

UNIVERSIDAD DE GRANADA
MÁSTER UNIVERSITARIO EN TRADUCCIÓN PROFESIONAL
TRABAJO DE FIN DE MÁSTER



ANÁLISIS DE LA TRADUCCIÓN DE LOS JUEGOS DE
PALABRAS PARA EL DOBLAJE DE LA SERIE *HOW I MET
YOUR MOTHER*

Presentado por:

Daniel Medina Ruiz

Tutor:

Prof. Dr. George Julian Bourne

Curso académico: 2018/2019

Índice de contenidos

1. Introducción	2
2. Marco teórico	5
2.1. El humor	5
2.1.1. Hacia una definición del humor	5
2.1.2. Características	6
2.1.3. La clasificación del humor	7
2.1.4. La traducción del humor.....	10
2.2. Los juegos de palabras	12
2.2.1. Definición	12
2.2.2. Características y tipos.....	13
2.3. La traducción de los juegos de palabras	15
2.3.1. Su «intraducibilidad»	15
2.3.2. Estrategias de traducción propuestas	17
2.3.3. Los juegos de palabras en la traducción audiovisual	19
2.4. Objetivos.....	21
3. Metodología y materiales	22
3.1. Descripción de la serie	22
3.2. El género de las <i>sitcoms</i>	23
3.3. Procedimiento	24
4. Resultados preliminares y discusión	25
4.1. Análisis	25
4.2. Discusión	41
5. Conclusiones	46
6. Apéndice	48
7. Referencias bibliográficas	54

Índice de tablas

Tabla 1: Clasificación de elementos humorísticos

Tabla 2: Estrategias de traducción de JP

Tabla 3: Análisis de los JP

Tabla 4: Tipos de planos

Índice de figuras

Figura 1: fotograma del JP 16

Figura 2: fotograma del JP 17

Figura 3: fotograma del JP 24

Figura 4: fotograma del JP 25

Figura 5: fotograma del JP 26

Figura 6: fotograma del JP 30

1. Introducción

La traducción de los juegos de palabras (JP en adelante) ha sido, dentro de los estudios de traducción, un área en la que no se ha profundizado tanto como, por ejemplo, en la traducción de las referencias culturales. Es posible que esto se haya producido porque se hayan considerado tradicionalmente «intraducibles» y porque pueden aparecer en una amplia variedad de textos y con diversos objetivos y funciones dentro del texto. De hecho, Delabastida (1993:173-177) recopila una extensa serie de citas de autores que tratan la intraducibilidad de los JP, como Jakobson (1959), Toury (1986), Catford (1965), Reiss (1967) o Yebra (1984). A esto hemos de añadirle que son muy escasas las obras dedicadas exclusivamente a la traducción de JP en el medio audiovisual, y, concretamente, en el doblaje.

No obstante, debemos tener en cuenta que los propios estudios de traducción son relativamente recientes y que el estudio de la traducción

audiovisual comenzó apenas treinta años atrás. Suponemos que el estudio tan tardío de esta modalidad de traducción responde a que el auge de los medios audiovisuales se ha producido más tarde. El resultado de este escenario es que los trabajos que se han realizado sobre los JP, en su inmensa mayoría, se han aplicado a la traducción escrita, y, por ello, creemos oportuno realizar un nuevo análisis orientado a la traducción audiovisual.

No reproduciremos en el marco teórico las cuestiones generales relacionadas con la traducción audiovisual, ya que esto ha sido tratado por una gran variedad de autores, como Agost (1999), Chaume (2000a, 2000b, 2004), Martínez Sierra (2008, 2012), así como el concepto de traducción restringida, por Titford (1982), Mayoral, Kelly y Gallardo (1988), Rabadán (1991), Lorenzo y Pereira (2000, 2001). Además, las cuestiones relacionadas con las características de la TAV y del texto audiovisual se encuentran en Delabatista (1989), Agost (1999), Chaume (2000a, 2001) y Mayoral (2001), y sobre las modalidades de traducción audiovisual en Agost (1999), Gambier (2000), Mayoral (2001), Chaume (2004) o Díaz (2009). Otros autores, como Myers (1973), Delabatista (1989), Duro (1990), Chaves (2000), Agost (2001), Whitman-Linsen (2001) o Chaume (2001, 2004) han tratado la definición y las características del doblaje.

La elección de la comedia de situación *How I Met Your Mother* (*Cómo conocí a vuestra madre* en España) para la elaboración de este trabajo deriva de una serie de razones: en primer lugar, porque los JP son un elemento clave para poder disfrutar la serie; en segundo lugar, porque es necesario estudiar la traducción de estos elementos humorísticos en el medio audiovisual por su complejidad (en algunos casos) y por su importancia en el caso de la traducción de las comedias de situación; en tercer lugar, por algunas de las características de la serie (como las risas enlatadas o las referencias a episodios anteriores y posteriores); y, por último, porque esta serie es lo suficientemente extensa (9 temporadas) para poder elaborar un posible estudio posterior más exhaustivo.

A modo de resumen, en *Cómo conocí a vuestra madre*, el Ted del futuro cuenta a sus hijos la historia de cómo conoció a la madre de estos, desde el día en el que se encontró con Robin hasta que conoce a su esposa y se casa con ella. Esta comedia de situación estadounidense se emitió entre los años 2005 y 2014 en Estados Unidos y entre 2006 y 2014 en España, aunque se ha reemitido desde entonces en nuestro país. Desde el punto de vista de la traducción, es interesante no solo por la aparición de numerosos JP, sino también porque hay una gran variedad de elementos que aluden a temporadas posteriores o anteriores. Cuando el telespectador ve la serie por segunda vez es capaz de recordar con mayor facilidad estas referencias, que proporcionan una mayor riqueza a la serie a la vez que complican el trabajo del traductor. Por ello, es imprescindible tener en mente todas aquellas alusiones a eventos pasados y futuros.

En este trabajo pondremos en práctica las clasificaciones que se han elaborado sobre el humor, así como las tipologías propuestas para clasificar los JP y las estrategias de traducción para estos. Nuestro objetivo general es comprobar su aplicabilidad a la traducción audiovisual. Detallaremos en el marco teórico cuáles son los objetivos específicos.

En lo que respecta a la organización del trabajo: en el marco teórico, abordaremos el humor, su definición y sus características, así como los JP, intentando proporcionar una definición y delimitando sus características y estableciendo los diferentes tipos. Posteriormente, trataremos la traducción del humor audiovisual en general y la traducción de los JP en particular. A continuación, explicaremos la metodología que seguiremos para analizar los JP y los materiales y datos que hemos recogido y utilizado. En el capítulo 4 analizaremos algunos de los JP y reflexionaremos sobre los aspectos más relevantes relativos a la traducción que hayan surtido del análisis. Finalmente, en el capítulo 5, extraeremos las conclusiones principales y haremos algunas propuestas para futuros estudios.

2. Marco teórico

2.1. El humor

2.1.1. *Hacia una definición del humor*

Antes de tratar el humor y su relación con la traducción, tenemos que preguntarnos qué es este fenómeno y cómo podemos definirlo. A pesar de haber sido objeto de estudio de numerosas disciplinas y de haber formado parte de diferentes teorías, no ha sido sencillo formular una definición clara de esta expresión humana. Keith-Spiegel (1972), quien elabora un esbozo de las diferentes teorías sobre el humor, explica que para filósofos como Kant o Schopenhauer, el humor surge de situaciones o ideas inadecuadas o inconexas, o de situaciones representadas de forma diferente a lo habitual, mientras que otros pensadores, como Descartes, defienden que el elemento sorpresa o lo repentino cobran una importancia fundamental para que algo pueda ser considerado humorístico.

Algunos autores, como Attardo (1994:2-3), apuntan que es imposible definir la categoría de humor *a priori*, mientras Sully (1902), citado en Keith-Spiegel (1974:14), observa que hay pocas palabras más difíciles de definir con rigor científico.

No obstante, hay otros autores que, ya sea por motivos pragmáticos o por propia convicción, sí definen este término. Vandaele (1995:237-238), por ejemplo, afirma que la sensación que se siente es la que constituye e instituye el humor. Esta sensación puede ser la risa, la sonrisa, una realidad psicológica (y no física, puesto que las cosquillas producen una realidad física que nada tiene que ver con el humor) o incluso un sentimiento *interior* que se parece a la risa. Por otro lado, Ross (1998:1) lo define como: «something that makes a person laugh or smile», aunque admite que hay excepciones. Por ejemplo, se puede decir que algo es humorístico aunque no haga gracia, o que mucha gente se ría de algo y alguien objeto: «no hace gracia». Por ello, remarca que lo más importante es que haya una *respuesta*, entendida como una respuesta psicológica.

Zabalbeascoa (1990:255), tras especificar que se refiere al humor como un elemento textual, lo define de la siguiente manera: «todo aquello que pertenece a la comunicación humana con la intención de producir una reacción de risa o sonrisa (de ser gracioso) en los destinatarios del texto». Sin embargo, puntualiza que el humor no es lo mismo que la comedia: el primero puede ser, según él, un ingrediente que puede aparecer en una gran variedad de textos y géneros diferentes, mientras que la comedia es un género concreto con unos requisitos formales y estructurales concretos, como que debe tener un final feliz y una cierta densidad de humor. Martínez Sierra (2008) señala de forma acertada, a nuestro juicio, que el *humor* se diferencia del *acto humorístico*, al indicar que el humor es una condición del ser humano, mientras que el acto humorístico es la realización práctica de este.

En resumidas cuentas, nos parece muy apropiada la distinción de Martínez Sierra sobre el acto humorístico y el humor y tendremos en cuenta que haya una finalidad de hacer reír o provocar una sensación agradable, según lo descrito por Vandaele (1995), para distinguir el acto humorístico de cualquier otro elemento de la serie que proponemos estudiar.

2.1.2. Características

Como hemos podido ver en el apartado anterior, Ross (1998) apunta a un aspecto fundamental del humor: la risa. Keith-Spiegel (1974: 16) describe la risa como «the overt expression of humor—an indicator that the person is in an “amused frame of mind” or experiencing something as “funny”». Sin embargo, esta misma autora expone lo constatado por Monro (1951), quien prueba que hay una gran variedad de causas que pueden hacer reír y que no tienen nada que ver con el humor, como las cosquillas, el óxido nítrico (conocido coloquialmente como «gas de la risa») o estar nervioso, entre otras.

Ross (1998:1) señala que el humor se produce, generalmente, cuando estamos rodeados de gente, como han demostrado algunos estudios, y afirma que,

si se ve una comedia en presencia de personas que la ven con actitud seria, puede dejar de resultar graciosa. Como es tan importante la reacción de los demás, según este autor, se utilizan las denominadas *risas enlatadas* en la televisión. Martin (2007:5) también apunta a la naturaleza fundamentalmente social del humor, que puede surgir, según este, tanto en parejas casadas desde hace cincuenta años como entre dos desconocidos que esperan en la parada del autobús. Por otro lado, Martínez Sierra (2008:122) señala la importancia del conocimiento previo compartido entre el emisor y el receptor, ya que, si el receptor no tiene el mismo conocimiento que el emisor, el acto humorístico no funcionaría. En este aspecto entraría el omnipresente problema de la cultura en la traducción, ya que, si se bromea con algo propio de la cultura (como costumbres, sucesos o personajes), estamos ante un muro entre el emisor y el receptor, si este no lo reconoce.

Como señalan autores como Ross (1998:4) o Jiménez (2009:134), la percepción del humor varía con la cultura, la persona y la situación (ya sea personal o contextual), mientras Jiménez cita a Chiaro (1992:77), quien explica, por otra parte, que si consideramos la cantidad de *sitcoms* estadounidenses que no han tenido éxito en Gran Bretaña, podemos concluir que no basta con tener un código lingüístico común sin un conocimiento sociocultural compartido. A esto podríamos añadirle también el hecho de que el sentido del humor pueda variar en países de misma lengua pero diferentes culturas.

2.1.3. La clasificación del humor

La clasificación del humor tampoco es un fenómeno fácil de tratar. Tras un primer intento general (1993:317), Zabalbeascoa (1996:251-254) elabora una clasificación de *jokes* mucho más orientada a la traducción: *international jokes*, *natural-culture-and-institutions jokes*, *national-sense-of-humour jokes*, *language-dependent jokes*, *visual jokes* y *complex jokes*, en las que se combinan dos o más tipos de los anteriormente mencionados. Posteriormente, Martínez Sierra (2008:143-153) realizó una revisión de esta clasificación. A continuación,

reproducimos la clasificación de Zabalbeascoa (1996) con las modificaciones de Martínez Sierra (2008), por su relevancia para nuestro estudio en concreto.

International joke: historia o chiste gracioso en el que el efecto cómico no depende de un juego de palabras específico de la lengua, ni de aspectos de la cultura de origen. Para Martínez Sierra (2008), este elemento humorístico es el no-marcado. Pongamos el siguiente ejemplo de la película *Watchmen*:

Heard joke once: Man goes to doctor. Says he's depressed. Says life seems harsh and cruel. Says he feels all alone in a threatening world where what lies ahead is vague and uncertain. Doctor says, "Treatment is simple. Great clown Pagliacci is in town tonight. Go and see him. That should pick you up." Man bursts into tears. Says, "But doctor... I am Pagliacci."

Watchmen (2009)

National-culture-and-institutions joke: Martínez Sierra (2008) llama a esto «elementos sobre la comunidad e instituciones». En esta categoría podemos introducir aquellos elementos con algún tipo de arraigamiento en una comunidad. Martínez Sierra (2008) pone como ejemplos el nombre o el título de una persona, un artista, una celebridad, una organización, un edificio o un libro, entre otros.

National-sense-of-humour joke: son los elementos humorísticos que incluyen una temática más popular en algunos países que en otros. Así, mientras que la guía al humor británico de *WanderStories* (2016) afirma: «above all, the British will put themselves down in a humorous way», en el doblaje de la serie al catalán de *Fawlty Towers* cambiaron el lugar de procedencia de Manuel, uno de los personajes, que pasó de ser barcelonés a ser mejicano, porque en esa serie se reían de él (Palencia, 2002:33) y esto no iba a ser bien recibido por la audiencia meta. Martínez Sierra (2008) lo llama «elementos de sentido del humor de la comunidad».

