

Análisis del doblaje de elementos  
humorísticos en la *sitcom*:  
empleo de estrategias de traducción en  
*Friends, Modern Family* y *Ghosts*

Ana de las Heras Aguilera

Trabajo Final de Máster  
Tutor: Dr. Carles Prado Fonts  
Máster de Traducción y Tecnologías  
Universitat Oberta de Catalunya  
Junio de 2021



## Resumen

El humor supone un gran reto dentro del ámbito de la traducción audiovisual y, más concretamente, en el del doblaje. Para ejemplificar este hecho, se han tomado tres series de situación conocidas y separadas entre sí por diez años (*Friends*, *Modern Family* y *Ghosts*) en su versión original y versión doblada al español europeo. El presente Trabajo de Fin de Máster tiene, pues, el objetivo de analizar la primera temporada de cada una de ellas con respecto a los elementos humorísticos que puedan mostrar ejemplos de posibles problemas y soluciones encontradas para ofrecer una visión amplia de la producción del humor en este género televisivo y cómo se extrapola a la versión doblada. Asimismo, el marco teórico abarca la investigación sobre las principales teorías del humor, la definición de doblaje y los problemas a los que se enfrentan los traductores a la hora de doblar los diversos elementos humorísticos. Para hacer frente a estos problemas, es necesario contar con una serie de estrategias, las cuales también se analizarán y todo ello se unifica mediante la extracción de ejemplos concretos de las comedias mencionadas.

Humour stands as a big challenge within the audio-visual translation area and, more specifically, towards the act of dubbing. In order to provide an example of this, three sitcoms has been chosen as a sample of how humour can be portrayed through television: *Friends*, *Modern Family* and *Ghosts*; separated by ten years respectively. The materials will count on the first season of each of them and it will be compared the original version to the European Spanish version. Thus, the objective of this final dissertation is to show how humour is portrayed through this genre. Moreover, the theoretical background will deal with the definition of humour together with the different humour theories, as well as with the definition of dubbing and an explanation of the different humorous elements used in them. Finally, the strategies selected to face the different issues regarding translation of humorous elements will be explained in order to be able to use them for the analysis. All this will be unified in that analysis, where examples of humorous elements and the strategies used for their translation will be exposed together with a brief explanation.

**Palabras clave:** broma, doblaje, escena, humor, imagen, estrategias, traducción audiovisual, máximas

**Key words:** Audiovisual translation, dubbing, humour, image, joke, scene, strategies, maxims

## ÍNDICE

1. Introducción .....	4
1.1. Justificación.....	4
1.2. Objetivos y pregunta de investigación .....	4
1.3. Antecedentes .....	5
1.4. Estructura.....	5
2. Marco teórico .....	6
2.1. Aspectos generales de la traducción .....	6
2.2. La traducción audiovisual .....	7
2.2.1. El doblaje .....	8
2.2.1.1. Aproximación histórica .....	8
2.2.1.2. El doblaje en España.....	9
3. El lenguaje de humor y la <i>sitcom</i> .....	10
3.1. Aspectos generales de la <i>sitcom</i> .....	10
3.2. El humor.....	10
3.2.1. Teorías del humor.....	12
3.2.1.1. Teoría de la incongruencia .....	12
3.2.1.2. Teoría de la superioridad.....	14
3.2.1.3. Teoría de la descarga.....	15
3.2.2. El humor verbal.....	15
3.2.3. El humor visual .....	16
3.3. El doblaje del humor.....	17
3.3.1. Problemas frecuentes .....	17
3.3.1.1. La variación lingüística .....	19
3.3.2. Estrategias.....	20
4. Corpus y metodología .....	23
4.1. <i>Friends</i> .....	24
4.2. <i>Modern Family</i> .....	24
4.3. <i>Ghosts</i> .....	24
5. Análisis .....	25
5.1. Elementos culturales .....	25
5.1.1. <i>International jokes</i> .....	25
5.1.2. <i>National-sense of humour</i> .....	30
5.1.3. <i>National-culture joke</i> .....	33
5.2. Humor basado en elementos lingüísticos .....	37
5.3. Elementos paralingüísticos.....	47
5.3.1. Violación de máxima de calidad.....	47
5.3.2. Violación de la máxima de cantidad.....	49
5.3.3. Violación de la máxima de relevancia .....	52
6. Conclusiones .....	55
7. Bibliografía.....	57

## 1. Introducción

### 1.1. Justificación

El presente trabajo surge de la estrecha relación que existe hoy en día entre los espectadores y los productos audiovisuales en general y, en particular, con las comedias de situación o *sitcoms* desde su aparición en la pequeña pantalla. Así, el auge de nuevas plataformas ha logrado extender la producción y la demanda de este tipo de programas, que, en su inmensa mayoría, son de origen extranjero, por lo que la tradición del doblaje en España se remonta muchos años atrás y esto permite obtener ejemplos de diferentes estrategias empleadas ante diferentes problemas de traducción. El acceso a esta enorme cantidad de contenido facilita el trabajo y hace reflexionar sobre qué elementos (lingüísticos y paralingüísticos) ayudan a producir humor y cómo se puede llevar de una cultura de origen a una meta a través del doblaje.

