. En palabras de Molina, la correlación “se asienta no solo en el hecho de que el lenguaje es parte de la cultura, sino en que es la condición que hace posible la cultura” (2006, p. 20). Hurtado, por su parte, considera que la diferencia entre las culturas y las lenguas es el motivo por el cual la traducción existe (2001, p. 28-29). Por consiguiente, cualquier texto escrito en una lengua ajena y dirigido a una cultura específica puede ser comprendido por receptores de otras lenguas y culturas gracias a la traducción, sin necesidad de ser un experto en el idioma o la cultura del texto fuente. Sin embargo, este no es el caso del traductor, quien debe

actuar como un mediador entre las culturas, y entre las lenguas (Martínez Sierra, 2004, p. 151). En base a lo anterior, es indiscutible que la traducción se considere un trasvase tanto lingüístico como cultural. Hurtado menciona que “la traducción no sólo se produce entre dos lenguas diferentes, sino también entre dos culturas diferentes” (p. 607), postura similar a la que sostiene Snell Hornby (1988), quien se refiere a la traducción como un “acto transcultural”. De este modo, para realizar una traducción fiel al texto original, pero a la vez que resulte comprensible para el público meta, no basta con conocer muchos idiomas; la disciplina conlleva “un enfrentamiento entre los valores, los conocimientos y las sensibilidades de los dos sistemas culturales partícipes” (Herrero, 1999, p. 310). En consecuencia, el traductor debe sumergirse en la cultura meta (CM) y tomar ciertas consideraciones, las cuales que Igareda resume a continuación:

A la hora de traducir hay que tener en cuenta la distancia cultural entre el texto original y los destinatarios meta. Si se sostiene que la lengua es un reflejo de la cultura, cuando se traduce se está realizando una comparación intercultural, es decir, se están comparando lenguas, culturas y sociedades y, por lo tanto, es necesario conocer en profundidad los aspectos socioculturales tanto de la cultura del texto original como los de la cultura del texto meta (2011, p. 14).

En síntesis, la traducción es reconocida como un acto intercultural (Katan, 2009) pues permite el contacto entre diferentes culturas por medio del lenguaje, mientras que la cultura se caracteriza por ser dinámica y por ser capaz de “absorber gran cantidad de información acerca de todo lo que la rodea” (Igareda, 2001). Sin duda, las obras audiovisuales comparten esa característica y de una manera muy singular: pueden acercar al público a otras culturas, las más lejanas y exóticas, a través del idioma, las imágenes y la música (Petti, 2009, p.44). No obstante, la manera más frecuente y sutil de lograrlo es por medio del uso de elementos culturales presentes en los textos audiovisuales, tanto en el dialogo como en la pantalla.

2.2.2. *Definición*

Al igual que con *traducción audiovisual*, no existe un acuerdo respecto a la denominación más precisa para estos elementos culturales, sin embargo, podemos destacar las siguientes: presuposiciones (Nida y Reyburn, 1981), *realia* o realias culturales (escuela eslava y de Leipzig, citado en Mayoral, 1999, p. 7), cultural words (Newmark, 1988), culture-specific (Baker, 1992), referencias culturales (Mayoral, 1994; Martínez Sierra (2004), marcador cultural específico

(Herrero, 1999) y *culturema* (Nord, 1997; Molina, 2001). A fin de justificar la elección del término usado en esta investigación, se revisarán alguna de las definiciones mencionadas:

- Nida y Reyburn proponen el término *presuposiciones* y plantean la siguiente definición “las suposiciones subyacentes, las creencias y las ideas que son compartidas generalmente por las personas que casi nunca son descritas o definidas, sencillamente porque parecen tan básicas y obvias que no requieren una formulación verbal” (Nida & Rayburn, 1981 citado en Mayoral, 1999).
- Los autores Bödeker y Freese comprenden los *realia* como “unidades concretas que se relacionan con una cultura y/o un espacio geográfico, es decir: objetos o conceptos relacionados con actos culturales, instituciones políticas, económicas sociales y culturales” (Bödeker y Freese, 1987 citado en Mayoral, 1999).
- *Culturema* es el termino adoptado por Molina en su tesis doctoral, quien se basa en Nord (1997) para definirlo como “un elemento verbal o paraverbal que posee una carga cultural específica en una cultura y que, al ser transferido a otra cultura, puede provocar una transferencia nula o distinta al original” (Molina, 2001).
- Herrero emplea la denominación “marcador cultural específico”, que se refiere a los elementos que en particular “suponen un problema de traducción en el proceso de transferencia concreto por carecer la lengua meta de un término capaz de denotar, connotar, funcionar como el original, o simplemente porque el referente que designa no existe” (Herrero, 1999, p. 139).
- Finalmente, Mayoral prefiere la noción de *referencias culturales* y las define como “los elementos del discurso que por hacer referencia a particularidades de la cultura de origen no son entendidos en absoluto o son entendidos en forma parcial o son entendidos de forma diferente por los miembros de la cultura de término” (Mayoral, 1994, p. 76).

En esta investigación emplearemos indistintamente este último, es decir, *referencias culturales* (RC) en virtud de su concurrencia en textos de estudio, tanto de traductología como TAV, especialmente en los estudios más actuales.

2.2.3. Clasificación

Conforme a lo postulado por Agost (1999), las *referencias culturales* se refieren a:

lugares específicos de alguna ciudad o de algún país; aspectos relacionados con la historia, con el arte y con las costumbres de una sociedad y de una época determinada (canciones, literatura, conceptos estéticos); personajes muy conocidos, la mitología; la gastronomía, las instituciones, las unidades monetarias, de peso y medida; etc. (p. 99).

Es importante tener en claro la definición de estos elementos si se espera clasificarlos, ya que las taxonomías se diseñan en función de lo que el autor considera como referencia cultural. En un texto se pueden encontrar cientos de candidatos a referencias, de diferentes temáticas y épocas, pero eso dependerá del autor y en qué estudio se basa para su análisis. Por esta razón, se considera pertinente repasar los trabajos de algunos autores sobre el tema en cuestión.

En primer lugar, es necesario mencionar el aporte de Nida (1975), quien distingue cinco categorías —ecología, materia cultural, cultura social, cultura lingüística y cultura religiosa. Newmark (1988) se apoya en este trabajo y agrega las categorías de organizaciones, costumbres y conceptos (“organisations, customs and ideas”) y gestos y hábitos (“gestures and habits”). Molina (2001) por su parte, perfecciona las categorías de Nida, las reduce a cuatro —medio natural (la flora, la fauna, los fenómenos atmosféricos, paisajes naturales y creados por el hombre), patrimonio cultural (personajes reales o ficticios, hechos históricos, creencias, arte, juegos, monumentos, lugares conocidos) cultura social (organización cultural y convenciones y hábitos sociales) y cultura lingüística (refranes, insultos, frases hechas, metáforas y blasfemia).

En segundo lugar, se destaca la clasificación de Santamaria (2001), quien considera los trabajos mencionados anteriormente, en especial Newmark, para su propia propuesta, y plantea las categorías de *ecología, historia, estructura social, instituciones culturales, universo social y cultura material*, pero además agrega subcategorías y ejemplos para cada una de las categorías.

En tercer lugar, se debe mencionar a Moreno (2003) pues el autor presenta nuevos elementos que se consideran como referentes de una cultura en particular, como son los nombres propios, las medidas, y las monedas. Antonini y Chiaro (2005) recogen estas propuestas del autor y a su vez aumentan a diez las categorías incluyendo “deportes y pasatiempos nacionales”, “bebidas y comidas”, “festivos y fiestas”, “libros, películas y programas de televisión” y “personalidades y famosos” —los autores las utilizaron en su estudio *The Perception of Dubbing by Italian*

Audiences, el cual estaba enfocado en TAV y sometió a sus participantes a identificar referencias en videos doblados al italiano (en Díaz-Cintas, 2009).

Por último, Igareda (2011) elaboró su propia clasificación (ver Anexo 8.2) basándose en algunos de los autores ya mencionados (Nida, 1975; Newmark, 1998; Moreno, 2003), así como en trabajos no estudiados en esta investigación (Villacampa, 20004; Corteza, 2005). A pesar de que la autora la elabora para la traducción literaria, su taxonomía atiende perfectamente las necesidades de este trabajo, por lo cual se usará para analizar nuestro corpus. La propuesta de Igareda es fundamental pues reúne y mejora algunas categorías ya mencionadas, pero su mayor aporte es la incorporación de una nueva categoría, “aspectos lingüísticos culturales y humor”, la cual se ajusta perfectamente con la investigación ya que la cultura del corpus no solo se ve representada a través de la mención de acontecimientos, lugares y personas; los elementos intralingüísticos como el humor, la metáfora, los refranes y los juegos de palabras, etc., también dejan entrever la CO de la película a analizar. Adicionalmente, la clasificación de la autora comprende siete categorías principales y su respectiva categorización de área y subcategoría para su mayor claridad y menor ambigüedad.

2.2.4. *La traducción de referentes culturales*

Al momento de definir las referencias culturales, el concepto de *problema de traducción* resulta fundamental para algunos autores (Newmark, 1988; Herrero, 1999; Molina, 2001). Según ellos, las RC representan un problema para el traductor, ya que si estos elementos son mal traducidos —o peor, se dejan sin traducir— se producirá un choque cultural y el público meta no comprenderá en su totalidad el significado. O, en palabras de Franco Aixelá:

Those textually actualized items whose function and connotations in a source text involve a translation problem in their transference to a target text whenever this problem is a product of the nonexistence of the referred item or of its different intertextual status in the cultural system of the readers of the target text (1996, p. 58).