Language-dependent jokes: dependen de características del lenguaje natural, como la polisemia, la homofonía o el ceugma. Martínez Sierra (2008) habla de este elemento como «elementos lingüísticos».

Visual jokes: Zabalbeascoa diferencia entre las bromas exclusivamente visuales y aquellas en las que el lenguaje verbal forma parte del elemento humorístico. Por su parte, Martínez Sierra (2008) solo incluye en «elementos visuales» los elementos no verbales.

Además, Martínez Sierra (2008) añade «elementos gráficos» a través del segundo tipo establecido por Zabalbeascoa en *visual jokes*, deriva «elementos paralingüísticos» de *language-dependent jokes* y añade «elementos sonoros» por la inclusión de Fuentes (2001:33) de los chistes sonoros a la clasificación de Zabalbeascoa. A continuación presentamos una tabla resumiendo lo expuesto en este punto, adaptada de Martínez Sierra (2008:153):

Chistes simples		Chistes compuestos
Zabalbeascoa (1996)	Martínez Sierra (2008)	Suma de al menos dos elementos de la anterior columna.
International jokes	Elementos no-marcados	
National-culture-and-institutions jokes	Elementos sobre la comunidad e instituciones	
National-sense-of-humour jokes	Elementos de sentido del humor de la comunidad	
Language-dependent jokes	Elementos lingüísticos	
Visual jokes	Elementos visuales	
	Elementos sonoros	
	Elementos paralingüísticos	

	Elementos gráficos	
--	--------------------	--

Tabla 1: Clasificación de elementos humorísticos

A nuestro juicio, la utilización del término *elemento* por parte de Martínez Sierra es muy apropiada, ya que sirve para englobar tanto los chistes como las bromas. Por ejemplo, en una serie de televisión podríamos considerar como *elemento humorístico* que un personaje pegue a otro *de broma* y que un personaje contara este *chiste*: «¿Sabes para qué miran las focas hacia arriba en el zoo? Para mirar a los focos». Sin embargo, no podríamos tratar lo primero como un *chiste*, y el uso de *broma* para el segundo caso sería forzado. De esta forma, se puede añadir la especificación de tipo no-marcado, lingüístico o visual al término *elemento*.

Los elementos humorísticos que aparecerán en nuestro análisis serán, *stricto sensu*, dos: los chistes simples (elementos lingüísticos) y los chistes compuestos. Los chistes compuestos incluirán elementos lingüísticos, sobre la comunidad e instituciones y elementos visuales. Es probable que haya elementos paralingüísticos y no-marcados, y, en menor grado, elementos gráficos, sonoros o de sentido del humor de la comunidad.

2.1.4. La traducción del humor

La traducción del humor puede tratarse desde el punto de vista de la pragmática, y, dentro de ella, de la teoría de los actos del habla. Por ejemplo, Hickey (1998:29-31) afirma que, en primer lugar, si la traducción pretende tener un efecto humorístico, análogo al del texto origen, no se puede informar del acto locutivo y del ilocutivo, es decir, no se puede explicar el elemento humorístico, puesto que esto produce el efecto contrario al que se buscaba en el texto origen. En segundo lugar, la fuerza del acto perlocutivo debería ser similar en ambos textos (es decir, si el TO procura buscar una leve sonrisa en el TO, no conviene que el receptor del TM se ría a carcajadas); y, en tercer lugar, el acto ilocutivo y

locutivo son, hasta cierto punto, irrelevantes con tal de producir el acto perlocutivo del texto origen, con la excepción de que el acto locutivo y el ilocutivo puedan evocar la reacción deseada, situación que se da en pocas ocasiones.

Este mismo autor añade que, si el acto perlocutivo depende de características lingüísticas específicas o intertextuales, deberá generarse otro nuevo chiste o broma en la lengua meta que se mantenga lo más cerca posible del contenido original.

Más recientemente, Martínez-Tejerina (2016:57-58) indica que hay dos estrategias opuestas para traducir el humor: la primera consiste en trasladar el contenido del texto original, relegando el humor a un segundo plano, y la segunda consiste en priorizar el efecto humorístico en detrimento de la fidelidad al texto origen. No obstante, hemos de añadir que también es posible que un elemento humorístico pueda ser traducible literalmente a otras lenguas, incluso si este elemento humorístico depende de la propia lengua. Pongamos el siguiente ejemplo del vigésimo primer episodio de la primera temporada de *Cómo conocí a vuestra madre*: Ted dice que tiene 29 años y sigue soltero y Lily le pregunta a este si escucha su «*Tedological clock*» (jugando con la morfología de *biological*, sustituyendo el prefijo *bio-* por *Ted-*). En español, no sería necesario perder ni el sentido ni el efecto humorístico para traducir ese juego de palabras; de hecho, el traductor optó por *reloj tedológico* en español.

Debemos remarcar de nuevo la importancia de transferir el acto perlocutivo en un texto humorístico que tenga esta misma finalidad, puesto que este efecto puede estar reforzado por las risas de los personajes o por las risas enlatadas en el género de las comedias de situación, además de que el éxito de la traducción dependerá de si el texto meta produce en el receptor de este el mismo efecto que el texto origen en el receptor del TO. Esta transferencia es, hasta cierto punto, similar a la equivalencia dinámica de Nida y Taber (1982).

En el siguiente punto entraremos en detalle en los JP y aportaremos una definición, además de describir sus características y diferenciar los diversos tipos.

2.2. Los juegos de palabras

2.2.1. Definición

Varios autores han propuesto sus propias definiciones sobre el *pun* o *juego de palabras*. Así, Leech (1974:209) describe *pun* como «a foreground lexical ambiguity which may have its origin either in homonymy or polysemy». Posteriormente, Delabatista propone la siguiente definición:

Wordplay is the general name for the various *textual* phenomena in which *structural features* of the language(s) used are exploited in order to bring about a *communicatively significant confrontation* of two (or more) linguistic structures with *more or less similar forms and more or less different meanings*.

Delabatista (1996:128)

Por su parte, Alexieva (1996:138) indica que los JP se describen normalmente como la confrontación o el choque entre dos significados. Además, afirma que, más allá de las palabras y sus significados, hay que estudiar este fenómeno desde otro ángulo, poniendo el foco en los dominios del conocimiento y la experiencia humanos con los que están asociados los elementos del juego de palabras. Así, los JP no solo resultan de la confrontación de dos o más significados diferentes, sino de la confrontación entre dos o más dominios de la experiencia y del conocimiento humanos. Según la autora, la distancia entre estos dominios y cómo están conectados determina el efecto cómico del juego de palabras.

Más recientemente, Martin (2007: 13) los define de la siguiente forma: «humorous use of a word that evokes a second meaning, usually based on a homophone (i.e., a word with a different meaning that sounds the same)».

A su vez, Martínez-Tejerina explica de la siguiente forma los JP:

Los juegos de palabras consisten en contrastar estructuras lingüísticas que difieren en el plano semántico, pero coinciden en el plano formal. Esta similitud en la forma une significados ajenos, marcos de referencia normalmente incompatibles, pero que encajan en el enunciado y cuya combinación causa sorpresa.

Martínez-Tejerina (2016:46)

Las definiciones de Leech y la de Martin, como veremos posteriormente, se quedarán muy cortas: no podemos reducir los JP a la polisemia o a la homonimia. Las otras tres definiciones coinciden en que se contrastan o chocan dos significados diferentes, a la vez que coinciden las estructuras lingüísticas. No obstante, el JP no tiene por qué ser humorístico, como indica Martin, de acuerdo con las diferentes funciones expuestas por Delabatista (2004:872) que mostraremos en el siguiente apartado.

2.2.2. Características y tipos

En cuanto a las características de los JP, Delabatista (1996:128) explica que el contraste en estas estructuras lingüísticas puede producirse de forma vertical (sin que aparezcan las dos palabras que forman el juego de palabras) o de forma horizontal, apareciendo ambas palabras cerca o en la misma frase, aspecto que ya apuntó el propio Delabatista anteriormente (1987:145). El autor pone el siguiente ejemplo para la homonimia vertical: «pyromania: a burning passion»; y el siguiente para la homonimia horizontal: «carry on dancing carries Carry to the top», haciendo referencia a un bailarín llamado Carry. También pueden formarse JP a través de la polisemia o de la morfología («“I can’t find the oranges”, said Tom Fruitlessly»).

Delabatista (2004:872) señala que los JP pueden tener una gran variedad de funciones, como las siguientes: «creating humour, strengthening semantic coherence, building allusive networks, providing storyline, pivots, coining meaningful character names [...]». Sin embargo, en este trabajo solo nos centraremos en los JP que, de una forma u otra, tengan una intención humorística.

Tras señalar la complejidad de clasificar los JP, Delabatista (1993) afirma que se pueden clasificar en función de su estructura formal o con los rasgos lingüísticos subyacentes. Al analizar otras clasificaciones, explica que muchas obvian algunos tipos, mientras otras son demasiado complejas, como la de Heller (1980), con once tipos.

Posteriormente (Delabatista, 1996), indica que los JP se pueden producir por homonimia, homofonía, homografía o paronimia. Gottlieb (1996:210), basándose en Hausmann (1974), y centrado en la traducción para el subtitulado en el medio audiovisual, distingue entre la homonimia léxica, colocacional, y fraseológica, es decir, añade características específicas (léxica, colocacional y fraseológica) a una categoría general. Posteriormente, Díaz Pérez (2008:38-39) coincide con Delabatista en que los JP pueden clasificarse en verticales y horizontales, y añade a la clasificación de Delabatista la polisemia, la fraseología, la sintaxis y la morfología. Sanderson (2009), quien también estudia la traducción de los JP en el medio audiovisual, añade el tipo de la falsa etimología y dos tipos específicos, como el de juego de palabras interlingüístico con referencia cultural y la de expresión idiomática con la presencia visual de un objeto.

A nuestro juicio, estas clasificaciones no son, en general, excluyentes, y pueden complementarse unas con otras. No obstante, la especificidad de dos de los tipos de Sanderson contrasta con tipos genéricos como «homonimia». Por ello, utilizaremos los tipos más genéricos señalados por los distintos autores, es decir, homofonía, polisemia, homonimia y paronimia, y, como Gottlieb, añadiremos a estos tipos otros rasgos que sirvan para aportar información adicional que pueda ser relevante.

2.3. La traducción de los juegos de palabras

2.3.1. Su «intraducibilidad»

En primer lugar, hemos de indicar que varios autores, como los expuestos en la introducción, han afirmado que los JP son intraducibles, pero conviene preguntarse lo siguiente: ¿qué es ser *intraducible*? Como señala Davis (1996:31), ningún elemento de la lengua tiene un significado en sí mismo, sino que su significado se entiende de forma relacionada al resto de los elementos del sistema. Así, el concepto de *intraducibilidad* no se contiene a sí mismo, sino que se relaciona con otro concepto del sistema: el de *traducibilidad*. Por ello, deduce que la *intraducibilidad* absoluta implicaría que un elemento del sistema pueda existir fuera de las relaciones del sistema de la lengua, es decir, que tiene un significado refiriéndose apenas a sí mismo y excluye toda relación con cualquier otro elemento. Finalmente, afirma que no es posible que un elemento de la lengua pueda tener estas características.

Delabatista (1996:134-135), sobre esta misma cuestión, indica que, cuando se habla de intraducibilidad de los JP, se hace referencia a que las soluciones proporcionadas no cumplen con los requisitos para hablar de una «equivalencia traductora», a pesar de que «in real life the most renowned translators have often resorted to them», haciendo referencia a las estrategias JP → ∅, NJP → JP y TE que explicaremos en el apartado 2.3.2.

Por su parte, Sanderson (2009) trata de explicar las razones por las que los JP presentan dificultades para pasar de una lengua a otra, aunque habla de *inequivalence*, y no de *untranslatability*:

Due to interlingual asymmetry, puns present the most frequent cases of inequivalence in translation because both the formal similarity between words which are neither etymologically nor semantically linked and the multiplicity of meanings within the same word will not usually coincide between languages. [...] In audiovisual production the duplicity of channels, visual and audio, only increases the complexity in the translation of puns since the most effective

humorous resource [...] normally consists of rendering visually the unexpected semantic layer in order to produce a humorous illocutionary effect.

Sanderson (2009:125)

Más recientemente, Martínez-Tejerina (2016:55) indica que la etiqueta de *intraducibilidad* proviene del prescriptivismo, basándose en que la versión original es un texto sagrado y en que hay traducciones «correctas», en las que se reproducen las características del texto, e «incorrectas». Al contrario, las tesis descriptivistas consideran que la traducción es necesariamente distinta al original por los anisomorfismos que existen entre las dos lenguas y que una traducción es aquello que funciona como tal en la sociedad meta.

Además, como también explica Martínez-Tejerina (2016:67), defender la intraducibilidad de los JP supone la negación de técnicas como la compensación, así como el rechazo de la equivalencia dinámica. Por otro lado, como indica posteriormente, etiquetar los juegos de palabras como algo traducible o intraducible implica dividirlo entre el blanco y el negro: ni todos los JP son «intraducibles» ni todos ofrecen problemas al pasar a otra lengua. En realidad, dependen de una gran variedad de factores.

Es relevante, en este punto, señalar que el interés que genera la traducción de los JP se basa, en gran parte, en las dificultades que generan. Evidentemente, el problema de traducción de los JP reside en la asimetría que se produce a nivel lingüístico entre las dos lenguas, como señala Alexieva (1996). Según esta autora, esta asimetría se produce a nivel fonológico, grafémico y semántico, aunque podemos añadir que también se puede producir a nivel morfológico, y, fuera del terreno lingüístico, a nivel cultural. Por supuesto, esta asimetría se produce con mayor frecuencia cuando las lenguas son más lejanas entre sí y cuando no se comparte la etimología de los elementos que conforman el juego de palabras. Por ejemplo, es fácilmente traducible de forma literal al portugués la homofonía que se produce en «una nación de perros ateos es una nación laica», en el que se juega

con la homofonía entre laica y Laika. Sin embargo, no se podría traducir de forma literal al inglés.