Como seguidora de estas producciones, mi afición por las *sitcoms* empezó hace años con la serie *How I met your Mother* cuando ni si quiera conocía ese término. Más tarde, una vez visionada la versión doblada, me percaté de que el lenguaje se presenta un tanto artificial y se pierde mucha carga humorística por el camino. Sin embargo, soy consciente de que el humor es complejo y engloba mucho más que elementos lingüísticos, como puede ser el trato de acentos y de elementos culturales específicos; es decir, como la variación lingüística y los chistes, entre otros. Así pues, aprovecho la oportunidad brindada para trabajar en un área nunca explorada por mi parte. Creo que el doblaje es un proceso complejo que merece un reconocimiento que me gustaría darle por aquello de que no me ha sido posible previamente y creo que estudiarlo cada vez más, ayudará a su mejora y eficiencia.

### 1.2. Objetivos y pregunta de investigación

Los objetivos de este trabajo son los siguientes:

- Proporcionar una descripción de la *sitcom* como género televisivo
- Definir el humor y el doblaje y aplicar la teoría al análisis de tres series de comedia
- Reflexionar sobre el doblaje en España
- Reflexionar sobre las estrategias empleadas en cada situación
- Ofrecer ejemplos de las principales estrategias de traducción y recapacitar sobre su aplicación en las *sitcoms*
- Analizar el corpus y responder a la pregunta de hipótesis

Así, la pregunta de investigación sería si se observa una variación en la producción del humor dependiendo de las estrategias empleadas para el doblaje del contenido original de la *sitcom*

### 1.3. Antecedentes

Durante el periodo de búsqueda del tema para desarrollar, me he topado con un gran número de proyectos, trabajos de final de grado, artículos científicos y artículos de revista que estudian una comedia de situación para proporcionar un análisis de los elementos humorísticos que presenta. Así, todos, o la mayoría de ellos, consisten en la extracción de dichos elementos y la selección de estrategias de traducción. Algunos se basan en un tipo de elemento humorístico, otros analizan las estrategias en doblaje y traducción y otros emplean una o varias temporadas de una serie. Mi idea pretende dar un paso más allá y unificar los conocimientos adquiridos en tres series diferentes con ánimo de salir de estas mismas líneas y proporcionar algo diferente. Para ello, pues, se estudiarán autores en la línea de Attardo, Grice, Mayoral, Zabalbeascoa, o Chaume, quienes estudian el humor y las estrategias empleadas para su traducción.

### 1.4. Estructura

El trabajo comenzará con una introducción seguida del marco teórico, donde se expondrán las teorías que estudian la producción del humor y razonan sobre la traducción audiovisual y el doblaje más exclusivamente, haciendo mención a sus orígenes, características, estrategias y dificultades y centrándome en la figura del traductor. Además, aquí se introducirá la noción de humor y comedia y la de comedia de situación como género de televisión, pues se expondrán sus características principales generales y aquellas en relación con la proyección del humor. Una vez introducidos todos los términos y englobado las características más importantes para este trabajo que enmarcarán el estudio del doblaje del humor en español, se procederá a desarrollar la metodología, donde se explicará el procedimiento de selección del corpus. Más adelante, se expone el análisis de dicho corpus, el cual finalizará con una reflexión sobre lo observado durante la investigación para responder a la pregunta de investigación. Por último, el trabajo se cerrará con una conclusión que recopilará la información principal obtenida del estudio realizado.

## 2. Marco teórico

### 2.1. Aspectos generales de la traducción

Para comenzar, es determinante conocer los aspectos teóricos que enmarcan este trabajo, más especialmente el doblaje, el cual se detallará más adelante. Así pues, empezando por la punta del iceberg, es necesario saber a qué se refiere el término traducción. Para Steiner (1975), traducir es todo acto de comunicación, pero si tomamos las palabras de Hatim y Manson (1997), la traducción “es un acto de comunicación que pretende retransmitir, a través de las fronteras lingüísticas y culturales, otro acto de comunicación”.