Es con el propósito de resolver estos problemas que el traductor debe hacer un correcto uso de las estrategias y técnicas aprendidas durante su formación como tal. Se debe entender que los dos conceptos forman parte de distintas fases del proceso de traducción: mientras que las estrategias dirigen y ayudan al traductor durante el proceso de encontrar un equivalente, las

técnicas se ocupan particularmente del resultado (Hurtado Albir, 2001). Dado que el presente trabajo se enfocará en los resultados más que en el proceso para llegar a las soluciones, nos centraremos exclusivamente en las técnicas de traducción, las cuales Hurtado Albir (2001) define como:

“Procedimientos de análisis y catalogación del funcionamiento de la equivalencia traductora, con cinco etapas básicas: 1) afectan al resultado de la traducción; 2) se catalogan en comparación con el original; 3) se refieren a microunidades textuales; 4) tienen un carácter discursivo y contextual; 5) son funcionales” (p.268).

En el ámbito de técnicas de traducción, son numerosos los autores que han aportado a la construcción de clasificaciones. En primer lugar, se encuentran las ideas adelantadas de Vinay y Darbelnet (1958) quienes propusieron siete “procedimientos de traducción” de acuerdo con su léxico, distribución y mensaje. En segundo lugar, Newmark (1988) suma cuatro estrategias a las de Vinay y Darbelnet, además contribuye con la posibilidad de combinar varias estrategias para solucionar problemas. Seguidamente, Molina y Hurtado (2002) elaboran su clasificación de 18 técnicas, la cual se basa en las obras y aportes de distintos autores y es considerada una de las más completas y preeminentes. Ya refiriéndose a la TAV, se puede citar a autores como Delabastita (1990), cuya obra fue una innovación para el campo; Pedersen (2011), cuyo trabajo se creó especialmente para la subtitulación, pero aún válida para el doblaje, mientras que la contribución de Díaz-Cintas (2003) responde dudas respecto a la subtitulación; y por último Chaume (2012) propone una clasificación que conecta las restricciones del doblaje y las técnicas. Cada autor desarrolla su clasificación de técnicas en función de la necesidad a la que enfrentan, los traductores deben, por ende, escoger las técnicas que mejor se ajusten a su problema. Hurtado Albir (2011) propone que:

Su uso dependerá exclusivamente de 1) el género a que pertenece el texto [...]; 2) tipo de traducción [...]; 3) modalidad de traducción [...]; 4) la finalidad de la traducción y las características del destinatario; 5) el método elegido (comunicativo, libre, etc.) (p. 268).

Por ello es necesario que el traductor reconozca estos “factores” y se esfuerce porque cada caso sea resuelto con una clasificación de técnicas de traducción en conformidad a lo que se necesita solucionar (Marco, 2004, citado en Martí. 2006, p. 80).

En conformidad con lo postulado anteriormente, esta investigación se apoyará en la clasificación propuesta por Martí Ferriol (2006) quien en su tesis doctoral plantea técnicas específicamente para las RC y doblaje y subtitulación. A continuación, se definirán las técnicas a utilizar en la investigación:

- **Adaptación:** reemplazar un elemento cultural por otro de la cultura meta.
- **Ampliación:** implica añadir información con el objetivo de que el público meta entienda el término, por ejemplo, acompañar un nombre con su profesión. Técnica usada especialmente en el doblaje y la interpretación consecutiva.
- **Amplificación:** introducir precisiones no formuladas en el TF por medio de explicaciones, información añadida, o notas al pie.
- **Creación discursiva:** establecer una equivalencia efímera, totalmente imprevisible fuera de contexto. También se conoce como equivalente funcional.
- **Calco:** traducir literalmente una palabra o sintagma extranjero; puede ser léxico y/o estructural.
- **Compresión:** sintetizar elementos lingüísticos. Técnica usada especialmente en interpretación simultánea y subtitulación.
- **Descripción:** reemplazar un término o expresión por la descripción de su forma y/o función.
- **Equivalente acuñado:** utilizar un término o expresión reconocido (por el diccionario, por el uso lingüístico) como equivalente en la lengua.
- **Generalización:** uso de un término genérico o neutro, o utilizar una paráfrasis.
- **Modulación:** efectuar un cambio de punto de vista, de enfoque o de categoría de pensamiento con relación a la formulación del TF.
- **Omisión:** radica en la eliminación del término, debido a que no existe equivalente en la lengua meta o por restricciones de tipo espacial o temporal.
- **Particularización:** usar un término más preciso o concreto.
- **Préstamo:** integrar una palabra o expresión de otra lengua en el texto meta sin modificarla. Puede ser puro (sin ningún cambio) o adaptado (se modifica de acuerdo con las convenciones de la LM, por ejemplo, cambiando la ortografía).
- **Reducción:** suprimir en el TM alguna parte de la carga informática o elemento de información presente en el TF.

- **Sustitución:** cambiar elementos lingüísticos por paralingüísticos o viceversa. Técnica usada especialmente en interpretación y doblaje.
- **Traducción literal:** en la traducción se mantiene la pragmática, el orden y el significado primario de todas las palabras del texto original; las palabras del TF y TM tienen idéntico orden y coinciden en número.
- **Transposición:** cambiar la categoría gramatical o la voz (pasiva-activa) de un elemento del texto.
- **Variación:** cambiar elementos lingüísticos o paralingüísticos (entonación, gestos) que afectan aspectos de la variación lingüística: cambios de tono textual, estilo, dialecto social, dialecto geográfico, etc.

Además de estas técnicas de traducción, se considerará el aporte de Martínez Sierra (2004) para la traducción de RC. El autor propuso los conceptos de *familiarización* y *extranjerización*, los cuales son respaldados y utilizados por otros autores tales como Agost (1999) y Franco Aixelá (2000). Por un lado, la *extranjerización* implica conservar las RC del TF “con el fin de acercar el público meta al contexto origen” y se usa principalmente con la modalidad de subtitulación. La *familiarización* (denominada “domesticación” por otros autores), en cambio, implica modificar las RC con el fin de “acercar el contexto origen al público meta” y se usa con más frecuencia en el doblaje (Martínez Sierra, 2004).

3. Marco metodológico

En esta sección se presentará la metodología utilizada en el presente estudio. Primeramente, se señalará el tipo de investigación, luego las preguntas y los objetivos. Posteriormente, se describirá el corpus escogido, y, por último, se expondrá la selección de las unidades y el procedimiento de análisis de estas.

3.1. Tipo de investigación

Como se estipula en la introducción, en esta investigación se realizará un análisis comparativo del doblaje y la subtitulación al español latino de la película *Ready Player One*, enfocándose en las RC presentes en la obra. Se trata de un estudio de enfoque cualitativo y de alcance descriptivo y comparativo; descriptivo por cuanto se caracterizan las técnicas que se utilizan, las diferencias y similitudes en la subtitulación y doblaje de la película, y comparativo puesto que se contrastan ambas modalidades de TAV.

3.2. Objetivos y preguntas

Preguntas:

1. ¿Existen diferencias entre el doblaje y la subtitulación respecto a la traducción de referencias culturales?
2. En el caso de encontrarse, ¿a qué se debe la discrepancia entre las soluciones propuestas por el doblaje y la subtitulación respecto a las RC?
3. ¿Qué técnicas de traducción se utilizaron para la traducción de RC en el doblaje y la subtitulación respectivamente?

Objetivo:

El objetivo general de este estudio es comparar el doblaje y la subtitulación para español latino de la película *Ready Player One* (2018) en función de las RC presentes en el largometraje.

Para concretar el objetivo general se llevarán a cabo los siguientes objetivos específicos:

1. Reconocer las RC en el guion, en los subtítulos y la pista de doblaje.
2. Reconocer y describir las técnicas de traducción utilizadas en presencia de referencias culturales extranjeras a Latinoamérica.
3. Comparar ambas modalidades en relación con la fidelidad del contenido y la mantención de la referencia cultural.

3.3. Corpus de análisis

El corpus de análisis seleccionado para esta investigación consta del guion original (en inglés), la pista de doblaje y los subtítulos (español latino) de la película estadounidense *Ready Player One* estrenada en 2018. La cinta de ciencia ficción —titulada *Ready Player One: Comienza el juego* en Hispanoamérica— es la adaptación cinematográfica de la novela homónima de Ernest Cline, fue dirigida por Steven Spielberg, mientras que Warner Bros y De Line Pictures se encargaron de la producción. La trama se desarrolla en torno a Wade Watts (interpretado por Tye Sheridan) quien, al igual que el resto de la raza humana, se sumerge en el videojuego de realidad virtual llamado OASIS como vía de escape del desolador año 2045 (FILMAFFINITY, 2018). Una de las características más relevantes de la novela y la película es su amplio catálogo de referencias de la cultura pop —películas, series de TV, canciones, juguetes, videojuegos y cómics— de los años setenta, ochenta y noventa (Gallaher, 2018). Este rasgo, en conjunto con su actualidad, es la razón fundamental para su selección por sobre otras obras.