Para Alexieva (1996:153), los JP deberían estudiarse como un vehículo de expresión que los hablantes tienen a disposición, así como deberían estudiarse los dominios que se activan. Así, la efectividad de la traducción de un juego de palabras deberá evaluarse a nivel lingüístico y a nivel cognitivo, analizando la naturaleza de la confrontación de los dos dominios en términos de conexión y el efecto que produce en los receptores de la traducción.

En lo que respecta a mantener el efecto de los JP, Martínez-Tejerina (2016:68) opina que deberá buscarse un equivalente inmediato en la lengua meta, una palabra del campo semántico (hiperónimo, o una palabra relacionada) y, «como última medida», una palabra ajena al significado original, pero que cree un juego de palabras. No obstante, nosotros no compartimos la opinión de esta autora por lo que ya ha sido expuesto sobre la importancia de los actos del habla: tiene menos importancia *qué se dice que para qué se dice* en nuestro caso, puesto que el objetivo de *Cómo conocí a vuestra madre* es entretener y hacer reír. La serie es una comedia de situación, un producto audiovisual y un producto que debe ser beneficioso económicamente. Lo importante no es ser fiel a la palabra que crea el juego de palabras, sino que el espectador de la lengua meta disfrute y consuma esa serie tanto como el de la lengua origen.

2.3.2. Estrategias de traducción propuestas

Delabatista (1993, 1996: 134) propone una clasificación con siete técnicas de traducción para los JP y admite que estas pueden combinarse:

Juego de palabras → juego de palabras (JP → JP)	El JP se traduce por otro JP, que puede diferir en mayor o menor medida en términos de estructura formal, semántica o función textual. Puede variar el mecanismo lingüístico (polisemia, morfología,
--	--

	fonología), la estructura formal (horizontal vs. vertical) y la estructura semántica, es decir, su similitud en términos semánticos (paralela, semiparalela y no paralela).
Juego de palabras → sin juego de palabras (JP → SJP)	El JP no se reproduce, pero se rescata el sentido de ambos componentes del juego de palabras o, al menos, uno de ellos.
Juego de palabras → recurso retórico relacionado (JP → RRR)	El JP se traduce utilizando otro recurso (repetición, aliteración, rima, vaguedad referencial, ironía, paradoja...) e intentando conseguir el efecto del JP original.
Juego de palabras → omisión (JP → ∅)	Se omite el texto que contiene el JP.
Juego de palabras TO = juego de palabras TM (JP = JP)	Se reproduce el JP del texto original, y, en ocasiones, el entorno más inmediato del JP en su formulación original, transcribiéndose.
No hay juego de palabras → juego de palabras (NJP → JP)	El traductor introduce un JP en otra parte como compensación de un JP que no se ha podido traducir anteriormente utilizando la estrategia JP → JP.
Nada → juego de palabras (∅ → JP)	Añade una oración o un párrafo para introducir un JP para compensar que no se haya traducido otro JP anteriormente con la estrategia JP → JP. Se diferencia de NJP → JP en que, en esta técnica, se introduce el JP a través del material que proporciona el TO, mientras que se añade material totalmente nuevo en el tipo ∅ → JP.
Técnicas editoriales (TE)	Se introducen notas a pie de página o de otro tipo.

Tabla 2: Estrategias de traducción de JP

Por su parte, Gottlieb (1996:210) estudia la traducción de los JP en el subtítulo e incluye una clasificación que es similar a la de Delabattista (1996), pero adaptada a esta modalidad de traducción. A su vez, Díaz Pérez (2008) estudia la traducción de los JP en los títulos de las películas. Algunos de los tipos que propone en su clasificación son similares a los de Delabattista, pero añade la transferencia (por ejemplo, *En sus zapatos* por *In her Shoes*) e incluye un tipo en el que se mezclan la copia directa (extranjerismo) y cualquier otra técnica. Barros (2015) añade cuatro tipos a la clasificación de Delabattista (1996), pero estos son aplicables casi exclusivamente a la traducción escrita. Otros autores, como Martínez-Tejerina (2016) utilizan la propuesta de técnicas de traducción de Molina y Hurtado (2002:509-511), una tipología más genérica.

Por su enfoque pragmático, creemos que la clasificación de Delabattista (1996) es la más apropiada para este trabajo, a pesar de no estar orientada a la traducción audiovisual. La clasificación de Gottlieb (1996) es aplicable al subtítulo, pero necesitaría cambios para aplicarse al doblaje. La de Díaz Pérez (2008) también puede aplicarse a los títulos de las películas, pero ese tipo de traducción admite propuestas que serían, en términos generales, poco apropiadas para la traducción para el doblaje en español. Por ejemplo, el título de la película *Two Much* se mantuvo igual en España, pero, ¿qué habría sucedido si este juego de palabras hubiera tenido lugar en un diálogo? Probablemente no se habría adoptado esa estrategia, salvo que *Two Much* fuera un nombre propio. La clasificación de Martínez-Tejerina (2016), al ser más genérica, no puede aplicarse a este trabajo.

2.3.3. Los juegos de palabras en la traducción audiovisual

Gottlieb (1996:216) afirma que hay tres restricciones que impiden que un juego de palabras se mantenga en la traducción audiovisual:

- (i) **language-specific constraints:** the presence of ‘untranslatable’ elements in the original which fail to have linguistic counterparts in the target language
- (ii) **media-specific constraints:** linked with the type of language transfer used, in this case subtitling
- (iii) **humor constraints:** lack of talent, interest, or experience in the translator, time pressure, lack of incentives, etc.

Gottlieb (1996:216)

Estas restricciones son especialmente relevantes para nuestro trabajo, ya que apuntan a las restricciones del propio medio que pueden impedir la traducción de un juego de palabras. Pongamos el siguiente ejemplo en el que el medio es fundamental para entender las dificultades que puede entrañar la traducción audiovisual:

En el noveno episodio de la décimo séptima temporada de *Padre de familia* parodian el género de la comedia de situación introduciendo una comedia de situación dentro del propio capítulo, llamada *Greg in the Window*, en la que aparece un personaje, Greg, mirando por la ventana. Al final del episodio, aparece Greg mirando lo que ocurre por la ventana y su esposa le increpa que siente que se ha casado con él y con la ventana (y no solo con él) porque lo único que hace es mirar por ella. Entonces, Greg le dice que las dos son más parecidas de lo que creen, y añade: «well, for one thing, you’re both a real pane», jugando con la homofonía entre *pain* y *pane*. Después de esto, suenan unas risas enlatadas que destacan por su duración y porque no se utilizan nunca en *Padre de familia*. A través de este elemento sonoro el espectador reconoce que acaba de darse una situación humorística y que se parodian las *sitcom*. Sin embargo, en la traducción para el doblaje en español, mantuvieron las risas enlatadas y se produjo cierta incoherencia al no transferirse el chiste. En una traducción escrita, habría más espacio para la traducción, la parodia se podría expresar de otra forma y podría realizarse otro juego de palabras en español, pero las limitaciones de espacio,

sonoras y de significado fueron, probablemente, las causantes de que no se pudiera traspasar el JP.

En este sentido, Zabalbeascoa (1996:256) aporta un breve apunte que puede aplicarse tanto a los JP como a cualquier elemento humorístico en las comedias de situación: una posible estrategia de traducción, según él, podría ser eliminar las risas enlatadas. Este hecho se da en la siguiente escena del vigésimo segundo episodio de la primera temporada de *Cómo conocí a vuestra madre*: Ted va a declararle a Robin su amor con un cuarteto de cuerda de fondo, y dice: «Robin. I've sort of said this already. I mean, I've half-said it. I've tried to say it and I've said it badly. So this is me, just saying it. With strings. I'm crazy about you». Justo después de pronunciar «with strings» suenan unas risas enlatadas, que eliminaron en el doblaje de España.

Como cierre a este apartado y como resumen de este, hemos de señalar que, al final, la elección de una estrategia u otra para la traducción de un texto audiovisual dependerá, como señala Martínez Sierra (2008:39), de factores o restricciones que se encuentran siempre presentes en la traducción de este tipo de textos. Estas restricciones pueden ser inherentes al medio, a las expectativas del público o a las condiciones del encargo.

2.4. Objetivos

Una vez observado el estado de la cuestión relativo a la traducción de la clasificación del humor, de los JP, de las restricciones del medio audiovisual y de la traducción de los JP, y habida cuenta de la relevancia de estas clasificaciones para este trabajo, podemos concretar los objetivos de este. Nuestro objetivo principal es aplicar al estudio de la traducción de los JP en *Cómo conocí a vuestra madre* un modelo basado en las aportaciones teóricas revisadas en este capítulo: la tipología de elementos humorísticos de Martínez Sierra (2008) basada en Zabalbeascoa (1996), la clasificación de los JP expuesta anteriormente y basada en varios autores, la clasificación de estrategias de traducción de los JP basada en

Delabatista (1996) y las restricciones de Gottlieb (1996). Con ello, comprobaremos la aplicabilidad del modelo y su eficacia en el estudio de los JP en la TAV. Asimismo, propondremos algunas posibles mejoras, si las hubiera, que se puedan aplicar a las tipologías ya mencionadas.

3. Metodología y materiales

3.1. Descripción de la serie

La serie que hemos analizado es *How I Met Your Mother*, una comedia de situación estadounidense, y, concretamente, hemos analizado los JP de la primera temporada de esta, así como la traducción de estos elementos en el doblaje de la serie en España. Aunque esta serie pueda considerarse una versión más moderna de *Friends* (en esta aparecen seis personajes que son amigos, mientras que en *Cómo conocí a vuestra madre* aparecen cinco), el fondo de la serie es diferente, puesto que se sabe desde el primer momento cuál es el final: Ted acaba diciéndole a sus hijos cómo conoció a la madre de estos. Además, al final de la serie se produce un giro dramático e inesperado del guion, lo cual es muy poco común en este género y provocó que recibiera numerosas críticas, como la de Collins et al. (2015), Lawler (2018), McCarthy (2018) y Wittmier (2018).

En cuanto al argumento de la serie, Ted Mosby, un arquitecto, cuenta en 2030 a sus hijos la historia de cómo conoció a la madre de estos, desde 2005 hasta 2014, y cuenta sus vivencias en Nueva York con su grupo de amigos. Los personajes principales son: Ted Mosby, el protagonista, un arquitecto de Ohio que busca a la mujer de su vida, una familia y tener una vida estable, y se enamora de Robin desde el momento en el que la conoce. Robin Scherbatsky es una reportera que conoce a Ted en el primer episodio, pero ella no se siente atraída por él y ambos son incompatibles, puesto que no quiere formar una familia ni tener hijos. Marshall es el mejor amigo de Ted, al que conoció en la universidad. Es el marido

de Lily, a la que también conoció en la universidad, y su objetivo es ser un abogado que luche por los derechos del medio ambiente. Lily es la esposa de Marshall, profesora de preescolar, aunque su objetivo es ser artista. Barney es amigo de los otros cuatro personajes y cumple el rol de ser el amigo mujeriego al que le gusta la fiesta y vivir el momento.

3.2. El género de las *sitcoms*

Hemos de establecer un breve paréntesis para tratar el género de la comedia de situación. Como la define Mills (2009:5), «the sitcom is a genre which is highly complex but which must pretend it isn't», dado que, para disfrutar de este género, al que le atribuye el adjetivo de *small-time*, es necesario comprender ciertas convenciones sociales complejas y ciertas reglas. Posteriormente, Mills (2009:13) destaca algunas de las características de este género: «The sitcom is both popular and niche, progressive and conservative, traditional and groundbreaking, serious and funny, straightforward and complex». También, se caracteriza por la forma de rodar las series de este género, cuyo objetivo es capturar la experiencia teatral en vivo de las *comedy performance* y conserva unos orígenes teatrales (Mills, 2009: 14).

Una de las características propias de este género son las denominadas *risas enlatadas*, que Mills (2009:14) describe como «a record of the 'live' responses of those who witnessed the event, recorded and transmitted to viewers at home». Al igual que en otras series de televisión, aparecen en *Cómo conocí a vuestra madre*, y dificultan la labor del traductor. En un texto escrito se puede utilizar con relativa flexibilidad la estrategia de la compensación, pero sería arriesgado introducir elementos humorísticos (inexistentes en el texto original) en una serie de televisión en la que hay risas de fondo cada vez que se da una situación humorística. No obstante, debe tenerse en cuenta la afirmación de Gareth Carrivick en una entrevista: «if a show is funny you don't mind hearing other people laugh on the laugh track: if it's not then it irritates you» (Mills 2009:75).

Es decir, las risas enlatadas suenan cuando se supone que hay una situación humorística, pero puede haber series en los que suenen risas enlatadas sin que haya una situación realmente graciosa. Los problemas que generan las risas enlatadas son, en realidad, técnicos, puesto que, como hemos mencionado en el punto 2.3.3., estas podrían añadirse (o eliminarse) al doblaje al igual que se añaden a la versión original.

3.3. Procedimiento

Los datos que hemos recogido para este trabajo son los JP de la primera temporada de la serie *Cómo conocí a vuestra madre*, que cuenta con 22 episodios. Para ello, hemos visionado esta temporada y hemos elaborado un pequeño corpus *ad hoc* con los 57 JP que hemos recogido, apuntando el código de tiempo, el guion con el contexto necesario para comprender el juego de palabras y el tipo de plano, además de la traducción para el doblaje del guion. El guion en inglés no ha sido transcrito, sino que ha sido adaptado desde la página web <https://springfieldspringfield.co.uk/>, mientras que el guion en español sí que ha sido transcrito por nosotros.

A continuación, hemos utilizado las tipologías anteriormente mencionadas (tipo de elemento humorístico, tipo de juego de palabras, técnica de traducción y restricción) para analizar los JP, contextualizarlos y explicar qué se produce en el proceso de traducción de cada uno de ellos. Para ello, hemos utilizado la herramienta Microsoft Excel. La selección de JP analizados en el siguiente apartado se debe a tres razones: que hayamos añadido algún tipo de JP o de restricción a causa de ese JP, que ofrezcan características relevantes para el medio que estamos estudiando (ya sea por elementos visuales o por la sincronía) o que la traducción del JP merezca su análisis por ser libre o ingeniosa.