Así, estas primeras nociones ya acentúan el hecho de que traducir es un acto de comunicación entre emisor y receptor. Para que esta comunicación funcione, el mensaje debe trasladarse y transformarse, de manera que, como resalta Nida (1959), la traducción debe ser “el equivalente natural más próximo del mensaje de la lengua-fuente, atendiendo en primer lugar al significado y, en segundo lugar, al estilo.” Esta última definición es la que marcará la percepción de la traducción de este trabajo, pues se concluye que esta debe obedecer al significado y, además, a la intención comunicativa. En este caso, se verá que la intención última será producir lenguaje de humor y trasladar el significado de la lengua de origen (a partir de ahora LO) a la lengua meta (LM).

Junto con todo ello, García Izquierdo (2015) sostiene que “para traducir no es suficiente con tener un buen conocimiento de las lenguas de trabajo, puesto que son varias las subcompetencias que componen el complejo concepto de competencia traductora”. Asimismo, el grupo PACTE (Proceso de Adquisición de la Competencia Traductora y Evaluación) la define como “el sistema subyacente de conocimientos, habilidades y aptitudes necesarios para traducir” y la forman una serie de seis subcompetencias (2001, p.41). Además, si “hablar de traducción es hablar de procesos de comunicación estructurados cuyo fin es romper las barreras que dividen las naciones y, de este modo, llevar de un lado a otro toda la concepción de cultura que se enmarca en cada una de ellas” (Márquez, p.56), se está apuntando directamente hacia el hecho de que la traducción es un proceso comunicativo que se extrapola a otros ámbitos además del lingüístico.

## 2.2. La traducción audiovisual

En primer lugar, la traducción audiovisual (de ahora en adelante, TAV) se concibe como “la denominación con la que los círculos académicos se refieren a las transferencias semióticas, interlingüísticas e intralingüísticas entre textos audiovisuales” (Cerezo Merchán et al., 2016, p. 9). Así, queda introducida la noción de lo que se vislumbra como un suceso innovador que ha revolucionado tanto el cine como la televisión en términos de expansión y aproximamiento a culturas del mundo entero.

A pesar de que el foco se pondrá en la modalidad de doblaje, la TAV engloba muchas más, como pueden ser la subtitulación, la audiodescripción y las voces superpuestas, entre otras. Con referencia a la primera, muchos son los expertos que hacen uso del término ‘traducción subordinada’: “si entendemos por ésta cualquier traducción que esté condicionada por elementos extralingüísticos que influyen en la manera de producir el texto traducido, obligándolo a someterse a ciertas restricciones” (Toda; 2005, p.121). Además, la TAV comprende una gran variedad de medios, como son el teatro, el cine, los productos multimedia o, como el caso estudiado aquí, la televisión.

Así, la TAV ha crecido exponencialmente en los últimos años dada la elevada demanda de contenido multimedia y productos audiovisuales en todo el mundo. Como consecuencia, se ha fomentado la investigación en las diferentes competencias y modalidades pertenecientes a esta área, como las nombradas anteriormente y otras, como la interpretación simultánea, la narración o el *half dubbing*. Como resultado, existen dos vertientes principales en el ámbito académico, como bien resume Romero Fresco: “it seems that the most fruitful studies on AVT include or assume to some extent two basic notions: the independence of AVT as an autonomous discipline and its dependence on other related disciplines” (2012, p.183), lo que permite observar el peso que hoy en día tiene en nuestra sociedad.

Por otro lado, existe una gran diversidad de especialistas dedicados a esta modalidad: el productor, distribuidor, exhibidor, director del estudio de doblaje (para casting y producción), traductor, adaptador, actores, director y técnicos de doblaje antes de llegar al emisor final, la cadena de televisión o distribuidor. Todo ello se une a las diferentes actividades que deben realizarse: traducción, adaptación y sincronización, segmentación del texto meta e inserción de símbolos.

### 2.2.1. El doblaje

Puesto que este trabajo se centra en el doblaje, resulta imprescindible ofrecer igualmente una definición que ayude a reconocer y comprender sus principales características. Tomando prestadas las palabras de Chaume, el doblaje es “la traducción y ajuste de un guion de un texto audiovisual y la posterior interpretación de esta traducción por parte de los actores, bajo la dirección del director de doblaje y los consejos del asesor lingüístico, cuando esta figura existe” (2004, p.32). Además, se trata de una traducción ‘subordinada’, como se ha apuntado en el epígrafe anterior, que lo visual y lo verbal van de la mano, a lo que hay que sumarle el hecho de la imposibilidad de cambiar la imagen, por lo que la traducción debe subordinarse a esta.