El doblaje para Latinoamérica estuvo a cargo de SDI Media de México, la dirección de doblaje se le fue encargado a Gerardo García, mientras que la traducción al español latino es trabajo de Miguel Eduardo Reyes (Doblaje Wiki, s.f). Respecto a la subtitulación, no obstante, no se encontró información acerca del o los traductores encargados ni la empresa que los contrató. A continuación, se incluye un cuadro (Cuadro 1) con los personajes más importantes, los actores originales que los interpretan y sus respectivos actores de doblaje:

Cuadro 1

Lista de los actores originales y de doblaje de los personajes

Personaje	Actor original	Actor de doblaje
Wade/ Parzival	Tye Sheridan	José Antonio Toledano
Samantha/ Art3mis	Olivia Cooke	Leyla Rangel
Nolan Sorrento	Ben Mendelsohn	Raúl Anaya
Helen/ Aech (Hache)	Lena Waithe	Jocelyn Robles

“Og” Morrow/ El Curador	Simon Pegg	José Gilberto Vilchis
-------------------------	------------	-----------------------

3.4. Selección de unidades de análisis

La selección de unidades de análisis, en primer lugar, se inició con la revisión de la película en inglés. Durante este proceso se identificaron y se llevó registraron las referencias culturales presentes, exclusivamente aquellas que formaban parte de los diálogos —se descartó cualquier elemento referente a cultura presente en *forced narrative subtitles*. En segundo lugar, se visualizó la película subtitulada acompañada del guion original como guía para identificar las referencias en la LM y posteriormente se registraron las soluciones. En tercer lugar, se repitió este mismo proceso con la versión doblada. En último lugar, se ordenó la información recopilada en los pasos anteriores en una tabla comparativa donde se presentan las RC en inglés y su respectiva traducción para los subtítulos y el doblaje (Ver Anexo 8.3).

3.5. Procedimiento de análisis

Posterior a selección, se elaboró un cuadro (Cuadro 2) que consta de una transcripción del diálogo original que contiene la referencia. A continuación, se presentan los subtítulos y la transcripción de la pista de doblaje con la traducción de la RC. Posteriormente, se continuó con la clasificación de las RC de acuerdo con la taxonomía de Igareda (2011), basándose en los criterios ya mencionados en el marco teórico. Finalmente, se identificaron las técnicas propuestas de traducción empleadas en ambas modalidades para llegar a sus respectivas soluciones. Esta investigación se regirá principalmente por la tipología de Martí Ferriol (2006).

Cuadro 2:

Versión original (guion en inglés)	Clasificación Referencia Cultural	Subtítulos	Doblaje

4. Análisis

A continuación, se expondrán los resultados del análisis comparativo entre la versión subtitulada y la versión doblada de la película *Ready Player One*. En este apartado se presentan una serie de casos con la versión original (inglés), la versión doblada y la versión subtitulada en español LATAM. En cada caso se exhibe un extracto de diálogo en el cual se observe una referencia cultural; en algunos casos se presentan más de una referencia debido a la cercanía de la mención en una misma escena. Debido a la extensión de esta investigación, en esta sección solo se analizan seis casos representativos, mientras que el resto se pueden encontrar en el Anexo 8.3.

Caso 1

Versión original (guion en inglés)	Clasificación RC	Subtítulos	Doblaje
Each entry into Halliday’s Journal is particularly assembled from personal photographs, home video recordings, surveillance, and nanny cams .	Cultura material > Tecnología	Cada artículo del Diario de Halliday se arma con esmero a partir de fotos, videos caseros, de seguridad y de niñeras .	Todas las entradas de los diarios de Halliday se armaron meticulosamente usando fotos personales, videos caseros, de vigilancia y cámaras de niñera .

En esta escena, Parzival se dirige al Diario de Halliday, una biblioteca de realidad virtual de la vida de James Halliday. Como guía del lugar, el Curador comparte con Parzival la historia y función de la biblioteca y nombra los tipos de archivos disponibles en la biblioteca. En el diálogo analizado se encuentra la referencia cultural *nanny cams*, la cual es una cámara estratégicamente oculta que transmite grabaciones a otro dispositivo con el fin de monitorear a los niños y sus cuidadores cuando los padres no están presentes.

En ambas versiones *nanny* se tradujo como “de niñera”, sin embargo, las diferencias recaen en cómo los traductores solucionaron *cam*. En el caso del doblaje, se usó una amplificación para

llegar a la propuesta “cámara”, puesto *cam* es una abreviatura de *camera*, y por lo tanto la traducción se puede catalogar como un calco. En cambio, en la subtitulación se usaron las técnicas de comprensión y modulación para reformular la oración original —la cual consistía en una enumeración de los distintos formatos disponibles— y designar *videos* como el núcleo del sintagma nominal, mientras que todo lo demás —*home video recordings, surveillance y nanny cams*— adquieren el rol de complemento del nombre en la traducción. De este modo, el traductor logra sintetizar elementos lingüísticos y también solucionar la traducción de las RC, respetando el máximo de caracteres, pero sacrificando la trasmisión exacta del mensaje.

Caso 2

Versión original (guion en inglés)	Clasificación RC	Subtítulos	Doblaje
- Haha, that went well. - Thanks to you, Captain Big Mouth.	Aspectos lingüísticos culturales de humor > Adverbios, nombres, adjetivos, expresiones > apodo	- Eso salió bien. - Gracias a ti, Capitán Bocazas.	- Qué bien te fue. - Gracias a ti, Capitán Estorbo.

El ejemplo aparece en la primera escena que tiene lugar en el taller de Hache. Mientras él repara la motocicleta de Art3mis, ella y Parzival discuten acerca de la competencia del OASIS. Una vez que su vehículo está reparado, Art3mis se marcha y deja a Parzival con Hache. Este último se burla del humillado Parzival, por lo que el protagonista responde sarcásticamente “*thanks to you, Captain Big Mouth*”. En inglés, *Big Mouth* se usa como crítica para referirse a alguien que tiene la costumbre de hablar de más, indiscretamente, o que no puede guardar un secreto. En cuanto a *Captain* se puede inferir que su función es la exagerar la situación, atribuyéndole un “rango” a la cualidad de *big mouth* que se le adjudicó al personaje. La utilización de esta expresión alude a las intromisiones de Hache durante la conversación de los otros dos personajes, las cuales no favorecían la impresión que Parzival quería dar.

Ambas modalidades optaron por la técnica de calco, para traducir *Captain* como “Capitán”, sin embargo, las discrepancias yacen en la traducción de *big mouth*. La subtitulación optó por el término “bocazas” que conforme al DRAE se refiere una persona que “habla más de lo que aconseja la discreción” y que puede usarse tanto como sustantivo como adjetivo. Si bien “bocazas” actualmente no se usa con frecuencia, el público puede inferir que la palabra enfatiza la cualidad de ser indiscreto. De esta manera, se reemplazó la RC por algo más cercano a la cultura meta por medio de la adaptación. El doblaje, en cambio, planteó como traducción “(capitán) estorbo”, y para ello utilizó la técnica de creación discursiva, por ende, el término encaja en el contexto, aunque se aleja del TF. “Estorbo” es alguien que estorba, y de acuerdo con el DRAE el verbo puede significar “molestar o incomodar” o “poner dificultad u obstáculo a la ejecución de algo”; ambas acepciones justifican la traducción del doblaje ya que Hache se entromete en la situación y evita involuntariamente que Parzival impresione a Art3mis durante su conversación.

Caso 3

Versión original (guion en inglés)	Clasificación RC	Subtítulos	Doblaje
- I-R0K, how much more you want? - That’s what I like about you Nolan. You never lick. You bite straight to the chocolatey center of the Tootsie Pop.	Cultura material > Alimentación > Golosina	- I-R0K, ¿cuánto más quieres? - Eso me gusta de ti, Nolan. Nunca juegas con la galleta. Vas directamente a la cremita.	- I-R0K, ¿cuánto más vas a querer? - Eso me gusta de ti, Nolan. No chupas nunca. Muerdes directo al centro chocolatoso de la Tootsie Pop.

Este ejemplo corresponde a una escena donde Nolan Sorrento (el antagonista de la película) se reúne con I-R0K (una especie de mercenario dentro del OASIS) para que este último haga un trabajo por él. Sorrento evade los intentos de entablar una conversación casual y va directo al

grano, lo que el mercenario señala es lo que más le agrada de él. Para expresar esto, I-R0K usa la analogía presentada en el cuadro. **Tootsie Pop** hace referencia a un caramelo duro relleno de chocolate creado en Estados Unidos en 1931. Este dulce es particularmente conocido por la frase "*how many licks to the center of a Tootsie Pop?*" [¿Cuántas lamidas para llegar al centro de un Tootsie Pop?], la cual aparecía en los comerciales del producto en los noventa. Esta referencia apunta a un público objetivo específico: consumidores estadounidenses.

En la versión subtitulada, debido a la dificultad de replicar la RC y que el público meta la entienda, se prefirió buscar un equivalente que transmitiera el mensaje y que permitiera mantener la analogía. Para lograrlo, la traducción no solo considera adaptar **Tootsie Pop**, sino que se reformula la oración completa en función de cómo se soluciona la RC. Así, mediante el uso de la adaptación, se elige un elemento mucho más general y familiar para la cultura meta —galletas con relleno de crema— manteniendo la analogía de un alimento con relleno. Para la versión doblada, en cambio, para la traducción de este segmento se recurrió a la traducción literal, de este modo se mantuvo la referencia sin ninguna modificación ni explicación. Esta decisión entorpece la comprensión de la analogía que el personaje hace, pues “centro chocolatoso” es la única información que evidencia que se habla de comida.