Para cada JP analizado, elaboraremos una tabla con la siguiente estructura:

Guion en inglés		Guion en español	
Episodio		TCR	
Nº y plano		Estrategia	
Tipo EH			
Tipo JP			
Restricciones			

Tabla 3: Análisis de los JP

El TCR ha sido extraído de los DVD de la serie en su versión PAL. El número de JP se corresponde con el número en el que aparece en el apéndice 1. En el apéndice se encuentran el guion en inglés y en español, el tipo de plano, el número del capítulo y el TCR. Para mayor claridad, desglosamos las siglas de los tipos de planos, que nos ayudarán a saber si es necesario tener en cuenta la sincronía labial:

PG	Plano general
PE	Plano entero
PA	Plano americano
PM	Plano medio
PMC	Plano medio corto

Tabla 4: Tipos de planos

4. Resultados preliminares y discusión

4.1. Análisis

Juego de palabras 1

Contexto: Ted y sus amigos ven en las noticias que un hombre intentó suicidarse tirándose por un puente. Compara lo que acaba de ver con su situación con Robin, a la que intenta decirle que le gusta.

TED: I gotta do what that guy couldn't. I gotta take the leap. Okay, not a perfect metaphor 'cause for me it's fall in love and get married and for him it's death.		TED: Tengo que hacer lo que ese hombre no ha hecho, tengo que dar el paso. No es una metáfora muy acertada porque en mi caso se trata de enamorarse y en el suyo de morir.	
Episodio	1	TCR	12:30
Nº y plano	1; PMC	Estrategia	JP → JP
Tipo EH	Elemento lingüístico		
Tipo JP	Significado literal con fraseología		
Restricciones	Media-specific constraint		

Comentario: este JP no ofrecía problemas de traducción, porque en español existe una frase hecha (*dar el paso*), equivalente a *take the leap* en su significado metafórico y en el significado literal de este caso. Además, ocupa el mismo espacio y la *p* de *paso* puede utilizarse para que coincida con *leap* y haya, de esta forma, sincronía labial. Hemos añadido el significado literal a la tipología de JP y la fraseología a los rasgos secundarios de los tipos de JP. En este caso, es especialmente relevante señalar que la fraseología forma parte del JP porque el efecto humorístico se produce por utilizar esa frase hecha de forma literal.

Juego de palabras 3

Contexto: Ted se encuentra con Robin en su apartamento, y Barney y Marshall se preguntan qué pueden estar haciendo mientras los esperan en el taxi. Robin, como se puede deducir de la conversación entre Barney y Marshall, tiene varios perros.

MARSHALL: Do you think they're doing it? BARNEY: You think they're doing it in front of the dogs? MARSHALL: Doggie style.		MARSHALL: ¿Estarán haciéndolo? BARNEY: ¿Delante de los perros? MARSHALL: ¡Al estilo perrito!	
Episodio	1	TCR	18:31

Nº y plano	3; PM	Estrategia	JP → JP
Tipo EH	Elemento lingüístico		
Tipo JP	Colocación		
Restricciones	Language-specific constraint y media-specific constraint		

Comentario: el elemento humorístico de este JP se produce por la interacción entre *dog* (en este caso, una palabra derivada de *dog*, *doggie*) con *style*. Al entrar en contacto con la palabra *style*, cambia su significado totalmente. Aunque uno de los equivalentes más comunes de *doggie style* en español sea *a cuatro patas*, *estilo perrito* puede entenderse perfectamente y no ofrece problemas de comprensión. Hemos tenido que incluir la categoría de colocación a los tipos de JP, puesto que, como ya hemos explicado, es el elemento clave de este JP.

Juego de palabras 13

Contexto: Ted está saliendo con una chica llamada Natalie. Este le dice que tienen que romper y ella no consigue explicarse por qué.

NATALIE: Okay, so what's the problem? TED: I, I, I, I can't explain it. NATALIE: Try. TED: It's ineffable. NATALIE: I'm not F-able? TED: No, no, no, no, ineffable. 'Ineffable' means it can't be explained.		NATALIE: Entonces, ¿cuál es el problema? TED: Yo, es que, no sé explicarlo. NATALIE: Inténtalo. TED: Es inefable. NATALIE: ¿No soy eefable? TED: No, no, no. Inefable. Inefable significa que no puede explicarse.	
Episodio	4	TCR	18:19
Nº y plano	13; PM	Estrategia	JP → SJP
Tipo EH	Elemento lingüístico		
Tipo JP	Falsa etimología con morfología		
Restricciones	Language-specific constraint		

Comentario: el elemento humorístico de este JP se produce porque Natalie no conoce el significado de la palabra *ineffable* y piensa que *eff* es la letra efe, un eufemismo de *fuck*. Por ello, deduce que él le está diciendo que es *notfuckable* o *infuckable*, si esa palabra existiera. A pesar de que *fuck* sería el equivalente de *follar*, la letra *efe* no se utiliza en ese español como eufemismo. Sin embargo, como parte del efecto humorístico reside en el desconocimiento de la palabra *ineffable*, el efecto perlocutivo se mantiene, aunque en menor medida. Hemos añadido la falsa etimología a la tipología de JP porque es el elemento clave que produce el efecto humorístico.

Juego de palabras 16

Contexto: este episodio se da durante la noche de Halloween y cada uno de los personajes lleva su propio disfraz. Barney va disfrazado de piloto de aviones militares, mientras que Ted está disfrazado de *hanging chad*, un tipo de voto en Estados Unidos.

BARNEY: You're going as my wingman. Flightsuit up.		BARNEY: Vas a ser mi piloto de apoyo, ponte este traje.	
Episodio	6	TCR	5:36
Nº y plano	16; PM	Estrategia	JP → SJP
Tipo EH	Elemento lingüístico		
Tipo JP	Polisemia y neologismo con elemento visual		
Restricciones	Language-specific constraint, product-specific constraint y media-specific constraint		

Comentario: en esta intervención, aparecen dos JP: *wingman*, (con el sentido de piloto y de compañero) y *flightsuit up*, un neologismo creado por la unión entre *flight* y *suit*. A su vez, este JP es una referencia a una orden recurrente de Barney, *suit up*, al igual que *wingman*, que Barney utiliza en el sentido de «compañero de ligues». En español, *wingman* es «escudero» en ese contexto y *suit up* es «ponte traje». Como se puede observar en la Figura 1, podemos ver el disfraz de ambos, por lo que esa información visual debe coincidir con la que

transmite el personaje. Al no poder traspasarse el doble sentido de *wingman*, el traductor ha optado por mantener el significado de piloto. Por otro lado, al no poder transmitir el significado de *flightsuit up*, es decir, «ponte el uniforme de piloto», ha reproducido solamente la orden «ponte este traje», eliminando también la referencia a *suit up*. Así, el contenido se transmite pero el elemento humorístico no. En este caso, hemos tenido que añadir un tipo de JP que no estaba presente en las clasificaciones mencionadas anteriormente: el neologismo, ya que no encaja en ninguna de las otras categorías descritas. Por otro lado, también hemos tenido que añadir un tipo de restricción específica de la propia serie (*product-specific constraints*), puesto que, como ya hemos mencionado, ambos JP son referencias a dos frases recurrentes. Al igual que en todos los otros JP o el resto de elementos humorísticos de la serie, hay risas enlatadas después de producirse el chiste.



Figura 1: fotograma del JP 16

Juego de palabras 17

Contexto: esta es la escena posterior al JP que acabamos de analizar. Robin entra por la puerta y le dice «how's it hanging?» al *hanging chad*.

ROBIN: Hey, chad, how's it hanging?	ROBIN: Hola, voto, ¡vaya papeleta!
TED: Hey, wordplay.	TED: ¡Hola! ¡Qué ingeniosa y

		divertida!	
Episodio	6	TCR	6:33
Nº y plano	17; PA	Estrategia	JP → JP
Tipo EH	Compuesto: elemento lingüístico, elemento visual y elemento sobre la comunidad e instituciones		
Tipo JP	Polisemia y homonimia con elemento visual		
Restricciones	Language-specific constraint y media-specific constraint		

Comentario: el elemento humorístico es un JP producido por la homonimia entre Chad, como nombre de persona (al que le pregunta qué tal), y *chad* de *hanging chad* (al que le pregunta cómo está colgado), como podemos ver en la Figura 2.



Figura 2: fotograma del JP 17

Además del problema de ser un juego visual y de no poder eliminar el referente cultural, hay dos elementos que llaman la atención del espectador y le transmiten que se ha producido un chiste. Uno de ellos son las risas enlatadas, y el otro es Ted, quien responde: «hey, wordplay!», subrayando que se ha producido un JP. El traductor decide sustituir ese JP por otro (eliminando la referencia cultural) y juega con el plano para poder incluir más información que en el original en la intervención de Ted, dado que este se encuentra de espaldas. El tipo

de plano utilizado en esta serie (al igual que en muchas otras comedias de situación) no suele afectar a la sincronía labial, ya que, *grosso modo*, hay planos medios o americanos, y muy pocos primeros planos o planos detalle.

Juego de palabras 18

Contexto: mismo capítulo que en los otros dos JP analizados. Marshall y Lily van disfrazados de piratas y se sientan para cenar en el bar MacLaren's con Robin y Mike, su novio.

MARSHALL: What be a pirate's favorite kind of sweater? LILY: Argyle. MARSHALL: And what be a pirate's favorite fast food restaurant? LILY: Arby's. MARSHALL: 'Twould think it would be Arby's. But actually it's Long John Silver's.		MARSHALL: ¿Cuál es el deporte favorito de un pirata? LILY: El ronball. MARSHALL: ¿Y cuál es el restaurante favorito de comida rápida de un pirata? LILY: Bucanero King. MARSHALL: Lo lógico sería pensar que es Bucanero King, pero en realidad es Korsario Fried Chicken.	
Episodio	6	TCR	8:17
Nº y plano	18; PM	Estrategia	JP → RRR y JP → JP
Tipo EH	Compuesto: elemento lingüístico, visual y sobre la comunidad e instituciones		
Tipo JP	Silabificación con elemento visual		
Restricciones	Language-specific constraint y media-specific constraint		

Comentario: En lo que respecta al texto origen, el JP reside en el uso de la interjección «*arr*», propia de marineros para la cultura origen. Se decidió eliminar el juego con la interjección en el texto meta, a pesar de que *argyle* podría haber sido sustituida por *argodón*. En el segundo chiste, Marshall añade la verdadera respuesta a su pregunta, puesto que Long John Silver's es una cadena de restauración de comida rápida cuyo nombre proviene del pirata Long John Silver.

De esta manera, no cumple las expectativas iniciales del espectador (quien espera que se produzca un chiste) y responde a su propia pregunta. Por ello, podemos afirmar que en esta escena se producen dos JP y un chiste basado en una referencia cultural y que sirve como elemento sorpresa en el texto origen. Por último, tenemos que señalar que es un JP visual porque los personajes van disfrazados de piratas.

El JP sobre el tipo de jersey favorito de un pirata fue traducido por un JP sobre el deporte favorito de un pirata en el texto meta, en el que aparece un estereotipo diferente sobre los piratas: que beben ron. Sin embargo, la actriz de doblaje no pronuncia [ˈrɔmbɔl] (que sería la forma no forzada de pronunciar el neologismo *ronball*), sino [ˈrɔɣβɔl]. Desde mi experiencia como espectador, es necesario reflexionar qué ha podido decir la actriz de doblaje para poder concluir que la traducción dice realmente «ronball», puesto que esa palabra es la única que tiene sentido en ese contexto. Gracias a este ejemplo, podemos corroborar que debe haber una buena coordinación entre los diferentes participantes dentro del proceso de doblaje y que el fallo de uno puede conllevar que el trabajo del resto se frustre. Escuchar «rogball» puede desconcertar al espectador, y, además, no consigue el efecto perlocutivo. En este caso, el elemento humorístico es un chiste con los estereotipos de los piratas y no un JP.

En el segundo JP se decide cambiar el referente cultural y utilizar dos referentes diferentes y más universales. El elemento humorístico en el texto meta se basa en las relaciones semánticas entre pirata, bucanero y corsario con esas dos cadenas de restauración, además de que comparten los dos primeros fonemas (en Bucanero King) y el primero (en Kentucky Fried Chicken), a diferencia del original, en el que juegan con la interjección. Se pierde la referencia al pirata Long John Silver y el elemento sorpresa final. El elemento humorístico es un JP con relaciones fonéticas muy distantes.

Como hemos podido ver, hay suficiente espacio, tiempo y el tipo de plano es el adecuado para obviar la sincronía labial, por lo que el traductor solo necesitó

centrarse en la isocronía para elaborar una traducción libre en la que se intentó mantener el efecto perlocutivo.

Juego de palabras 20

Contexto: mismo episodio que en los JP anteriores. Barney va vestido todavía de piloto y habla con una chica vestida de hawaiana que lleva un *lei*, un rosco de flores. Como se produce en otras escenas del capítulo, Barney intenta seducir a esta chica con JP, pero ella lo rechaza y él prueba a cambiar de disfraz para seducirla.

BARNEY: So, what does a fella have to do to get lei-ed around here? Yeah...		BARNEY: Bueno, ¿qué hay que hacer aquí para comerse un rosco? Ya...	
GIRL: Right, 'cause I'm wearing a lei.		GIRL: Claro, lo dices por el rosco de flores.	
Episodio	6	TCR	10:10
Nº y plano	20; PM	Estrategia	JP → JP
Tipo EH	Compuesto: elemento lingüístico, visual y sobre la comunidad e instituciones		
Tipo JP	Paronimia con elemento visual		
Restricciones	Language-specific constraint, cultural-specific constraint y media-specific constraint		

Comentario: como en otros JP, es un juego visual que, además, incluye una referencia cultural. Esta referencia se omite en el texto meta, pero se mantiene el JP (con otro referente) y sus connotaciones sexuales.