#### 2.2.1.1. Aproximación histórica

Inciendo, pues, en el doblaje y su origen, este surge a partir de la necesidad de traducir los productos cinematográficos, que son ahora sonoros, lo cual se remonta a los años 1920, otorgándole el puesto de “una de las modalidades más antiguas de TAV” (Mayoral et al. 1986 y 1988). Así, el doblaje le gana terreno a la subtitulación, que no logró el éxito esperado dada la alta analfabetización en numerosos países y a la oposición a querer aprender nuevas lenguas por parte de la audiencia.

Todo comienza con el nacimiento del cine el 28 de diciembre de 1895 y la proyección de los primeros documentales en directo. Tras años de cine mudo, irrumpe el cine sonoro, que se estrena con la película *The Jazz Singer* (Alan Crosland, 1927), lo que implica que los países de habla no inglesa no podrían disfrutar de estas proyecciones, por razones obvias. Como resultado, se comienza a trabajar en las versiones multilingües, que “eran diferentes versiones de un mismo filme, en varias lenguas, que se realizaban aprovechando los mismos escenarios del filme original, con actores de diferentes nacionalidades” (Chaume 2019, p.20).

Esta modalidad no perduró, dado que su coste era demasiado elevado y los países receptores preferían las versiones originales porque aparecían las estrellas más conocidas de Hollywood. Esto derivó en el primer trabajo de doblaje de una película: *Rio Rita* (Luther Reed, 1929), en alemán, francés y español, lo que denota el hecho de cómo España cuenta con una larga tradición de doblaje, lo cual lo sitúa como modalidad de TAV más utilizada en nuestro país.

### 2.2.1.2. El doblaje en España

Así, “el avance de la técnica se ejemplifica con acontecimientos como la sustitución del material fotográfico por el magnético” y “España destaca hoy en el ámbito internacional por su buen hacer en el doblaje” (A. Martínez, 2016). Estos resultados se deben, como esta autora señala, a una serie de circunstancias: imposición de la dictadura, el grado de analfabetismo del país en los años treinta y la elevada cantidad de hispanohablantes que demandaban el consumo de las películas hollywoodienses.

En cuanto otros puntos determinantes que han hecho del doblaje un elemento indispensable del consumo de contenido multimedia en España, Anjana Martínez destaca el hecho de que los años treinta lograron consolidar la tradición del doblaje en nuestro país, ya que la finalidad del mismo iba más allá de acercar culturas; era un arma de carácter nacionalista que, gracias a la manipulación del lenguaje tras eliminar la pista original, conseguía subordinar el contenido audiovisual a los intereses del franquismo:

“resultado de una determinada política estatal de carácter nacionalista, y de actuaciones de política lingüística [...] [con el objetivo de lograr] un lenguaje estándar, instrumento de centralización, que permitía potenciar la unidad nacional, la cual suponía la prohibición de lenguas y dialectos. La lengua se convierte en símbolo de identidad nacional” (Agost, 1999, p.49).

Una vez llegada la democracia y el doblaje dejó de ser obligatorio, la población ya estaba acostumbrada a él y esta preferencia ha facilitado la continua investigación que se ha llevado a cabo hasta nuestros días. Como cambio más significativo en esta modalidad a día de hoy, pues, cabe destacar la evolución en la audiencia y en su interacción con el contenido audiovisual, ya que, ahora, es una audiencia activa. Esto se produce gracias a esas las nuevas tecnologías y el desarrollo de la era digital, pues permite acercar el contenido audiovisual al público. Así, este puede interactuar y ser partícipe de la actividad (Chaume, 2019).

Con todo ello, nos encontramos ante una nueva panorámica en la que los espectadores tienen la opción de elegir la modalidad en la que desean visualizar la serie de televisión, lo cual favorece la producción de versiones dobladas y, con ello, una mayor inversión que a lo largo de los años produce una renovación. Así, se ha producido “el incremento espectacular de los *fundubs*, o doblajes realizados por aficionados” (Chaume, p.31) o el surgimiento de nuevas técnicas como la que el mismo Chaume menciona en las que un sistema digital genera concordancias entre lo visual y lo sonoro o cambiar la imagen, hasta ahora fija, por una versión en la que veamos sincronía entre lo visual y lo acústico.