Caso 4

Versión original (guion en inglés)	Clasificación RC	Subtítulos	Doblaje
- A bet is a bet. - Oh wow, a quarter . You can keep it.	Cultura material > Monedas	- Una apuesta es una apuesta. - Vaya, 25 centavos . Quédatelos.	- Una apuesta es una apuesta. - oh guau, gracias. Guárdalos mejor.

Este caso corresponde a otra escena en el Diario de Halliday. Luego de revisar una entrada del diario, Parzival señala que Karen "Kira" Underwood solo es mencionada una vez en los archivos, el Curador desestima la idea argumentando que fue una persona muy importante para los creadores. Muy seguro de lo que dice, Parzival le “apuesta lo que sea”; a continuación, el Curador realiza una búsqueda en la base de datos, pero al no encontrar nada le da la razón a

Parzival y le arroja una moneda. Parzival la mira y exclama, sarcásticamente, “*oh wow, a quarter*” para luego arrojársela de vuelta. *Quarter* es la abreviación de “*quarter dollar*” y corresponde a la moneda de 25 centavos de dólar en Estados Unidos.

En la versión subtitulada se optó por la particularización, de este modo la propuesta de traducción es “25 centavos” aludiendo a la equivalencia de la moneda. Mientras que en la versión doblada se acudió a la omisión y la amplificación. Es posible utilizar con éxito la primera técnica debido a que el canal visual complementa la información faltante, pues se muestra una moneda en la imagen en pantalla, lo que resulta en una perfecta sincronía entre el contenido y la imagen. Aunque no se conserva el mensaje del TF, esta omisión funciona en su favor puesto que no hay un primer plano ni acercamiento a la moneda entonces el valor nunca es revelado visualmente. Además, se añadió información que no aparecía en el TF, “gracias”, pero que al ser introducirla de algún modo compensa la falta de diálogo y el movimiento de labios. Los subtítulos, por otro lado, al ser la transcripción del diálogo en inglés no se aleja tanto del TF.

Caso 5

Versión original (guion en inglés)	Clasificación RC	Subtítulos	Doblaje
<p>A fanboy (1) knows a hater (2), and I know you’ve got a whole department of oologists in your ear. So, if you wanna know what I really think... I think you’re full of shit (3).</p>	<p>Universo social > Lenguaje coloquial, sociolectos, idiolectos, insulto > neologismos</p> <hr/> <p>Universo social > Insulto > frase hecha</p>	<p>Un fan reconoce al enemigo // y sé que tiene muchos ovólogos al oído. // Y lo que realmente pienso es que solo dice mentiras.</p>	<p>Un fan reconoce a un hater y sé que tiene a todo un departamento de ovólogos en el oído. ¿Quiere saber lo que creo? Que es un mentiroso.</p>

La escena de este caso tiene lugar en las oficinas de Innovative Online Industries (IOI), empresa dirigida por Nolan Sorrento. El empresario se reúne con Parzival para proponerle que trabajen juntos en la búsqueda de las llaves para así dirigir el OASIS a su manera. Sin embargo, Parzival duda de sus intenciones por lo que lo somete a pruebas de la cultura pop, la cual Sorrento pasa haciendo trampa. Parzival advierte esto y le explica que Halliday no querría que alguien como él ganara el juego porque no lo hace por las razones correctas. Las referencias culturales presentes en esta escena se manifiestan en tres casos: *fanboy*, *hater* y *full of shit*. En primer lugar, *fanboy* —formado a partir de los lexemas ‘fan’ y ‘boy’— es el término usado para referirse a un niño u hombre que es admirador en extremo de algo o alguien, ya sean videojuegos, cómics, música, entre otros. En segundo lugar, un *hater* se refiere a una persona a la que le disgusta mucho una persona o cosa en específico. Ambos términos son préstamos del inglés que se masificaron con el uso de videojuegos y las redes sociales, especialmente en Tumblr y Twitter. Por último, la expresión *full of shit* se utiliza para describir a alguien que es poco fiable o que miente constantemente y se considera ofensiva y descortés. La dificultad recae en que se trata de una frase hecha (*idiom*) y por tanto una traducción palabra por palabra no transmitirá el significado que tiene en la lengua meta.

En el caso de *fanboy* tanto subtítulos como doblaje lo traducen como “fan”. Las técnicas utilizadas fueron la generalización, puesto que no se considera la especificación del género del anglicismo en su traducción, y préstamo puro, ya que en español su equivalente debería ser “fanático”. En el segundo caso, las versiones analizadas proponen traducciones distintas para el anglicismo *hater*. En la versión para subtitulación se realizó una adaptación y se tradujo como “enemigo”, término que según el diccionario Léxico se define como quien “se opone a alguien o algo, o es contrario a ellos”, solución que permite que se entienda el mensaje original y que se mantenga la metáfora de rivalidad entre dos entes. En la versión doblada, en contraste, se recurrió al préstamo en “hater”. En el caso de *full of shit*, la subtitulación propuso “dice mentiras”, mientras que en el doblaje se tradujo como “es un mentiroso”. En ambas propuestas, la técnica empleada fue la creación discursiva, sin embargo, en la subtitulación también se puede identificar el uso de la transposición ya que “*full of shit*” se considera un adjetivo y en la propuesta se traduce como un sustantivo. A pesar de que la transmisión del mensaje se logra en ambas modalidades, sus respectivas traducciones no mantienen el efecto ofensivo del TF por lo que la frase pierde su carga pragmática.

Caso 6

Versión original (guion en inglés)	Clasificación RC	Subtítulos	Doblaje
Am I being punk'd ? Cause you're liking me a little way too much.	Universo social > lenguaje coloquial	¿Es una broma con cámaras ocultas? // Porque le caigo muy bien.	¿Es cámara escondida? Porque parece que le gusto mucho.

En esta escena, Parzival y sus amigos se encuentran en una simulación del Hotel Overlook de *El Resplandor* para encontrar la segunda llave de la competencia. En el ejemplo por analizar, Hache se encuentra en el baño con la mujer desnuda quien, al igual que en la obra original, sale de la tina y se acerca seductoramente al personaje. Frente a esto, Hache se pone nervioso, mira alrededor de la habitación y exclama “*am I being punk'd?*” puesto que se encuentra en una situación muy inesperada y fantástica. Esta es una referencia al programa de televisión *Punk'd*, creado por Ashton Kutcher en 2003 y cuyo propósito era hacerle una broma a un famoso y grabarla mediante el uso de cámaras ocultas. De acuerdo con el diccionario, *punk* como verbo significa engañar o burlarse de alguien, especialmente públicamente, tal como ocurre en el programa.

Si bien *Punk'd* fue transmitido en Latinoamérica, ni la expresión ni el verbo se ocupan en el vocabulario español. Por ello, para transmitir el mensaje se optó por eliminar la mención directa al programa, tanto en la subtitulación como el doblaje, y se recurrió a traducciones mucho más generales y con un enfoque distinto al del TF: mientras que en el guion el personaje es el centro de la oración, en el TM se le da más importancia a la situación. Como ya se mencionó, en el programa se utilizaban cámaras ocultas de modo que se usó la técnica de descripción para, valga la redundancia, describir esta característica del espacio. En el caso del doblaje, la traducción se limitó a “¿es cámara escondida?” dado que se debe respetar la sincronía fonética y la isocronía del texto fuente. La subtitulación, en cambio, además de la descripción utiliza amplificación al añadir “una broma” como información extra, lo que ayuda al público a entender la referencia con mayor precisión.

5. Discusión

Tras analizar las RC presentes en la película *Ready Player One*, es posible responder a las preguntas planteadas anteriormente en esta investigación.

Tras identificar las referencias culturales en el texto fuente, y analizar sus respectivas traducciones, es posible afirmar que las modalidades han resuelto las traducciones de maneras distintas y que la razón se debe a las técnicas utilizadas. Por un lado, en el caso del doblaje se puede observar una tendencia de técnicas consideradas por Martínez Sierra (2004) como extranjerizantes, tales como el préstamo y la traducción literal, es decir, que se acercan más al TF que al TM. Esta decisión por parte del traductor encargado, si bien compromete la comprensión de la referencia, favorece la sincronía fonética y la isocronía como se postula en el Caso 3 del análisis. Por el otro lado, en la subtitulación se puede apreciar que la mayoría de los casos mostraron un mayor uso de técnicas familiarizantes, por ejemplo, al usar la generalización y la descripción. La explicación yace en que la información apenas está seis a siete segundos como máximo en pantalla, debido a las restricciones, por lo que el público objetivo no tendría el tiempo de procesar las RC si la traducción no se las acercara mediante las técnicas usadas.

Respecto a las técnicas de traducción utilizadas en cada modalidad, se observó que la técnica más usada en la subtitulación fue la adaptación, mientras que en el caso del doblaje fueron dos: la amplificación y el calco. No obstante, se identificaron otras técnicas como la generalización, el préstamo, la descripción, y la creación discursiva, las cuales se presentan indistintamente en ambas modalidades. En algunos casos se determinó que se habían usado más de una técnica, a causa de la cantidad de referencias presentes en solo una escena, ya sea de forma independiente o como complemento de la otra.