Juego de palabras 24

Contexto: misma situación que en el JP anterior: Barney intenta seducir a la chica que le ha rechazado previamente y va vestido de diablo.

BARNEY: I'm also a horny devil.		BARNEY: También soy un diablo salido.	
Episodio	6	TCR	13:48
Nº y plano	24; PM	Estrategia	JP → SJP
Tipo EH	Compuesto: elemento lingüístico y visual		
Tipo JP	Homonomia con elemento visual		
Restricciones	Language-specific constraint y media-specific constraint		

Comentario: como podemos ver en la Figura 3, Barney se señala a los cuernos y se produce un JP dual entre el elemento visual y el verbal. El traductor optó por reflejar apenas uno de los sentidos de *horny* (el de *salido*), a pesar de que el espectador ve claramente que se señala al propio cuerno. En este caso, la restricción del medio impide totalmente poder trasvasar el JP. Además, un JP relacionado con los cuernos (en el sentido de *ser un cornudo*) no tendría sentido.



Figura 3: fotograma del JP 24

Juego de palabras 25

Contexto: justo después de ser rechazado en la escena anterior, en la que aparece el JP que acabamos de analizar, Barney ve a un hombre vestido de ángel y le dice: «oh, God, go to hell». Este JP es casi puramente visual, dado que el ángel

no va vestido de Dios realmente (como se ve en la Figura 4), pero podemos atribuirle una naturaleza divina.

BARNEY: Oh God, go to hell.		BARNEY: Ah, vete al infierno.	
Episodio	6	TCR	14:00
Nº y plano	25; PA	Estrategia	JP → JP
Tipo EH	Compuesto: elemento lingüístico y visual		
Tipo JP	Visual		
Restricciones	Media-specific constraint		

Comentario: en este caso, es más sencillo transmitir este JP en la lengua meta, puesto que hay una expresión similar (aunque no tan usada) y puede producir ese efecto humorístico.



Figura 4: fotograma del JP 25

Juego de palabras 26

Contexto: después de ser rechazado de nuevo por la chica vestida de hawaiana, Barney se viste de pingüino e intenta seducirla de nuevo. Tras conseguir su número, este intenta convencer a Ted para ir a una fiesta de Victoria's Secret en un yate, pero Ted se niega y prefiere quedarse en la fiesta del

ático. Tras ser rechazado por su amigo, Barney le hace el gesto que podemos ver en la Figura 5, elevando el antebrazo en posición de hacer un corte de mangas.

TED: What are you doing?		TED: ¿Qué es eso?	
BARNEY: I'm flippering you off.		BARNEY: Un corte de aletas.	
Episodio	6	TCR	18:16
Nº y plano	26; PM y PA	Estrategia	JP → JP
Tipo EH	Compuesto: elemento lingüístico y visual		
Tipo JP	Homonomia con elemento visual y fraseología		
Restricciones	Language-specific constraint y media-specific constraint		



Figura 5: fotograma del JP 26

Comentario: este JP no ofrece muchos problemas en su traducción al español. Se ha podido transmitir el doble sentido del JP con la frase hecha, aunque el elemento humorístico en el texto origen es la homonimia y en el texto meta es la creación de una nueva frase hecha. A pesar de este cambio, el efecto perlocutivo se mantiene, desde nuestro punto de vista. En lo que respecta a los tipos de JP, hemos añadido la fraseología como rasgo secundario, ya que describe con mayor rigor el tipo de JP al que pertenece desde un punto de vista lingüístico. El hecho de que el JP dependa de la fraseología puede ser relevante, dependiendo del caso. Reflexionaremos sobre su importancia en el punto 4.2.

Juego de palabras 30

Contexto: Lily y Marshall van a casa de los padres de este. Tanto él como toda su familia son mucho más altos que Lily. En la primera intervención de Ted (quien actúa de narrador), se muestra un plano general de una carretera, en la que se sobrentiende que conducen Lily y Marshall en dirección a la casa de la familia de este y un plano del exterior de la casa. A continuación, muestran a uno de los hermanos de Marshall agachándose tras pasar por el umbral de la puerta y Ted dice: «a very big welcome», mientras la familia Eriksen se acerca a Lily, tal y como podemos ver en la Figura 6.

TED: And as Lily stepped into her fiancé's boyhood home, she received a big welcome. MARSHALL: Hello! We're home! TED: A very big welcome.		TED: Y cuando Lily entró en la casa de la infancia de su novio, recibió una calurosa bienvenida. MARSHALL: ¡Hola! ¡Ya hemos llegado! TED: Una gigantesca bienvenida.	
Episodio	9	TCR	2:37
Nº y plano	30; PG, PA y PM	Estrategia	JP → SJP
Tipo EH	Compuesto: elemento lingüístico y visual		
Tipo JP	Vaguedad referencial con elemento visual		
Restricciones	Language-specific constraint y media-specific constraint		

Comentario: el problema de este JP es encontrar un sintagma cuyo significado sea el de *big welcome* de forma literal y no literal. El traductor opta por dar el doble significado de *big welcome* (calurosa bienvenida y gigantesca bienvenida), sin que esto produzca un JP. Hemos añadido la vaguedad referencial como nuevo tipo, ya que no solo actúa la polisemia de *big welcome*, sino que es la falta de deícticos (visuales o verbales) la que produce la situación cómica.



Figura 6: fotograma del JP 30

Juego de palabras 31

Contexto: se da en el mismo episodio que en el JP anterior, es decir, en el día de Acción de Gracias. Barney pasa ese día como voluntario en un comedor social ayudando a preparar la cena de los más necesitados, junto con un numeroso grupo de voluntarios. Ted y Robin acuden también a este comedor para ayudar y la encargada les dice que no hace falta su ayuda porque siempre sobran voluntarios el día de Acción de Gracias. Después de eso, una voluntaria les pide ayuda para meter comida en una caja para llevársela ella. Ellos no se dan cuenta de que esta voluntaria está robando la comida y Barney censura su comportamiento.

BARNEY: Not only have you not done any good for anyone today, you're actually helping someone steal from the homeless? You know, Ted, it's called Thanksgiving, not Thank-taking.		BARNEY: No solo no habéis hecho nada bueno por el prójimo hoy, sino que además estáis ayudando a una persona a robar a los sin techo. ¿Sabes, Ted? Hoy es Acción de Gracias, no de «De Nada».	
Episodio	11	TCR	4:56
Nº y plano	31; PM	Estrategia	JP → RRR

Tipo EH	Compuesto: elemento lingüístico y elemento sobre la comunidad e instituciones
Tipo JP	Antonimia con referencia cultural
Restricciones	Language-specific constraint y cultural-specific constraint

Comentario: en este caso, también hemos tenido que añadir un tipo de JP que no contemplaban los otros autores: la antonimia, que se da entre *Thanksgiving* y el neologismo *Thankstaking*. Al no poder reproducirse un JP equivalente en español, en el que se jugase con la morfología de esta palabra compuesta, se optó por mantener el efecto perlocutivo creando una festividad (Acción de De Nada), en la que se dan por sentados los favores y es contraria a dar las gracias. El referente cultural de este JP no resulta un problema en la traducción, dado que es una festividad conocida. Además, no se puede tomar la estrategia de la generalización porque el episodio gira en torno a esta tradición.

La antonimia entre *Thanksgiving* y *Thankstaking* es mucho más manifiesta que en la traducción hacia el español, pero las risas enlatadas y la antítesis puede producir un efecto humorístico en el espectador.

Juego de palabras 32

Contexto: el episodio se da durante Nochevieja y Año Nuevo y los protagonistas han planeado ir a cinco fiestas antes de que empiece Año Nuevo.

TED: We will hit all five parties before midnight, and then narrow them down to one, the most awesome party in New York City, and that is where we will ring, nay, rock in the New Year.	TED: Asistiremos a las cinco fiestas antes de medianoche, y luego las reduciremos a una: la fiesta más alucinante de Nueva York. Y allí es donde entraremos a toda marcha en el Año Nuevo.		
Episodio	11	TCR	1:18
Nº y plano	32; PE y PMC	Estrategia	JP → SJP
Tipo EH	Compuesto: elemento lingüístico y elemento sobre la		

	comunidad e instituciones
Tipo JP	Paronimia
Restricciones	Language-specific constraint y media-specific constraint

Comentario: en primer lugar, hemos de decir que este JP no podría producirse si fuese horizontal, es decir, si Ted dijera solamente: «we will rock in the New Year». El hecho de que sea vertical implica que en la traducción debería utilizarse otro JP vertical para que ocupara el mismo espacio. Al no poder transmitir ese JP, transmite el significado de *ring* y de *rock* en este contexto a la vez, puesto que las restricciones de espacio lo permiten. Otro de los problemas es la isocronía y la sincronía labial, puesto que hay un plano medio corto desde «and then narrow them to one [...]». En planos relativamente cortos (como este, o aún más cortos), es necesario mantener la sincronía labial y, además, es necesario prestarle mayor atención a la isocronía. En la intervención de Ted hay varias pausas que delimitan de forma muy marcada la aposición «the most awesome party in New York City» y hay otras tres pausas tras *ring*, *nay* y *rock*.

Si dividimos la última oración en esas tres pausas, el original y la traducción quedan así:

And that is where we will ring,	Y allí es donde entraremos a toda
nay,	
rock	marcha
in the NewYear.	en el Año Nuevo.

Si el espectador no se fija expresamente en los labios de Ted, no se dará cuenta (probablemente) de que el actor de doblaje une el espacio que debería darse entre «entraremos» y «a toda», correspondiente a *ring* y *nay*. Tampoco se percatará de que hay dos sílabas en la traducción, mientras que el actor pronuncia solo una; ni de que pronuncia más sílabas en su intervención. Sin embargo, si se fija expresamente en los labios de Ted, sí que es posible que se dé cuenta de que algunas palabras no entran del todo dentro del discurso del actor original.

Es decir, el JP se ha perdido, pero se ha reproducido el significado de ambos componentes del original (sin que esto constituya un JP) y se ha podido mantener la isocronía casi a la perfección.

Juego de palabras 50

Contexto: Lily y Robin tienen que vestirse con ropa ligera para asistir a una graduación de un instituto y de este modo hacerse pasar por chicas de esa edad con el objetivo de poder hablar con la banda que toca en directo y comprobar si es apta para actuar en la boda de Lily y Marshall.

BARNEY: That's the spirit. Now, ladies, slut up!		BARNEY: Esa es la idea. Ahora chicas, ¡a <i>pendonear</i> !	
Episodio	20	TCR	6:36
Nº y plano	50; PM	Estrategia	JP → RRR
Tipo EH	Elemento lingüístico		
Tipo JP	Paronimia		
Restricciones	Language-specific constraint, media-specific constraints y product-specific constraint		

Comentario: al igual que en el primer JP comentado, hay una referencia a la frase *suit up!*, recurrente en la serie. En este caso, se establece una paronimia entre esta y *slut up*, adaptándose al contexto de ponerse una vestimenta atrevida y adecuada para la ocasión. El elemento humorístico en el doblaje español no es un JP, sino el uso de un neologismo creado a través del sufijo *-ear*, añadido a la palabra *pendón*.

4.2. Discusión

Tras haber analizado esta selección de JP de la serie, conviene hacer algunas reflexiones generales. En primer lugar, hemos de reflexionar sobre lo que sostiene Martínez-Tejerina en cuanto a mantenerse fiel al texto origen. Como

hemos explicado en el marco teórico, su criterio se basa en que la última opción a la que se ha de recurrir es alejarse del texto original. Según esta autora, el traductor siguió la última opción en el JP 18, puesto que se aleja del campo semántico de la ropa, aunque se mantenga el campo semántico de los piratas. Sin embargo, el elemento humorístico (si se hubiera pronunciado *ronball* correctamente) funciona y su efecto no depende de su relación con el texto original, aunque debe mantenerse toda la información que se transmita a través del medio visual.

Podemos establecer cierto paralelismo entre extranjerización y familiarización y la decisión de alejarse de la semántica del texto origen o mantenerse fiel a ella. Martínez Sierra (2006:219) defiende que ambas estrategias (extranjerización y familiarización) son totalmente legítimas para la traducción del humor en los textos audiovisuales, puesto que, desde una perspectiva funcionalista, utilizar una estrategia u otra es adecuado siempre y cuando sea acorde al propósito de la traducción. Así, igual que es legítimo utilizar la extranjerización o la familiarización, mantenerse fiel al JP original es tan legítimo como no ser fiel, pero alejarse del JP original podría causar problemas en caso de que se aludiese a él posteriormente. Por ejemplo, en el primer episodio de la novena temporada de *Cómo conocí a vuestra madre*, dos personajes se van a casar y el novio dice: «Aw, they'll look so cute next to the ring bear», a lo que le responde la novia: «Wait, you said ring bear-er, right?» A lo largo de toda la temporada, sigue habiendo bromas en referencia al *ring bear* y al *ring bearer*, hasta que, al final, aparece un oso portando los anillos de compromiso de los novios en la boda. Como paréntesis, hemos de añadir que este es un ejemplo claro de que era imprescindible incluir las *product-specific constraints* a la clasificación de restricciones de Gottlieb (1996). Por otro lado, hemos añadido un nuevo tipo de JP, la silabificación, debido a que el elemento humorístico de estos JP se produce por la división de las palabras *argyle* y *Arby's* en *ar-gyle* y *Ar-by's*.

Asimismo, en el análisis del JP nº 26 hemos añadido la fraseología como elemento secundario en ese JP, pero tenemos que establecer la relevancia de este.

Para determinar la importancia de aspectos como la fraseología en los JP, hemos de plantearnos una cuestión: ¿el elemento que provoca el juego de palabras del texto origen es casual o totalmente intencionado? Ejemplifiquémoslo con una falsa etimología (o etimología popular), puesto que sus implicaciones son más claras. En *La vida de Brian*, los seguidores de Brian lo están buscando y le dicen a Mandy, la madre de este: «the Messiah! The Messiah! Show us the Messiah!». Mandy responde lo siguiente: «huh, there's no Messiah in here. There's a mess, all right, but no Messiah. Now, go away!».