En relación con la conservación de las RC en los casos particulares, se observó que la mayoría de las referencias se modificaron en la versión subtitulada, mientras que en el doblaje se mantienen, a excepción de un caso en el cual se eliminó. En esta línea, el doblaje veló por la fidelidad al texto fuente y las características culturales, lingüísticas y estilísticas de la cultura meta. La proximidad al TF facilita enormemente la sincronía fonética y la isocronía en las escenas con primeros planos, como por ejemplo en la escena del Caso 5. En dicho ejemplo, la mantención de las referencias *fan* y *hater*, de apenas dos sílabas cada una, a través del préstamo compensan que **reconoce** tenga dos sílabas más que el verbo *knows* en el TF. De este modo, la

traducción del diálogo coincide con el movimiento labial y la velocidad que el actor original proporcionó. No obstante, mantener las RC también tiene sus desventajas, como ocurrió en el Caso 3. Aquí, *Tootsie Pop* no sufre modificación y no se añade información complementaria, por lo tanto es posible que el público no comprenda el mensaje. Si bien no es una referencia que tenga implicancia en la trama, se trata de una analogía usada para apelar a la nostalgia de la audiencia. La subtitulación, por el contrario, presenta un alejamiento del TF, marcado por la restricción del tiempo y espacio en la condensación del texto. Esto se evidencia en el Caso 3, en donde el traductor encargado de los subtítulos no solo adaptó la RC, sino que logró reducir los caracteres que implicaba mantenerla de modo que la información no infringe las convenciones del formato y el lector es capaz de leer, absorber y entender la referencia. Sin embargo, en la traducción de *you're full shit*, en el Caso 5, se puede apreciar como la adaptación y las restricciones afectan la carga pragmática de la RC. Si bien el mensaje logra ser transmitido, el registro usado no es el mismo y se evidencia una leve censura del lenguaje soez en la traducción. Es más, esto ocurre en otros casos con registro ofensivo, aunque se desconoce si se trata de una censura o una omisión en virtud de las restricciones formales de la subtitulación.

Con respecto a los demás casos encontrados pero no discutidos en el cuerpo, se repite la tendencia ya planteada, aunque se presenta una leve atenuación de las diferencias entre modalidades. Una de las semejanzas que se observa es la traducción de títulos de películas, lo cual no se vio en el análisis. En aquellos casos tanto la versión subtitulada como la doblada recurren a la adaptación y el préstamo por lo que las traducciones tienden a ser más similares, a excepción de la información añadida en los subtítulos con el fin de contextualizar.

En aspectos generales, se puede deducir que la versión doblada es la que mejor cumple con el propósito de introducir una cultura a otra mediante referencias culturales, puesto que utiliza técnicas que resguardan su mantención. Esta decisión afecta el visionado de la película a cierto grado ya que en ocasiones los diálogos no suenan naturales para la CM o meramente no se comprenden. Se infiere que estos cambios se deben a resguardar las restricciones formales del doblaje, al tipo de audiencia al que se dirige y al contexto sociocultural en el que nos encontramos: las personas que interactúan diariamente con otras culturas por medio de redes sociales y productos audiovisuales. Todo esto contribuye a que la TAV no realice adaptaciones de la CO pues el público objetivo ya está familiarizado.

6. Conclusión

Este trabajo de investigación tenía como objetivo principal realizar un análisis comparativo de la traducción de las referencias culturales para la versión subtitulada y doblada de la película *Ready Player One*. La presente investigación surge desde la identificación de referencias culturales en la película en su versión doblada y que, a su vez, contaba con la opción de los subtítulos activados, por lo que era posible notar diferencias entre ambas modalidades con respecto a cómo se traducían estos elementos.

En primer lugar, para desarrollar esta investigación se revisó una extensa bibliografía acerca de traducción audiovisual, en particular sobre las modalidades de subtitulación y doblaje, la relación entre traducción y cultura, las referencias culturales, la dificultad que implica traducirlas, y por último, las técnicas de traducción. Con el transcurso de la documentación, emergen nuevos temas como las restricciones de la subtitulación y doblaje, debido a lo cual se estudió la clasificación de las restricciones en la TAV propuesta por Martí Ferriol (2006), y se estudiaron distintas propuestas de taxonomías de referencias culturales.

En segundo lugar, se describió la metodología que se utilizó para el análisis. Se identificaron las RC en el guion original, proceso que luego se repitió para los subtítulos y el doblaje y que finalmente se registró en una tabla comparativa. Se seleccionaron seis casos específicos, se clasificaron de acuerdo con la taxonomía de Igareda (2011) y finalmente se identificaron las técnicas de traducción usadas en cada caso por cada modalidad. Durante el análisis se pudieron observar que las diferencias entre subtítulos y doblaje variaban según la categoría a la que la RC pertenecía, por tanto no se logró reconocer un patrón. Además, se logró responder a las preguntas que fueron planteadas en la metodología.

El análisis demuestra que entre las dos traducciones, fue el doblaje la modalidad que se mantuvo más fiel al TF y que conservó las RC, puesto que se recurrió a métodos más “extranjerizantes” y a técnicas como la traducción literal y el préstamo. El caso de la subtitulación fue el opuesto, ya que se decidió optar por traducciones más explicativas o generalizadas, por medio de técnicas “familiarizantes” como la descripción y adaptación. Esto se opone lo propuesto por Martínez Sierra (2004), quien sostiene que las técnicas familiarizantes son más frecuentes en la subtitulación y que las técnicas extranjerizantes se ocupan más en el doblaje. De este modo, se

concluye que las diferencias entre las modalidades se deben a las técnicas que se ocuparon para la traducción de cada referencia.

En tercer lugar, durante la elaboración de este estudio se presentaron algunos obstáculos, como, por ejemplo, contacto con los traductores encargados. Una de las hipótesis de este estudio consistía en que las restricciones propias de la TAV, es decir, las mismas convenciones del medio, incidían en la traducción de las RC. Es posible que los traductores se decidieran por una solución en función de respetar las restricciones, no obstante, esto no se pudo comprobar puesto que para determinarlo se habría necesitado una confirmación de los profesionales a cargo lo cual no fue posible. Tampoco se logró determinar si los subtítulos y el doblaje fueron trabajo de un mismo traductor, empresa, o país. Lo anterior es relevante para el estudio pues se trata de un factor que influye en las decisiones, por ende, habría sido posible establecer si la traducción, adaptación o eliminación de una referencia es producto de una guía de estilo, plazo de entrega, público objetivo, o estrechamente decisión del traductor encargado. Por otro lado, una de las fortalezas de este estudio fue la amplia investigación existente del tema de TAV y referencias culturales, las cuales inspiraron a añadir algunos temas que no se habían contemplado en un principio, como lo fue clasificación de las referencias.

Para finalizar, el tema tratado en esta investigación ha sido estudiado ampliamente en el pasado, sin embargo, se espera que el análisis de un corpus más actual proporcione una mirada distinta a lo ya existente. En vista de que la globalización y las redes sociales han tenido un impacto en cómo vemos las otras culturas y cómo nos comunicamos, es posible observar cambios en nuestro lenguaje. Cada vez es más común que los préstamos se adopten sin modificaciones y que las referencias no se adaptan a la cultura meta de la misma manera que ocurría años atrás. A partir de esta reflexión, se espera que estudios futuros aborden este fenómeno, pues la traducción de elementos culturales tampoco es ajena al cambio.

7. Referencias

- Anónimo (sin fecha). Ready Player One. En *Filmaffinity*. Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/es/film750408.html>
- Agost, R. (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Barcelona: Ariel Ávila.
- Antonini, R., y Chiaro, D. (2005). The Perception of Dubbing by Italian Audiences En J. Díaz-Cintas, (Ed.), *New trends in audiovisual translation*. (pp. 97-114) Salisbury, Reino Unido: Multilingual Matters.
- Aranda, V. (2013). *¿Cómo doblar el humor? Particularidades del género y estrategias para la traducción audiovisual de lo cómico*. Universitat Politècnica de València, Gandia. Recuperado de: <https://riunet.upv.es/handle/10251/36044>
- Avila, A. (1997). *El doblaje*. Madrid: Cátedra.
- Baker, M. (1998). *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. New York: Routledge
- Chaume, F. (1997). La traducción audiovisual: estado de la cuestión. En *La palabra vertida: investigaciones en torno a la traducción: actas de los VI Encuentros Complutenses en torno a la Traducción* (pp. 393-406). Editorial Complutense.
- Chaume, F. (2004). *Film studies and translation studies*. Canada: Presses de l'Universite de Montreal.
- Chaume, F. (2012). *Audiovisual Translation: Dubbing*. Manchester: St. Jerome Publishing.
- Chiaro, D. (2003). *The Implications of the Quality of Translated Verbally Expressed Humour and the Success of Big Screen Comedy*. (pp. 14-20). Antares VI.
- de los Reyes Lozano, J. (2015). *La traducción del cine para niños. Un estudio sobre recepción*. (Tesis de doctorado). Universitat Jaume I, Castellón de la Plana. Recuperado de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/334991/jreyes.pdf>.
- Delabastita, D. (1990). Translation and the mass media. En S. Bassnett & A. Lefevre, *Translation, history and culture* (pp. 97-109). Londres: Pinter.
- Díaz-Cintas, J. (1999). Dubbing or subtitling: The eternal dilema. *Perspectives: Studies in Translatology*, 7(1), 31-40. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/233162702_Dubbing_or_subtitling_The_eter_nal_dilemma

- Díaz-Cintas, J. (2001). *La traducción audiovisual: el subtulado*. Ediciones Almar.
- Díaz-Cintas, J. (2003). Audiovisual translation in the third millennium. *Translation Today: Trends and Perspectives* (pp. 192-204). Clevedon: Multilingual Matters
- Díaz-Cintas, J. (2010). Subtitling. En Gambier, Y., y Van Doorslaer, L. (Ed), *Handbook of translation studies*. Volume 1 (pp. 344-349). Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins
- Díaz-Cintas, J. (2012). Theory, practice and research. *The Routledge handbook of translation studies*, 273.
- Díaz-Cintas, J. y Remael, A. (2007). *Audiovisual translation: Subtitling*. Manchester: St. Jerome Publishing.
- Downey, G. J. (2008). *Closed captioning: Subtitling, stenography, and the digital convergence of text with television*. JHU Press.
- Franco Aixelá, J. (1996). *Condicionantes de traducción y su aplicación a los nombres propios (inglés-español)* (Tesis de Doctorado). Universitat d'Alacant. Recuperado de <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/3508/1/Franco-Aixela-Javier.pdf>
- Franco Aixelá, J. (2000). *La traducción condicionada de los nombres propios (inglés-español)*. Salamanca: Almar.
- Gallagher, S. (2018). Ready Player One: 135 Easter Eggs & References Explained. *What Culture*. Recuperado de <http://whatculture.com/film/ready-player-one-135-easter-eggs-references-explained>
- Gottlieb, H. (2002). Titles on Subtitling 1929-1999. An International Annotated Bibliography: Interlingual Subtitling for Cinema, TV, Video and DVD. *Rassegna italiana di linguistica applicata*, 34(1-2), 215-397.
- Herrero, L. (1999). *La traducción entre culturas: la traducción de los marcadores culturales específicos en la novela angloindia de la década de los noventa*. (Tesis doctoral). Universidad de Alicante, España.
- Hurtado Albir, A. (2001) *Traducción y traductología. Introducción a la traductología*. Madrid: Cátedra
- Igareda, P. (2011). *Categorización temática del análisis cultural: una propuesta para la traducción*. Íkala, revista de lenguaje y cultura, 16 (1), 11-32. Recuperado de <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/ikala/article/view/8654/7980>

- Katan, D. (2009). Translation as intercultural communication. En Munday, J., *the Routledge companion to translation studies*. (pp. 74-92). Londres: Routledge.
- Martí Ferriol, J. (2006). *Estudio empírico y descriptivo del método de traducción para doblaje y subtitulación*. (Tesis doctoral). Universitat Jaume I.
- Martínez Sierra, J.J (2004). *Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor en textos audiovisuales. El caso de Los Simpsons*. (Tesis doctoral). Universitat Jaume I.
- Martínez Sierra, J.J (2008). *Humor y traducción. Los Simpsons cruzan la frontera*. Castelló de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Mayoral, R. (1994). La explicitación de información en la traducción intercultural. Amparo Hurtado, ed. *Estudios sobre la traducción*. Publicacions de la Universitat Jaume I: 73-96
- Mayoral, R. (1999). La traducción de referencias culturales. *Sendebarr: Revista de la Facultat de Traducció e Interpretació*. Volumen (10), 67-88. Recuperado de http://www.ugr.es/~rasensio/docs/Referencias_culturales.pdf
- Molina, L. (2001). *Análisis descriptivo de la traducción de los culturemas árabe-español*. (Tesis doctoral). Universitat Autònoma de Barcelona. Recuperado de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/5263/lmm1de1.pdf?sequence=1>
- Molina, L. y Hurtado, A. (2002). *Translation techniques revisited: A dynamic and functionalist approach*. *Meta: Translators' Journal*, 47(4), 498-512.
- Moreno, L. (2003). *La traducción audiovisual: el subtulado. Un caso práctico: la subtitulación del capítulo "Speed 3" de la serie Father Ted*. (Proyecto fin de carrera inédito). Granada, Universidad de Granada.
- Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*, Londres, Reino Unido: Prentice-Hall.
- Nida, E. (1975). *Componential Analysis of Meaning. An Introduction to Semantic Structures*. París: Mouton.
- Nida, E. & Reyburn, W. (1981). *Meaning across cultures*. Michigan, Estados Unidos: Orbis.
- Nord, C. (1997). *Translation as a Purposeful Activity*. Manchester, St.Jerome.
- Orrego, D. (2013). Avance de la traducción audiovisual: desde los inicios hasta la era digital. *Mutatis Mutandis*, 6(2), 297-320. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5012656>

- Petti, Z. (2009). Connecting Cultures: Cultural Transfer in Subtitling and Dubbing. En J. Diaz-Cintas, J. (Ed.), *New trends in audiovisual translation*. (pp. 44-57). Salisbury, Reino Unido: Multilingual Matters.
- Remael, A. (2010). Audiovisual Translation. En Gambier, Y., y Van Doorslaer, L. (Ed). *Handbook of translation studies*. Volume 1 (pp. 12-17). Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins. Szu-Yu
- Santamaria, L. (2001). Función y traducción de los referentes culturales en subtitulación. En Lorenzo, L. et ál. (Eds.), *Traducción subordinada (II): el subtitulado* (pp. 237-248). Vigo: Publicacións da Universidade de Vigo
- Snell-Hornby, M. (1988). *Translation Studies. An Integrated Approach*. Ámsterdam: John Benjamins.
- Spielberg, S. (Director). (2018). *Ready Player One* [DVD]. Estados Unidos: Warner Bros.
- Suratno, A. y Wijaya, D. (2018). *Text Reduction: Strategies Adopted in Audio Visual Subtitle Translation*. 10.2991/klua-18.2018.30.
- Titford, C. (1982). Subtitling: constrained translation. *Lebende Sprachen*, 27(3), 113-116.
- Vinay, J-P. y Darbelnet, J. (1958) *Stylistique comparée du français et d'anglais. Méthode de traduction*. París: Didier, trad. J.C. Sager; M.J. Hammel (1995) (*Comparative Stylistics of French and English. A Methodology for Translation*. Amsterdam; Filadelfia: John Benjamins).

8. Anexos

8.1. Propuesta de Clasificación de Restricciones Operativas en la Variedad de Traducción Audiovisual, propuesta por Martí Ferriol (2006).

Tipo de restricciones	Definición	Ejemplos	Fase en que se presentan
Profesionales	Impuestas por las condiciones laborales a las que debe hacer frente el traductor en la ejecución de un cargo	<ul style="list-style-type: none">• Limitaciones de tiempo• Honorarios• Libros de estilo• Etc.	Fase de traducción
Formales	Inherentes a las técnicas, prácticas y convenciones propias del doblaje y la subtitulación	<ul style="list-style-type: none">• Sincronía fonética• Isocronía• Etc.	Fase de traducción
Lingüísticas	Asociadas a la variación lingüística	<ul style="list-style-type: none">• Dialectos• Idiolectos• Registros• Oralidad• Etc.	Fase de traducción
Semióticas (o icónicas)	Propias del lenguaje fílmico y del tipo semiótico: relacionadas con los signos transmitidos a través del canal visual y auditivo (canciones), y pertenecientes a códigos de significación no lingüísticos (excepto en el caso de las canciones)	<ul style="list-style-type: none">• Iconos• Fotografías• Montaje• Proxémica• Cinésica• Canciones• Etc.	Fase de traducción
Socioculturales	Debidas a la coexistencia simultánea de sistemas culturales diferentes en el mensaje lingüístico y el icónico	<ul style="list-style-type: none">• Referentes culturales verbalizados• Referentes culturales icónicos	Fase de traducción
Restricción nula	Ausencia de restricción	-	Fase de traducción

8.2. *Categorías para el análisis de los referentes culturales en la traducción de textos literarios, propuesta por Paula Igareda (2011).*

Categorización temática	Categorización por áreas	Subcategorías
1. Ecología	1. Geografía / topografía	Montañas, ríos, mares
	2. Meteorología	Tiempo, clima, temperatura, color, luz
	3. Biología	Flora, fauna (domesticada, salvaje), relación con los animales (tratamiento, nombres)
	4. Ser humano	Descripciones físicas, partes / acciones del cuerpo
2. Historia	1. Edificios históricos	Monumentos, castillos, puentes, ruinas
	2. Acontecimientos	Revoluciones, fechas, guerras
	3. Personalidades	Autores, políticos, reyes / reinas (reales o ficticios)
	4. Conflictos históricos	
	5. Mitos, leyendas, héroes	
	6. Perspectiva euro centrista de la historia universal (u otro)	Historias de países latinoamericanos, los nativos, los colonizadores y sus descendientes
	7. Historia de la religión	
3. Estructura social	1. Trabajo	Comercio, industria, estructura de trabajos, empresas, cargos
	2. Organización social	Estructura, estilos interactivos, etc.