En el caso del JP de *La vida de Brian*, debemos preguntarnos: ¿los guionistas buscaban hacer un juego de palabras especialmente con la etimología popular, o querían hacer un juego de palabras, fuera a través de una homonimia, paronimia o etimología popular? El hecho de que hubiera sido una homonimia, una paronimia o una etimología popular no hubiera cambiado el efecto humorístico, pero sí puede denotar un nivel socioeducativo inferior (no es lo mismo que un personaje haga un juego de palabras con las incorrecciones *vagamundo* o *mondarina* que con otras palabras del léxico estándar). De hecho, el JP 13, que ya hemos analizado, es un caso de falsa etimología e implica que Natalie tiene menos conocimientos lingüísticos que Ted. En este caso, sí es relevante mantener esa brecha entre Natalie y Ted, puesto que este último resulta pedante en algunas ocasiones. Podemos aplicar la misma lógica con la fraseología: si un personaje utiliza muchas frases hechas, tal vez sea porque es un rasgo característico de ese personaje y sí sea apropiado mantener la fraseología.

Por ello, podemos señalar que la fraseología forma parte de ese JP, pero su nivel de importancia es nulo, dado que es simplemente un mero instrumento para crear un JP. Es decir, el objetivo no era realizar un JP con una frase hecha, sino el propio JP.

Procedamos a analizar la utilidad de las tipologías expuestas en el marco teórico para nuestro trabajo:

La clasificación de estrategias de traducción de Delabastista (1996) ha sido de gran utilidad para el análisis de la traducción de estos JP, aunque no se han seguido todas las estrategias (no se han utilizado $\emptyset \rightarrow \text{JP}$, $\text{JP} \rightarrow \emptyset$, $\text{JP TO} = \text{JP TM}$ ni TE). La primera y la última pueden explicarse por el medio: es imposible introducir notas en el doblaje y tampoco se puede crear texto nuevo en el doblaje (salvo que se vea de espaldas al personaje o no se vean los labios de este); solo puede crearse un JP a través de texto origen ya existente. Además, deberían añadir risas enlatadas al JP en el doblaje de la lengua meta, puesto que no estarían presentes en el producto original. Es posible que no se diera la estrategia $\text{JP} \rightarrow \emptyset$ porque se ha podido traducir siempre parte del contenido de ese JP, aunque sea de forma no humorística. Por último, lo más probable es que no siguieran la estrategia $\text{JP TO} = \text{JP TM}$ porque sería incomprendible para el espectador que hubiera un diálogo en versión original. Será interesante que en futuros estudios se compruebe si se utilizan esas estrategias en el medio audiovisual.

La clasificación de elementos humorísticos de Zabalbeascoa (1996), revisada por Martínez Sierra (2008), se ha podido aplicar también sin problema alguno. No obstante, no se han dado casos de elementos no-marcados, elementos de sentido del humor de la comunidad, elementos sonoros, elementos paralingüísticos ni elementos gráficos en los JP que hemos analizado. El primer caso puede explicarse fácilmente: no puede haber elementos no-marcados si hemos analizado elementos humorísticos lingüísticos. En el resto de casos, es posible que esos tipos de elementos humorísticos sean menos comunes o que sean más habituales en productos específicos. Por ejemplo, el humor visual es muy habitual en *Mr. Bean*, pero mucho menos en esta serie. Sin duda, sería de gran interés conocer su frecuencia en general y en el género de las comedias de situación en particular.

En cuanto a la clasificación de restricciones de Gottlieb (1996), no hemos aplicado esta tipología en su totalidad, puesto que sería subjetiva si se aplicara a nuestro estudio: las *humor-specific constraints*, basadas en la falta de talento, interés o experiencia del traductor o la falta de tiempo, no se pueden medir con un

estudio descriptivo de este tipo. Para medir el interés o el talento debería realizarse un estudio empírico en el que se demostrase los diferentes grados de talento o interés que puedan demostrar los traductores. Además, como ya hemos comentado, ha sido necesario incluir las restricciones específicas de la serie (*product-specific constraints*), como en el JP 16 y el 50, (y aplicables a cualquier saga de películas, libros o videojuegos) y las restricciones culturales, como en el JP 20 y el 31.

Las tipologías de JP han sido las más problemáticas para analizar los JP, puesto que era necesario añadir otras categorías. Como hemos expuesto en los ejemplos, hemos incluido la categoría de significado literal (JP 1), colocación (JP 3), falsa etimología (JP 13), neologismo (JP 16), silabificación (JP 18), visual (JP 25), vaguedad referencial (JP 30) y antonimia (JP 31). En términos generales, muchos de los JP se producen por algunos de los tipos señalados por los autores mencionados en el marco teórico, como la homonimia, la homofonía, la paronimia o la polisemia, pero algunos de los JP requerían otras categorías que pudieran explicar su naturaleza. Además, hemos añadido rasgos secundarios a los tipos en algunos de estos JP: fraseología (JP 1, 7, 26, 33, 36, 38 y 41), morfología (JP 3, 15, 16 y 27), elemento visual (en los JP en los que había restricciones del medio o había un elemento visual), referencia cultural (en todos aquellos en los que había restricciones culturales o el elemento humorístico era del tipo «sobre la comunidad e instituciones») y metalenguaje (JP 27).

No obstante, hemos de señalar que estos rasgos son descriptivos y su uso no implica que el texto meta sea más fiel al texto origen si el JP del texto meta tiene esos mismos rasgos secundarios (como ya hemos señalado en el JP 26).

Es necesario tener siempre presente que el medio es un aspecto fundamental para poder analizar en profundidad la traducción de los JP o los elementos humorísticos en general en la TAV. Por ello, es necesario elaborar una forma de analizar la traducción de los JP como la que ha sido presentada en este

trabajo, que pueda explicar cada uno de los factores que intervienen en la traducción de JP en esta modalidad de traducción.

5. Conclusiones

Del análisis de la traducción de estos y del resto de JP podemos extraer varias conclusiones:

En lo que respecta a las tipologías de JP, estas no han servido del todo para este trabajo. Como otros autores han señalado, clasificar los JP es una tarea compleja y puede realizarse desde varios puntos de vista. Además, es necesario poner en práctica esas clasificaciones para comprobar que realmente funcionan. Como ya hemos expuesto, hemos añadido los siguientes tipos: neologismo, silabificación, visual, vaguedad referencial, antonimia, significado literal, colocación y falsa etimología.

La clasificación de estrategias de traducción de JP de Delabatista (1996) ha sido de gran ayuda para nuestro trabajo. Sin embargo, cabe preguntarse si estas estrategias nos sirven para predecir si el acto perlocutivo se mantiene a un nivel similar en el texto meta. Aunque podamos deducir que la estrategia JP → SJP perderá el acto perlocutivo (puesto que, si se mantiene el efecto humorístico, lo hace a través de un JP o de un RRR), no se puede determinar a priori que el JP del texto meta cree en el espectador el mismo efecto que en el texto origen. Por ejemplo, desde nuestro punto de vista, el JP 17 produce un mayor efecto humorístico en inglés que en español. Por ello, sería de gran interés elaborar un método con el que medir el éxito del acto perlocutivo en el texto origen y en el texto meta. Además, como ya hemos explicado, no se han utilizado todas las estrategias de traducción y sería un gran aporte conocer si esto es un caso particular o general y las razones que puedan subyacer a este fenómeno.

La clasificación de Zabalbeascoa (1996), modificada por Martínez Sierra (2008), se ha podido aplicar íntegramente a nuestro trabajo, aunque no se han utilizado todos los tipos de elementos humorísticos, como ya hemos explicado en el apartado anterior. Es posible que esto pueda deberse a que son menos habituales, pero la elaboración de un estudio pormenorizado sobre los elementos humorísticos de una o varias comedias de situación servirá para esclarecer las razones que puedan subyacer ante la ausencia de algunos tipos de elementos humorísticos.

Por su parte, las restricciones de Gottlieb (1996) también se han podido aplicar sin problemas (exceptuando las *humor-specific constraints*, que no hemos aplicado porque era imposible evaluar el talento del traductor o la falta de tiempo), aunque hemos añadido dos nuevas categorías, las *cultural-specific constraints* y las *product-specific constraints*. Las *product-specific constraints* son fundamentales para la traducción, puesto que debe mantenerse la coherencia con algunas expresiones o palabras que ya hemos comentado (*suit up*, *wingman*, *ring bear*, etcétera) y porque aparecen en una gran variedad de productos culturales, en mayor o menor medida.

Un análisis como el que hemos expuesto, en el que se especifican todas las características lingüísticas relevantes para la traducción, puede permitirnos elaborar patrones en cuanto a las estrategias de traducción tomadas: por ejemplo, puede que haya una tendencia a utilizar la estrategia JP → SJP cuando se dan restricciones intrínsecas al medio. Sería de gran interés conocer qué tendencias se pueden dar y relacionarlas con otros fenómenos a través de un estudio exhaustivo de un corpus con un número significativo de JP que aplicara el modelo descrito en este trabajo.

En cuanto al presente estudio, creemos que hemos hecho una aportación valiosa, puesto que hemos conseguido emplear las diferentes tipologías o clasificaciones expuestas anteriormente (con algunas modificaciones), las hemos

aplicado con éxito a los JP analizados y hemos comprobado la utilidad de estas clasificaciones en el medio audiovisual.

6. Apéndice

Apéndice 1: corpus de JP

Nº	EN	ES
1 PMC Ep. 1 12:30	TED: I gotta do what that guy couldn't. I gotta take the leap. Okay, not a perfect metaphor 'cause for me it's fall in love and get married and for him it's death.	TED: Tengo que hacer lo que ese hombre no ha hecho, tengo que dar el paso. No es una metáfora muy acertada porque en mi caso se trata de enamorarse y en el suyo de morir.
2 PM y PMC Ep. 1 16:16	MARSHALL: Lily asked if she could have my olives. I said, 'Sure, I hate olives'. BARNEY: But you like olives. MARSHALL: Well, I was 18, okay? I was a virgin. Been waiting my whole life for a pretty girl to want my olives.	MARSHALL: Lily me preguntó si podía comerse mis aceitunas y le dije: «Por supuesto, yo las detesto». BARNEY: Pero las aceitunas te gustan. MARSHALL: Tenía 18 años, era virgen. Llevaba toda la vida esperando a que una chica me pidiese mis aceitunas.
3 PM Ep. 1 18:31	MARSHALL: Do you think they're doing it? BARNEY: You think they're doing it in front of the dogs? MARSHALL: Doggie style.	MARSHALL: ¿Estarán haciéndolo? BARNEY: ¿Delante de los perros? MARSHALL: ¡Al estilo perrito!
4 PM y PA Ep. 2 5:10	TED: Oh, you know, just shopping for dip. I love dip. No, I don't love dip. I like dip. As a friend, you know.	TED: Estoy comprando salsa. Soy un enamorado de la salsa. Bueno, enamorado no, solo me gusta como amiga.
5 PM Ep. 2 17:09	ROBIN: It's a great look, but you're looking at the wrong girl.	ROBIN: Tienes una mirada preciosa, pero estás mirando a la chica equivocada.
6 PM y PA Ep. 2 19:46	TED: We could all get a beer now. ROBIN: I'd like that. TED: My friends are gonna love you, like you, you know as a friend.	TED: Podemos ir a tomar la cerveza ahora. ROBIN: Me encantaría. TED: Vas a enamorar a mis amigos, a gustarles, ya sabes, como amiga.
7 PMC Ep. 3 0:50	BARNEY: We're gonna meet some ladies, it's gonna be legendary. Phone-five!	BARNEY: Vamos a conocer unas chicas, va a ser legendario. ¡Chócala!
8	BARNEY: You're in a rut. And I am a rut-	BARNEY: Eso es monotonía, y yo soy un

PMC y PM Ep. 3 1:43	<p>buster. I'm going to bust your rut.</p> <p>TED: It's not a rut, okay? It's a routine and I like it.</p> <p>BARNEY: Ted, what's the first syllable in 'rut-tine'?</p>	<p><i>rompemonotonías</i>. Voy a romper tu monotonía.</p> <p>TED: No es monotonía, es rutina y me gusta.</p> <p>BARNEY: Ted, ¿cuál es el primer sinónimo de rutina?</p>
9 PP Ep. 3 13:14	<p>BARNEY: It's gonna be <i>legend</i>, wait for it, and I hope you're not lactose intolerant, 'cause the second half of that word is <i>dairy</i>.</p>	<p>BARNEY: Va a ser <i>legen</i>, espero que no te moleste mucho, la segunda parte de la palabra es <i>dario</i>.</p>
10 PMC Ep. 3 19:33	<p>TED: If you want to go lick the Liberty Bell, just go lick it yourself.</p> <p>BARNEY: No, it has to be the two of us.</p> <p>TED: Why? Why do you need me?</p> <p>BARNEY: Because you're my best friend, all right? You don't have to tell me I'm yours. But the way I see it, we're a team. Without you, I'm just the dynamic <i>uno</i>.</p>	<p>TED: Si quieres ir a lamer la Campana de la Libertad, ve a lamerla tú solo.</p> <p>BARNEY: No, tenemos que ser los dos.</p> <p>TED: ¿Por qué? ¿Por qué me necesitas a mí?</p> <p>BARNEY: Porque eres mi mejor amigo, ¿vale? Y no hace falta que digas que yo soy el tuyo, para mí formamos un equipo. Sin ti, soy como el uno dinámico.</p>
11 PM Ep. 4 3:32	<p>ROBIN: So next time you're passing City Hall, make sure and stop by New York's oldest hot dogs cart. Today a delicious hot dog will cost you 2.50, but back when the stand first opened in 1955, you could get one for only a nipple.</p>	<p>ROBIN: Así que la próxima vez que vengan al ayuntamiento, no olviden pasar por el puesto de perritos calientes más antiguo de Nueva York. Hoy un delicioso perrito caliente les costará 2,50, pero cuando el puesto abrió por primera vez en 1955, podían comprarlo por tan solo un pezón.</p>
12 PA y PM Ep. 4 4:03	<p>BARNEY: There she is. Hey, is it cold in here? 'Cause I can kind of see Robin's nickels.</p>	<p>BARNEY: ¡Aquí está! Oye, ¿hace frío aquí? Porque estoy viendo los pezones de Robin.</p>
13 PM Ep. 4 18:19	<p>NATALIE: Okay, so what's the problem?</p> <p>TED: I, I, I, I can't explain it.</p> <p>NATALIE: Try.</p> <p>TED: It's ineffable.</p> <p>NATALIE: I'm not F-able?</p> <p>TED: No, no, no, no, ineffable. 'Ineffable' means it can't be explained.</p>	<p>NATALIE: Entonces, ¿cuál es el problema?</p> <p>TED: Yo, es que, no sé explicarlo.</p> <p>NATALIE: Inténtalo.</p> <p>TED: Es inefable.</p> <p>NATALIE: ¿No soy eable?</p> <p>TED: No, no, no. Inefable. Inefable significa que no puede explicarse.</p>
14 PMC Ep. 5 1:01	<p>ROBIN: He's even getting me into the VIP room.</p> <p>BARNEY: Yeah, he just wants to show you his own VIP, if you know what I mean.</p> <p>ROBIN: All right, what does VIP stand for in your little universe?</p> <p>BARNEY: Well, I know that the P is <i>penis</i>.</p>	<p>ROBIN: Y va a llevarme a la zona VIP.</p> <p>BARNEY: Ya, y querrá enseñarte su propia zona VIP, no sé si me entiendes.</p> <p>ROBIN: ¿Qué significan las siglas VIP en tu pequeño universo?</p> <p>BARNEY: Bueno, sé que la P es <i>pene</i>.</p>
15 PMC y PM	<p>ROBIN: Oh, you are going to love Kelly. She's fun, she's smart, she lives in the moment.</p>	<p>ROBIN: Oh, Kelly te va a encantar. Es divertida, inteligente, le gusta vivir el presente.</p>