	3. Política	Cuerpos del Estado, organizaciones, sistema electoral, ideología y actitudes, sistema político y legal
	4. Familia	
	5. Amistades	
	6. Modelos sociales y figuras respetadas	Profesiones y oficios, actitudes, comportamientos, personalidades, etc.
	7. Religiones “oficiales” o preponderantes	
4. Instituciones culturales	1. Bellas artes	Música, pintura, arquitectura, baile, artes plásticas
	2. Arte	Teatro, cine, literatura (popular o aprendida)
	3. Cultura religiosa, creencias, tabúes, etc.	Edificios religiosos, ritos, fiestas, oraciones, expresiones, dioses y mitología; creencias (populares) y pensamientos, etc.
	4. Educación	Sistema educativo, planes, elementos relacionados
	5. Medios de comunicación	Televisión, prensa, internet, artes gráficas
5. Universo social	1. Condiciones y hábitos sociales	Grupos, relaciones familiares y roles, sistema de parentesco, tratamiento entre personas, cortesía, valores morales, valores estéticos, símbolos de estatus, rituales y protocolo, tareas domésticas
	2. Geografía cultura	Poblaciones, provincias, estructura viaria, calles, países

	3. Transporte	Vehículos, medios de transporte
	4. Edificios	Arquitectura, tipos de edificios, partes de la casa
	5. Nombres propios	Alias, nombres de personas
	6. Lenguaje coloquial, sociolectos, idiolectos, insulto	Slang, coloquialismos, préstamos lingüísticos, palabrotas, blasfemias, nombres con significado adicional
	7. Expresiones	De felicidad, aburrimiento, pesar, sorpresa, perdón, amor, gracias; saludos, despedida
	8. Costumbres	
	9. Organización del tiempo	
6. Cultura material	1. Alimentación	Comida, bebida, restauración (tabaco)
	2. Indumentaria	Ropa, complementos, joyas, adornos
	3. Cosmética	Pinturas, cosméticos, perfumes
	4. Tiempo libre	Deportes, fiestas, actividades de tiempo libre, juegos, celebraciones folclóricas
	5. Objetos materiales	Mobiliario, objetos en general
	6. Tecnología	Motores, ordenadores, máquinas
	7. Monedas, medidas	
	8. Medicina	Drogas y similares
6. Aspectos lingüísticos	1. Tiempos verbales,	Marcadores discursivos, reglas de habla y rutinas discursivas, formas de

culturales de humor	verbos determinados	cerrar / interrumpir el diálogo; modalización del enunciado; intensificación; intensificadores; atenuadores; deixis, interjecciones
	2. Adverbios, nombres, adjetivos, expresiones	
	3. Elementos culturales muy concretos	Proverbios, expresiones fijas, modismos, clichés, dichos, arcaísmos, símiles, alusiones, asociaciones simbólicas, metáforas generalizadas
	4. Expresiones propias de determinados países	
	5. Juegos de palabras, refranes, frases hechas	
	6. Humor	

8.3. Tabla comparativa de referencias culturales en *Ready Player One* (2018).

ORIGINAL	SUBTÍTULO	DOBLAJE
I was born in 2027. After the Corn Syrup Droughts, after the bandwidth Riots .	Nací en 2027. Luego de las sequías del sirope, de los líos para tener internet .	Yo nací en el 2027, después de la sequía de jarabe de maíz y los disturbios del ancho de banda .
Surf a 50-foot monster wave in Hawaii . You can ski down the pyramids . You can climb Mount Everest... with Batman .	Surfear en una ola de 15 metros en Hawaii . Esquiar en las pirámides . Escalar el monte Everest... con Batman .	Surfear en una ola de 15 metros en Hawaii . Esquiar por las pirámides . Escalar el monte Everest... con Batman .
People come to the OASIS for all the things they can do, but they stay because of all the things they can be. Tall, beautiful, scary, a different sex, a different species, live-action, cartoon . It's all your call.	La gente llega al OASIS por todo lo que pueden hacer pero se quedan por todo lo que pueden ser. Altos, bellos, aterradores. De diferente género, de otra especie. De imagen real, de caricatura . Lo que quieras.	La gente viene al Oasis por todo lo que puede ser, pero se quedan por todo lo que pueden ser: alto, hermoso, aterrador, de otro sexo, de otra especie, live action, de caricatura . Lo que tú decidas.
Yeah, that's me. Well, that's my avatar .	Este soy yo. Bueno, mi avatar .	Ese soy yo, bueno, es mi avatar .

Since people spend most of their time in the OASIS... losing your shit means... Well, losing your head .	Como la gente casi vive en el OASIS, si pierden todo pueden perder la cordura	Como la gente pasa casi todo su tiempo en el OASIS, perder tus cosas significa, pues, perder la cabeza .
Before I died, I created what we in the bizz call an Easter egg . A hidden object that gives special powers to whoever discovers it.	Antes de morir, creé lo que conocemos como huevo de pascua . Un objeto oculto en el juego que brinda poderes especiales a quien lo descubra.	Yo creé lo que en el medio llamamos un huevo de pascua . Un objeto escondido en el juego que le da poderes especiales a quien sea que lo descubra.
In the form of my avatar, Anorak the all-knowing , I created three keys,	Bajo la forma de mi avatar, Anorak el sabio , creé tres llaves.	En la forma de mi avatar, Anorak el sabio , yo creé tres llaves.
The only ones still trying are the Gunters as in “ Egg Hunters ”, like me, and Sho, and Daito, and my best friend Heich.	Solo siguen intentándolo los Gunter o cazadores de huevos , como Sho, Daito, mi mejor amigo Hache y yo.	Los únicos que siguen tratando son los Gunters , cazadores de huevos , como Sho, Daito, mi mejor amigo Hache y yo.
The Sixers work for IOI, Innovative Online Industries . They are second largest company in the world.	[Los Sixers]. Ellos trabajan para IOI, Innovative Online Industries . La segunda compañía más grande del mundo.	Los Sixers trabajan para IOI, Innovative Online Industries , son la segunda compañía más grande del mundo.
Buckle up! Sit in!	¡Abróchense el cinturón! ¡Siéntense!	¡Cinturones! ¡En posición!
Like me, they spend all their time studying pop culture that Halliday was obsessed with, trying so find clues to solve the contest. They’re just following the orders of the head of IOI, this dickweed named Nolan Sorrento.	Como yo, estudian la cultura pop , la obsesión de Halliday, buscando pistas para el concurso. Siguen las órdenes del director de IOI. Un tonto llamado Nolan Sorrento.	Como yo, se pasan todo el tiempo estudiando la cultura pop con la que Halliday estaba obsesionado, en busca de pistas para ganar el concurso. Ellos solo obedecen las órdenes del jefe de IOI. Un tarado llamado Nolan Sorrento.
- Fuel’s low! - Oh, but you still had enough to pay for that Something About Mary hairdo.	- ¡Tengo poco combustible! - Pero tienes suficiente para ese peinado de Loco por Mary .	- ¡No hay combustible! - ¡Pero sí tuviste tiempo para comprarte ese pelo de Loco por Mary!
- I think that’s Art3mis! - <i>The</i> Art3mis? The Sixers hunter?	- ¡Creo que es art3mis! - ¿Art3mis? ¿La Caza Sixers?	- La Chica. ¡Creo que es Art3mis! - ¿Esa Art3mis? ¿La caza Sixers?

- I've seen all her walk-throughs , her Twitch streams . It's her.	- Veo todos sus tutoriales , sus videos en Twitch . Es ella.	- He visto sus tutoriales , sus trasmisiones . Es ella.
Balls!	¡ Maldición!	¡ No puede ser!
Bail! Bail out!	¡ Détente!	¡ Salta! ¡Salta de la moto!
Where did you find an Iron Giant ?!	¿Dónde hallaste un Gigante de Hierro ?	¿¿Dónde encontraste un Gigante de Hierro ?!
- Check this out! - Hey, Z, yo... - The Galactica , of course. - These are my babies, all right man? - Sulaco from Aliens . - Dude, how are you showing off my shit? - Valley Forge from Silent Running . Oh, where's the Harkonnen Drop-Ship . That thing is sick . Folds space like a boss . I mean, you can get from Incipio to Arrakis in three seconds...	- ¡Mira esto! - Detente, Zeta. - La nave Galáctica claro. - Mis bebés. - Sulaco de “ Aliens ”. - ¿Por qué presumes mis cosas? - Valley Forge de “ Silent Running ”. ¿Y la Nave Harkonnrrn ? Es genial . Pliega el espacio muy bien . De Incipio a Arrakis en tres segundos.	- Oye mira esto. - Um. Oye Zeta, qué... - Es la Galáctica , claro. - Estas son mis nenas, ¿ok? - Y Sulaco de Aliens 2 . - Oye, no presumas mis cosas. - Valley Forge de Silent Running . ¿Dónde está la nave Harkonnen ? Esa es lo máximo . Dobla al espacio como si nada . Puedes llegar de Incipio a Arrakis en menos de...
- I assume you and Shoulder Blades are clanned up. - Aech? Nah., I mean, he's really good, but I don't clan. - Oh, cause you're Parzival , as in the knight who found the Holy Grail by himself. - What about you, Art3mis? Goddess of the hunt .	- Supongo que tú y Sr. Hombreras forman un clan. - ¿Con Hache? No. Es muy bueno, pero yo no pertenezco a ningún clan. - Porque eres Parzival, como el caballero que halló el Santo Grial . - ¿Qué hay de ti Art3mis? Diosa de la caza .	-Me imagino que tú y Don Hombreras tienen un clan. - ¿Hache? Pff, no. Bueno, él es un buen jugador pero yo no entro a clanes. - Porque eres Parzival , como el caballero que encontró el Santo Grial sin compañeros. - ¿Qué me dices tú, Artemis, la diosa cazadora ?

<p>- Favorite shooter? - Excuse me? - James Halliday’s favorite first-person shooter. What? - Oh, GoldenEye. - Playing as? - Oddjob. Is this a test? - Favorite game variant? - Game variant was “slappers only.” No weapons. - I know what “slappers only” means. Racer? - Turbo. And his favorite food was Hot Pockets. Favorite restaurant was Chuck E Cheese. Song? Video Killed the Radio Star by the Buggies. Video was Take on Me by A-ha. Oh, and his favorite quote was from Superman. “Some people can read <i>War and Peace</i> and come away thinking it’s a simple adventure story...” - “...Others can read the ingredients on a chewing gum wrapper and unlock the secrets of the universe.” - Lex Luthor.</p>	<p>- ¿Tirador favorito? - ¿Cómo? - El juego de disparos favorito de Halliday. - GoldenEye -¿Su personaje? - Oddjob. ¿Es una prueba? - ¿Variante favorita? - A mano limpia. Sin armas. - Sé qué es. ¿Carreras? - Turbo. Y su comida favorita eran los Hot Pockets. Restaurante, Chuck E Cheese. Canción, “Video Killed the Radio Star”. Video, “Take On Me” de A-ha. Su cita favorita era de “Superman”. “Muchos leen <i>La Guerra y La Paz</i> y termina pensando que era una simple aventura.” - “Otros leen los ingredientes de un chicle y terminan descubriendo los secretos del universo”. - Lex Luthor.</p>	<p>¿Shooter favorito? - ¿Perdón? -Shooter de primera persona de Halliday. -Oh, GoldenEye. -¿Su personaje? -Oddjob -¿Es una prueba? -¿Variante favorita? -La variante de bofetadas. Sin armas. -Sé qué significa bofetadas. ¿Racer? -Turbo, ¿y su comida favorita? Hot Pockets ¿Restaurante favorito? Chuck E Cheese. ¿Canción? Video Killed the Radio Star de The Buggles. Video? Take On Me de A-ha. Oh, y su frase favorita era de Superman: muchos leen <i>La Guerra y la Paz</i> y terminan pensando que era una simple aventura...” - “Otros leen los ingredientes de la goma de mascar y descubren los secretos del universo”. - Lex Luthor.</p>
<p>I stop because of Kong. No one ever makes it past Kong. That’s like a rule.</p>	<p>Me detuve por Kong. Nadie pasa a Kong. Es una regla.</p>	<p>Me detuve por Kong. Nadie jamás ha pasado a Kong, es casi una regla.</p>
<p>I’ll wave you from the finish line, McFly.</p>	<p>Te saludaré desde la meta, McFly.</p>	<p>Te saludaré desde la meta... McFly.</p>
<p>My friends were in that challenge. You couldn’t have beat them in a boot suit, you noob.</p>	<p>Mis amigos estaban ahí. Hubieras perdido con un traje háptico, novato.</p>	<p>Mis amigos estaban en ese reto. No les ganarías ni con un traje de arranque, novato.</p>
<p>Wade Watts. My dad picked the name because it sounded like a superhero’s alter ego. Like Peter Parker o Bruce Banner.</p>	<p>Wade Watts. Papá me llamó así porque sonaba como el alter ego de un superhéroe, como Peter Parker o Bruce Banner.</p>	<p>Wade Watts. Mi padre escogió el nombre porque sonaba como el alter ego de un superhéroe, como Peter Parker o Bruce Banner.</p>

People don't live inside an Asteroids arcade cabinet .	La gente no vive dentro de una máquina de juegos de Asteroids	Las personas no viven dentro de la caja de madera del Asteroids .
Backwards, really fast. Fast as we can. Really put the pedal to the metal , you know? Bill and Ted did it.	Retroceder a gran velocidad. Lo más rápido posible. Apretar el acelerador a fondo . Bill y Ted lo hicieron.	Ir en reversa, muy rápido, tanto como puedas, y meter el pedal a fondo ¿no? Como Bill y Ted .
Avatars are gonna be on him like hoes on Santa .	Los avatares lo buscarán como abeja al panal .	Los avatares se le van a pegar como una mala canción de reggaetón .
Clark Kent glasses; they hide your identity without changing your look.	Los lentes de Clark Kent . Cubren la identidad sin cambiar el aspecto.	Lentes de Clark Kent : ocultan tu identidad sin alterar tu imagen.
Where's the juice ?! Give the juice!	¿Y los detalles ? ¡Dame algún detalle!	¿Y lo bueno ? ¡Dime lo bueno!
Hold the phone .	Un momento .	Un momento .
- Are you free on Thursday? - Who, me? - No, him. - Oh my God , yes you! Do you know the Distracted Globe? - The dance club ?	- ¿Tienes algo que hacer el jueves? - ¿Quién, yo? - No, él. Cielos , ¡sí, tú! ¿Conoces Distracted Globe? - Sí, la discoteca	- ¿Estás libre el jueves? - ¿Quién, yo? - No, él. Ay, no puede ser ¡Sí, tú! ¿Ubicas el Distracted Globe? - Sí, el club de baile .
Should I go more...? " Thriller "?	¿Debería usar un estilo " Thriller "?	¿Y si voy más... Thriller ?
You have a massive cyber crush on this girl.	Estás totalmente ciberchiflado por esa chica.	Estás muy ciber enamorado de esta chica.
Get out of town! Buckaroo Banzai ? I like it.	¡ No puedo creerlo! ¿ Buckaroo Banzai ? Me gusta.	¡ No te lo creo! ¿ Buckaroo Banzai ? Me gusta.
You want the ship from Defender ? You know, the kind that can just jump into hyperspace? You want the Millennium Falcon ?	¿Quieres la nave de Defender ? ¿Una que salte al hiperespacio? ¿Quieres el Halcón Milenario ?	¿Quieres la nave de Defender ? No, del tipo que puede saltar al hiperespacio. ¿Quieres el Halcón Milenario ?
- I guess you're not a John Hughes fan... - Of course I am. - Because the first thing that I would do is convert all the schools on Ludus to replicas from The Breakfast Club and Ferris Bueller .	- Bueno, si no eres fanático de John Hughes ... - Claro que lo soy. - Porque lo primero que haría, es convertir todas las escuelas de Ludus en réplicas de El club de los cinco y Ferris Bueller .	- Supongo que no eres un gran fan de John Hughes . - Soy su fan. - Porque lo primero que yo haría sería convertir todas las escuelas de Ludus en réplicas de El Club de los cinco y Ferris Bueller .

<p>- No way! That's a great idea. Which school, Ridgemont or Faber?</p> <p>- Fast Times at Ridgemont High not John Hughes. It's a tramp. Faber College from Animal House.</p> <p>- John Hughes didn't direct Fast Times at Ridgemont High or Animal House. Ferris Bueller and The Breakfast Club went to Shermer High School which is in Shermer, Illinois.</p>	<p>- No me diga. Qué buena idea. ¿En qué escuelas? ¿Ridgemont o Faber?</p> <p>- Ridgemont, de Picardías Estudiantiles no es de Hughes. Es una trampa. Faber es de Colegio de animales.</p> <p>- John Hughes no dirigió Colegio de animales ni Picardías Estudiantiles. En Ferris Bueller y El Club de los cinco es la Secundaria Shermer, en Shermer, Illinois.</p>	<p>- ¿En serio? ¡Qué buena idea! ¿En qué escuela, Ridgemont o Faber?</p> <p>- Picardías Estudiantiles no es de Hughes. Es una trampa. Faber es de Colegio de animales.</p> <p>- John Hughes no dirigió Picardías Estudiantiles o Colegio de Animales. Ferris Bueller y el Club de los cinco fueron a la preparatoria Shermer que está en Shermer, Illinois.</p>
I crack open a Tab . I put on some Duran Duran . I play Robotron .	Abro una Tab . Pongo a Duran Duran . Juego al Robotron .	Abro una lata de Tab. Pongo música de Duran Duran . Juego Robotron .
I'm the only here with the balls to run this place.	Soy el único con los pantalones para dirigir esto.	Soy el único aquí con los pantalones para dirigir esta empresa.
Do you really think that anyone's gonna give a damn about an explosion in some guetho trash rat warren in Columbus ?	¿Crearás que importará una explosión en un gueto de ratas y escoria en Columbus ?	¿Crearás que a alguien le interesará una explosión en una barrida pobre, infestada de ratas , de Columbus ?
Okay , so our options for that week are The Fly remake . Great flick , terrible date movie.	Las opciones de esa semana son un remake de " La Mosca ". Gran filme , pero mala para una cita.	OK, nuestras opciones de esa semana son el remake de La Mosca . Buena, pero pésima para una cita.
The Shinning . It's Halliday's eleventh favorite horror film.	" El Resplandor ". Es su onceava película de horror favorita.	¡ El Resplandor ! Su undécima película de horror favorita.
I'm gonna go with it .	Le seguiré la corriente .	Le seguiré la corriente .
Well, there's a secret in Adventure and you don't find it by winning.	Adventure guarda un secreto, no hay que ganar para hallarlo.	Así que Adventure tiene un secreto y no lo encuentras ganando.
Hooray!	¡ Hurra!	¡ Hurra!