Ep. 5 2:33	BARNEY: Translation: She's ugly, she's ugly, she <i>ugs</i> in the ugly.	BARNEY: Traducción: es fea, es fea y es muy fea.
16 PM Ep. 6 5:36	BARNEY: You're going as my wingman. <i>Flightsuit</i> up.	BARNEY: Vas a ser mi piloto de apoyo, ponte este traje.
17 PA Ep. 6 6:33	ROBIN: Hey, chad, how's it hanging? TED: Hey, wordplay.	ROBIN: Hola, voto, ¡vaya papeleta! TED: ¡Hola! ¡Qué ingeniosa y divertida!
18 PM Ep. 6 8:17	MARSHALL: What be a pirate's favorite kind of sweater? LILY: Argyle. MARSHALL: And what be a pirate's favorite fast food restaurant? LILY: Arby's. MARSHALL: 'Twould think it would be Arby's. But actually it's Long John Silver's.	MARSHALL: ¿Cuál es el deporte favorito de un pirata? LILY: El <i>ronball</i> . MARSHALL: ¿Y cuál es el restaurante favorito de comida rápida de un pirata? LILY: Bucanero King. MARSHALL: Lo lógico sería pensar que es Bucanero King, pero en realidad es Korsario Fried Chicken.
19 PM Ep. 6 8:49	MARSHALL: I'm starving.	MARSHALL: Carl, estoy hambriento.
20 PM Ep. 6 10:10	BARNEY: So, what does a fella have to do to get lei-ed around here? Yeah... GIRL: Right, 'cause I'm wearing a lei.	BARNEY: Bueno, ¿qué hay que hacer aquí para comerse un roscó? Ya... GIRL: Claro, lo dices por el roscó de flores.
21 PM y PA Ep. 6 10:03	BARNEY: Name one person you know at this party. TED: Well, there's Ninja, Back of Horse. Hey, where's Front of Horse? That guy's a riot, where is he?	BARNEY: Pero, dime una persona que conozcas en esta fiesta. TED: Bueno, conozco a Ninja, a Grupa de caballo, ¿dónde está Cabeza de caballo? Está colocado, ¿dónde está?
22 PM Ep. 6 10:33	BARNEY: Okay, I'm leaving. But just know that this Victoria's Secret party is on a yacht. And what will be sticking to that yacht? The Barnacle.	BARNEY: Bueno, me largo. Y, para que sepas, la fiesta de Victoria's Secret es en un yate. ¿Y quién se va a pegar a ese yate? El percebe.
23 PMC Ep. 6 12:53	MARSHALL: This is gonna be a slaughter. None of these other costumes even come close to ours.	MARSHALL: Nos lo vamos a llevar crudo. No hay ni un solo disfraz que pueda competir con los nuestros.
24 PM Ep. 6 13:48	BARNEY: I'm also a horny devil.	BARNEY: También soy un diablo salido.
25 PA Ep. 6 14:00	BARNEY: Oh God, go to hell.	BARNEY: Ah, vete al infierno.

26 PM y PA Ep. 6 18:16	TED: What are you doing? BARNEY: I'm flipping you off.	TED: ¿Qué es eso? BARNEY: Un corte de aletas.
27 PMC Ep.7 7:42	TED: Should I be worried? LILY: Just play it cool. Don't <i>Ted out</i> about it. TED: Did you just use my name as a verb? BARNEY: Yeah, we do that behind your back. <i>Ted out:</i> to overthink. Also see, <i>Ted up</i> . <i>Ted up</i> , to overthink something with disastrous results. Sample sentence, Billy <i>Teded</i> up when he tried to...	TED: ¿Debería preocuparme? LILY: Oh, calma, no <i>tedees</i> más de la cuenta. TED: ¿Has utilizado mi nombre como verbo? BARNEY: Oh... Sí, lo hacemos a tus espaldas. <i>Tedear:</i> pensar demasiado. Y también <i>tederla</i> . <i>Tederla:</i> pensar demasiado con desastrosas consecuencias. Ejemplo: Billy la <i>tedió</i> cuando intentó...
28 PM y PMC Ep. 9 0:33	ROBIN: How much did you guys drink last night? TED: Not how much, what. BARNEY: The Thanks-tini, a fun and delicious new novelty drink I invented. Cranberry juice, potato vodka, and a bouillon cube.	ROBIN: ¿Cuánto bebisteis anoche? TED: No mucho, qué. BARNEY: El Gracias-tini, una deliciosa y divertida bebida que he inventado yo. Zumo de arándano, vodka de patata y un cubito de caldo.
29 PM Ep. 9 0:52	TED: You want a good holiday drink? Try his Kwanzaa-politan.	TED: Si quieres una auténtica bebida festiva, prueba el Pascuajillo.
30 PG, PA y PM Ep. 9 2:37	TED: And as Lily stepped into her fiancé's boyhood home, she received a big welcome. MARSHALL: Hello! We're home! TED: A very big welcome.	TED: Y cuando Lily entró en la casa de la infancia de su novio, recibió una calurosa bienvenida. MARSHALL: ¡Hola! ¡Ya hemos llegado! TED: Una gigantesca bienvenida.
31 PM Ep. 9 12:25	BARNEY: Not only have you not done any good for anyone today, you're actually helping someone steal from the homeless? You know, Ted, it's called Thanksgiving, not Thanks-taking.	BARNEY: No solo no habéis hecho nada bueno por el prójimo hoy, sino que además estáis ayudando a una persona a robar a los sin techo. ¿Sabes, Ted? Hoy es Acción de Gracias, no de «De Nada».
32 PM y PMC Ep. 11 1:18	TED: We will hit all five parties before midnight, and then narrow them down to one, the most awesome party in New York City, and that is where we will ring, nay, rock in the New Year.	TED: Asistiremos a las cinco fiestas antes de medianoche, y luego las reduciremos a una: la fiesta más alucinante de Nueva York. Y allí es donde entraremos a toda marcha en el Año Nuevo.
33 PM y PMC Ep. 11 4:56	BARNEY: You know, she is a guest in this country. So, while you may choose to turn your back on her, I choose to turn my front on her.	BARNEY: ¿Sabes? Ella es una huésped en nuestro país. Mientras tú has preferido darle la espalda, yo prefiero hacer lo propio pero de frente.
34 PM Ep. 13 7:04	MARSHALL: A drum roll? That's it? So, what? You just, you said good night, came home, and performed a drum solo?	MARSHALL: ¿Un redoble? ¿Y punto? Entonces, ¿le diste las buenas noches, te viniste a casa y tocaste un solo de batería?

35 PM Ep. 13 9:21	<p>BARNEY: This better be good. I'm about to enter Nirvana. By the way, I should get you Nirvana's phone number. She gives a great massage. Say what?</p> <p>NIRVANA: Barney!</p> <p>BARNEY: I know the house rules. <i>¡Es un chiste!</i></p>	<p>BARNEY: Más vale que merezca la pena, estoy a punto de entrar en Nirvana. Tengo que darte su teléfono, da unos mensajes fantásticos. ¿Cómo lo ves?</p> <p>NIRVANA: ¡Barney!</p> <p>BARNEY: Conozco las normas de la casa, ¡es un chiste!</p>
36 PM Ep. 13 10:05	<p>BARNEY: Sorry, buddy, I wish I could help you. My hands are tied. Oh, no, wait, that was last night.</p>	<p>BARNEY: Lo siento, no puedo, tengo las manos atadas. Oh, no, espera, eso fue anoche.</p>
37 PMC Ep. 14 11:46	<p>LILY: Ok, well, get ready for my sex-ray vision.</p>	<p>LILY: Vale, prepárate para mi visión de rayos sexi.</p>
38 PM Ep. 14 19:44	<p>BARNEY: It's <i>quid pro bro</i>.</p>	<p>BARNEY: Código de colegas.</p>
39 PM Ep. 15 8:30	<p>GREG: Dude. That's your G-friend? All right, high-five.</p> <p>BARNEY: Sorry, I only give high-twos.</p>	<p>GREG: Tío, ¿esa es tu novia? ¡Choca esos cinco!</p> <p>BARNEY: Lo siento, yo solo choco estos dos.</p>
40 PM Ep. 16 0:56	<p>BARNEY: Just wear another one.</p> <p>MARSHALL: I don't have another one. I'm flat broke. My only other suit options are track or birthday.</p>	<p>BARNEY: Ponte otro.</p> <p>MARSHALL: No tengo otro. Estoy en bancarrota. Mis otras dos únicas opciones son chándal o pijama.</p>
41 PM Ep. 16 6:36	<p>BARNEY: Oh, please. You barely know this girl. What's her favorite color? Is she a cat person, or a dog person? Is she open to a three-way? Ted, I do more research than this before buying a cell phone. And, FYI, yes, I have three-way calling.</p>	<p>BARNEY: Oh, por favor, apenas conoces a esa chica. ¿Cuál es su color preferido? ¿Le gustan los perros o los gatos? ¿Está abierta a una relación triangular? Ted, yo investigo más de eso para comprarme un móvil. Y para tu información, sí, tengo llamada a tres.</p>
42 PMC y PM Ep. 17 17:00	<p>MARSHALL: You could quit your job and focus on your painting, I know that you say you don't need it, but I love you and I want to give it to you anyway. I want to give you the package.</p> <p>LILY: The package? You've already given me the package. You've got a great package, Marshall. I love your package.</p> <p>MARSHALL: Lily, you're the most incredible woman I know and you deserve a big package.</p> <p>LILY: Your package has always been big enough. You may not realize this, Marshall Eriksen, but you've got a huge package.</p>	<p>MARSHALL: Tú podrías dejar tu trabajo y centrarte en la pintura. Ya sé que no lo necesitas, pero yo te quiero, y quiero dártelo de todos modos. Quiero darte el paquete.</p> <p>LILY: ¿El paquete? Tú ya me has dado el paquete, tienes un gran paquete Marshall, adoro tu paquete.</p> <p>MARSHALL: Lily, eres la mujer más maravillosa que conozco y te mereces un gran paquete.</p> <p>LILY: Tu paquete siempre ha sido lo bastante grande. Puede que no lo sepas, Marshall Eriksen, pero tienes un enorme paquete.</p>
43	<p>BARNEY: <i>Rockupied.</i></p>	<p>BARNEY: <i>Rockupado.</i></p>

PA Ep. 17 19:43		
44 PE y PM Ep. 18 10:34	ROBIN: Or we could just drink wine. TED: Wine-not? That's the stupidest thing I've ever said.	ROBIN: O podemos beber vino. TED: Pues divino. Es la tontería más grande que he dicho nunca.
45 PMC y PA Ep. 18 17:12	BARNEY: We haven't hit legendary yet. We're only at the "le". We still got the "gen", the "da", the "ry". LILY: Okay, if we're at the "le", then I say we follow it up with a "t's go home".	BARNEY: Tío, todavía no hemos hecho nada legendario. Nos hemos quedado en el <i>le</i> . Todavía tenemos el <i>gen</i> , el <i>da</i> , el <i>erio</i> . LILY: Vale, si estamos en el <i>le</i> , yo propongo que lo continuemos con un <i>den por saco</i> .
46 PMC Ep. 19 0:40	ROBIN: My story on Pickles, the singing dog, just got nominated for a Local Area Media Award. LILY: A LAMe-A? ROBIN: We prefer Local Area Media Award.	ROBIN: Mi historia de Pickles, el perro cantor, ha sido nominada a los Premios Urbanos de Televisión Autonómica. LILY: ¿Los PUTA? ROBIN: Prefiero los Premios Urbanos de Televisión Autonómica.
47 PA Ep. 19 18:42	TED: Well, look, let's just have a few drinks. We'll relax. MARY: Yeah, that sounds great. I had clients riding me all day long. TED: Must be tough.	TED: Bueno, mira, vamos a tomarnos unas copas, nos relajamos, y... MARY: Sí, estupendo. Los clientes han estado pesadísimos todo el día. TED: Debe de ser muy duro.
48 PA Ep. 19 18:51	MARY: This one guy just wouldn't leave me alone. I mean, talk about anal.	MARY: Sí, uno en concreto no me dejaba en paz. ¡Cómo me ha dado por culo!
49 PMC Ep. 20 5:42	MARSHALL: We should go out and just get fucking weird. TED: Yeah. MARSHALL: 'Cause, you know, you'd be a bad, bad man and I be an outlaw.	MARSHALL: Tenemos que salir por ahí a hacer locuras. TED: ¡Sí! MARSHALL: Tú serás un bandido muy bandido y yo seré un forajido.
50 PM Ep. 20 6:36	BARNEY: That's the spirit. Now, ladies, slut up!	BARNEY: Esa es la idea. Ahora, chicas, ¡a <i>pendonear</i> !
51 PA Ep. 20 16:11	LILY: I can't believe I unloaded like that on a high school senior. ROBIN: I can't believe a high school senior unloaded like that on me.	LILY: No me puedo creer que le haya hablado así a un estudiante de instituto. ROBIN: Y yo que un estudiante de instituto me haya vomitado encima.
52 PM Ep. 21 1:58	LILY: Still, another year older. Still single. You don't hear your <i>Tedological</i> clock ticking? TED: Nope. I hit the snooze button.	LILY: Ted, un año más viejo. Y aún soltero. ¿No oyes el sonido de tu reloj <i>Tedológico</i> ? TED: No. He cambiado la alarma.
53 PMC	TED: I like your hat. ROBIN: Great. This is embarrassing. I got	TED: Me gusta tu gorro. ROBIN: Ya. Qué vergüenza, tengo mechcas.

Ep. 21 16:13	<p>highlights.</p> <p>TED: Oh, for the waiting room of your dental practice? – <i>Highlights</i> is a children’s magazine.</p> <p>ROBIN: Yeah, I got it.</p>	<p>TED: ¿Mientras esperas la vez en tu dentista? <i>Mechas</i> es una revista para niños.</p> <p>ROBIN: Ya, lo he pillado.</p>
54 PMC Ep. 21 16:53	<p>TED: Favorite book is <i>Love in the Time of Cholera</i>, check.</p> <p>ROBIN: I’ve read that.</p> <p>More like, <i>Love in the Time of Don’t Bothera</i>.</p>	<p>TED: Novela favorita: <i>El amor en los tiempos del cólera</i>, sí.</p> <p>ROBIN: Lo he leído. Es más <i>El amor en los tiempos del ni te molestes</i>.</p>
55 PMC Ep. 21 17:01	<p>TED: It’s very rude to wear a hat indoors.</p> <p>ROBIN: We’re not indoors. We’re in a van.</p> <p>TED: Vans have doors. Let me see your hair.</p>	<p>TED: ¿Sabes? Es de muy mal gusto llevar sombrero en interiores.</p> <p>ROBIN: ¿Qué interiores? Estamos en una furgoneta.</p> <p>TED: Y tienen interiores, déjame verte el pelo.</p>
56 PA Ep. 22 1:09	<p>WEATHER MAN: So Tropical Storm Willy’s gonna be with us at least until Monday. It’s gonna rain cats and dogs, folks. So don’t step in a poodle.</p>	<p>WEATHER MAN: La tormenta tropical Richi se quedará con nosotros por lo menos hasta el martes. Va a llover a cántaros, amigos, así que no salgan sin su casco.</p>
57 PMC y PM Ep. 22 7:34	<p>ROBIN: And yes.</p> <p>SANDY: Yes, what?</p> <p>ROBIN: Yes, let’s go dinner.</p> <p>SANDY: How about this weekend on the camping trip? I roast a mean weenie.</p> <p>[...]</p> <p>TED: Really? Because it also kind of sounds like a date with Sandy and his weenie.</p>	<p>ROBIN: Y sí.</p> <p>SANDY: Sí, ¿qué?</p> <p>ROBIN: Sí, vayamos a cenar.</p> <p>SANDY: ¿Qué tal este fin de semana en la acampada? Llevaré una buena salchicha.</p> <p>[...]</p> <p>TED: ¿En serio? Porque también parece una cita con Sandy y su salchicha.</p>

7. Referencias bibliográficas

Agost, Rosa María (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Barcelona: Ariel.

Agost, Rosa María (2001). Aspectos generales de La traducción para el doblaje. En John D. Sanderson (ed.), *¡Doble o nada! Actas de las I y II Jornadas de doblaje y subtitulación de la Universidad de Alicante*. Alicante: Universidad de Alicante.

- Alexieva, Bistra (1996). There Must be Some System in this Madness. En Dirk Delabattista (ed.), *Traductio: Essays on Punning and Translation*, 137-154. Mánchester: St. Jerome.
- Attardo, Salvatore (1994). *Linguistic theories of humor*. Berlín: De Gruyter.
- Barros, Nilson Roberto (2015). *A tradução de jogos de palavras no romance O xangô de Baker Street: uma revisão do quadro de estratégias de Delabattista com o auxílio da Linguística de Corpus* (tesis doctoral). Universidade de São Paulo, São Paulo.
- Chaume, Frederic (2000a). Aspectos profesionales de la traducción audiovisual. En Dorothy Kelly (ed.), *La traducción y la interpretación en España hoy: Perspectivas profesionales*, 47-83. Granada: Comares.
- Chaume, Frederic (2000b). Vínculos de cohesión entre la narración verbal y la narración visual en la traducción de textos audiovisuales. En Lourdes Lorenzo y Ana María Pereira (eds.), *Traducción subordinada (I): el doblaje (inglés-español/galego)*. Vigo: Servicio de Publicacións de la Universidade de Vigo.
- Chaume, Frederic (2001). La pretendida oralidad en los textos audiovisuales y sus implicaciones en traducción. En Frederic Chaume y Rosa María Agost (eds.), *La traducción en los medios audiovisuales*, 33-46. Castellón de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Chaume, Frederic (2004). *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra.
- Chaves, María José (2000). *La traducción cinematográfica: el doblaje*. Huelva: Universidad de Huelva.
- Chiaro, Delia (1992). *The Language of Jokes: Analysing Verbal Play*. Londres: Routledge.
- Collins, Sean T., Fear, David, Grierson, Tim y Murray, Noel (2015, 12 de mayo). End Game: TV's Best and Worst Series Finales. *Rolling Stone*.

<https://rollingstone.com/tv/tv-lists/end-game-tvs-best-and-worst-series-finales-170942/worst-how-i-met-your-mother-171680/> [Consulta: 10 de septiembre de 2019]

Delabatista, Dirk (1987). Translating Puns. Possibilities and Restraints. *New Comparison*, 3, 143-159.

Delabatista, Dirk (1989). Translation and Mass-Communication: Film and TV Translation as Evidence of Cultural Dynamics. *Babel*, 35(4), 193-218.

Delabatista, Dirk (1993)

Delabatista, Dirk (1996). Introduction. *The Translator*, 2(2), 127-139.

Delabatista, Dirk (2004). Literary style in translation: Wordplay. En Harald Kittel (ed.), Juliane House (colab.) y Brigitte Schultze (colab.), *Übersetzung. Ein internationales Handbuch zür Übersetzungsforschung*, Vol. 1, 870-874. Berlín: Walter de Gruyter.

Díaz, Jorge (2009). Introduction — Audiovisual Translation: An Overview of its Potential. En Jorge Díaz (ed.), *New Trends in Audiovisual Translation*, 1-21. Bristol: Multilingual Matters.

Díaz Pérez, Francisco Javier (2008). Wordplay in film titles: Translating English puns into Spanish. *Babel*, 54 (1), 36-58.

Davis, Kathleen (1996). Signature in Translation. En Dirk Delabatista (ed.), *Traductio: Essays on Punning and Translation*, 23-43.

Duro, Miguel (1990). «Eres patético»: el español traducido del cine y de la televisión. En Miguel Duro (coord.), *La traducción para el doblaje y la subtitulación*, 161-185. Madrid: Cátedra.

Fuentes, Adrián (2001). *La recepción del humor audiovisual traducido: estudio comparativo de fragmentos de las versiones doblada y subtitulada al*

español de la película DuckSoup, de los Hermanos Marx (tesis doctoral).
Universidad de Granada, Granada.

Gambier, Yves (2000). Comunicación audiovisual y traducción: Perspectivas y contribuciones. En Lourdes Lorenzo y Ana María Pereira (eds.), *Traducción subordinada (I): el doblaje (inglés-español/galego)*. Vigo: Servicio de Publicacións de la Universidade de Vigo.

Gottlieb, Henrik (1996). On the Polysemiotics of Subtitling Wordplay. En Dirk Delabastida (ed.), *Traductio: Essays on Punning and Translation*, 207-232. Mánchester: St. Jerome.

Hickey, Leo (1998). Perlocutionary Equivalence: Marking, Exegesis and Recontextualisation. En Leo Hickey (ed.), *The Pragmatics of Translation*, 217-232. Multilingual Matters: Clevedon.

Jiménez, Nieves (2009). Translating Humour: The Dubbing of Bridget Jones's Diary into Spanish. En Jorge Díaz (ed.), *New Trends in Audiovisual Translation*, 133-141. Bristol: Multilingual Matters.

Keith-Spiegel, Patricia (1972). Early Conceptions of Humor: Varieties and Issues. En Jeffrey Goldstein y Paul McGhee (eds.), *The Psychology of Humor: Theoretical and Empirical Issues*. Nueva York y Londres: Academic Press.

Lawler, Kelly (2018, 1 de junio). The 10 best (and five worst) TV series finales of all time. *USA Today*.
<https://eu.usatoday.com/story/life/tv/2018/05/31/series-finales-10-best-and-five-worst-all-time-americans-breaking-bad-mash-lost-himym-newhart-cheers/636504002/> [Consulta: 10 de septiembre de 2019]

Leech, Geoffrey (1974). *Semantics*. Harmondsworth: Penguin.

Lorenzo, Lourdes y Pereira, Ana María (2000). Traducción subordinada I: El doblaje (inglés-español-galego). Vigo: Universidad de Vigo.

- Lorenzo, Lourdes y Pereira, Ana María (2001). Traducción subordinada I: La subtitulación (inglés-español-galego). Vigo: Universidad de Vigo.
- Martin, Rod (2007). *The psychology of humor: an integrative approach*. Burlington: Elsevier Academic Press.
- Martínez Sierra, Juan José (2006). La manipulación del texto: sobre la dualidad extranjerización / familiarización en la traducción del humor en textos audiovisuales. *Sendebarr*, 17, 219-232.
- Martínez Sierra, Juan José (2008). *Humor y traducción: Los Simpson cruzan la frontera*. Castellón: Universitat Jaume I.
- Martínez Sierra, Juan José (2012). *Introducción a la traducción audiovisual*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Martínez-Tejerina, Anjana (2016). El doblaje de los juegos de palabras. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya. Disponible en línea (última visita: 23 de junio de 2019): <https://ebookcentral.proquest.com/lib/ugr/detail.action?docID=4824498>.
- Mayoral, Roberto (2001). El espectador y la traducción audiovisual. En Frederic Chaume y Rosa María Agost (eds.), *La traducción en los medios audiovisuales*, 33-46. Castellón de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Mayoral, Roberto, Kelly, Dorothy, y Gallardo, Natividad (1988). Concept of constrained translation. Non-linguistic perspectives of translation. *Meta: journal des traducteurs*, 33(3), 356-367.
- McCarthy, Tyler (2018, 3 de abril). 10 of the best and worst TV series finales through the years. *Fox News*. <https://www.foxnews.com/entertainment/10-of-the-best-and-worst-tv-series-finales-through-the-years> [Consulta: 10 de septiembre de 2019]
- Mills, Brett (2009). *The Sitcom*. Edimburgo: Edinburgh University Press.

- Molina, Lucía y Hurtado, Amparo (2002). Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach. *Meta*, 47(4), 498–512.
- Myers, Lora (1973). The art of dubbing. *Filmmakers Newsletter*, 6(6), 56-58.
- Nida, Eugene y Taber, Charles (1982). *The Theory and Practice of Translation*. Leiden: Brill.
- Palencia, Rosa María (2002). *La influencia del doblaje audiovisual en la percepción de los personajes* (tesis doctoral). Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona.
- Rabadán, Rosa (1991). *Equivalencia y traducción: Problemática de la equivalencia transléctica inglés-español*. León: Universidad de León.
- Ross, Alison (1998). *The Language of Humour*. Londres, Nueva York: Routledge.
- Sanderson, John (2009). Strategies for the Dubbing of Puns with One Visual Semantic Layer. En Jorge Díaz (ed.), *New Trends in Audiovisual Translation*, 123-141. Bristol: Multilingual Matters.
- Titford, Christopher (1982). Sub-titling: Constrained translation. *Lebende Sprachen*, 27(3), 113-116.
- Vandaele, Jeroen (1995). “Each Time We Laugh” Translated Humour in Screen Comedy. En Peter Jansen (ed.), *Translation and the (Re)location of Meaning*, 237-272. Lovaina: CETRA.
- Whitman-Linsen, Candace (2001). *Through the Dubbing Glass: The Synchronization of American Motion Pictures into German, French and Spanish*. Fráncfort del Meno: Peter Lang.
- Zabalbeascoa, Patrick (1990). La traducción del humor en textos audiovisuales. En Miguel Duro (coord.), *La traducción para el doblaje y la subtitulación*, 251-263. Madrid: Cátedra.

Zabalbeascoa, Patrick (1993). *Developing translation studies to better account for audiovisual texts and other new forms of text production: with special attention to the TV3 version of Yes, Minister* (tesis doctoral). Universitat de Lleida, Lérida.

Zabalbeascoa, Patrick (1996). Translating Jokes for Dubbed Comedies. *The Translator*, 2(2), 235-257.

Wanderstories (ed.). (2016). *British Humor - a story told by the best local guide* [version Kindle].

Wittmer, Carrie (2018, 12 de junio). The 12 worst TV series finales of all time, from 'Seinfeld' to 'Girls'. *Business Insider*.
<https://www.businessinsider.es/12-worst-series-finales-of-all-time-seinfeld-girls-dexter-2018-6?r=US&IR=T#how-i-met-your-mother-season-9-episodes-23-24-last-forever-3> [Consulta: 10 de septiembre de 2019]