### 3. El lenguaje de humor y la *sitcom*

#### 3.1. Aspectos generales de la *sitcom*

Lo que en España se conoce como comedia de situación o comedia coral, viene de la palabra *sitcom*, la cual “surge de la contracción de las palabras *situation* y *comedy*” (Padilla, 2010) y consiste en “un género televisivo [...] cuya principal función es la de entretener” (Martínez-Sánchez et al.). Estos autores detallan que, desde sus orígenes, las *sitcoms* cuentan con una representación teatral también dividida en actos y que incluye la reacción del público, el cual se encuentra presente durante las grabaciones de los episodios y “el protagonismo está repartido entre diferentes personajes”. Además, cada episodio debe tener principio y final, pues se trata de la presentación de un problema y su resolución en el mismo, lo que las dota de una naturaleza predecible, que puede perfectamente influir en la búsqueda de la risa por la que se caracterizan.

Además, M<sup>a</sup> del Mar Grandío y Patricia Diego (2009) resumen agrupan el resto de características de la siguiente manera:

- a) Corta duración: aproximadamente 22 minutos y preparado para una posible larga permanencia en antena.
- b) Suele pivotar sobre dos o tres personajes, estereotipados, a veces contrarios, sometidos a situaciones corrientes de la vida diaria.
- c) La grabación de interiores, generalmente de un decorado único dividido en varios sets.
- d) Guion: cortos diálogos, vivos, agudos, elaborados y gags visuales.

Asimismo, estas autoras especifican que las *sitcoms* se caracterizan por la búsqueda de la comicidad: “han confiado en su artificialidad para conseguir mayor efectividad humorística [...] representada, principalmente, por el disco de risas enlatadas, la puesta en escena tan teatral o la propia actuación de los actores” (2009, p. 85). Finalmente, se aprecia que estas reproducciones comienzan con un *hook* o *teaser* en cada episodio.

#### 3.2. El humor

Este epígrafe tratará la noción de humor y cómo se proyecta en las comedias de situación para poder identificar las diferentes estrategias empleadas y, así, analizar las técnicas escogidas para su doblaje. Así pues, el concepto humor no presenta una definición que complazca a todos; de hecho, el diccionario Merriam-Webster ofrece hasta tres entradas (si se considera un sustantivo) y, en cada una de ellas, dos o tres subentradas. Para este caso concreto, se tomará la c) de la primera: “something that is or is designed to be comical or amusing”.

Attardo, por su parte, afirma que el humor se considera una competencia, pues consiste en la capacidad del hablante en procesar un texto de manera semántica y reconocer el hecho de que puede ser humorístico, lo cual está visiblemente relacionado con la cultura. Así, Víctor Borge expresa muy apropiadamente que: “la risa es la distancia más corta entre dos personas,” con lo que se aprecia la finalidad del humor: hacer reír para socializar. Por ello, Attardo sostiene que el humor está basado en un acto perlocutivo; un hecho que ciertamente percibimos en las comedias de situación, ya que el humor se logra a partir de la interacción emisor-receptor. En resumen, el humor se produce “en circunstancias de la enunciación y, por lo tanto, no nace sólo por la simple emisión de un enunciado, sino en un determinado contexto, y comprende los efectos, deseados o no, a veces imprecisos o poco claros que cualquier enunciado puede producir en unas determinadas circunstancias” (Alcaraz, 1990, pp.149-150).

Por otro lado, más cercana a la noción de *sitcom*, Isabel Iglesias destaca esta relación cultura-humor en la misma: “los personajes son a menudo representantes de un grupo, un pueblo, una clase social y sirven para poner de manifiesto el carácter, las preocupaciones o la visión del mundo de ese grupo” (2000, p.441). Con todo ello, “el humor frecuentemente se hace presente en casi cualquier situación social” (Bateson, 2005), lo que se puede elevar al siguiente nivel y afirmar que, al tratarse de una interacción social, el humor varía con el tiempo; pues así lo hacen las relaciones interpersonales y la cultura y costumbres de un lugar.

Siguiendo la taxonomía elaborada por Martínez Sierra (2004), quien se nutre de otras clasificaciones como la de Zabalbeascoa (1996), se distinguen los siguientes elementos:

- De sentido del humor de la comunidad, que suponen una preferencia en la comunidad
- Lingüísticos
- Visuales
- Gráficos, que son aquellos que aparecen en pantalla de forma escrita
- Paralingüísticos, que se refieren a las variaciones lingüísticas como acentos, tonos de voz, etc.
- Sonoros.
- Humorísticos no-marcados, que se generan sin influencia de los anteriores

### 3.2.1. Teorías del humor

El humor, como cualquier otro elemento comunicativo que utilizamos los seres humanos, se compone de diversos elementos, entre los que se encuentran los lingüísticos. Por ello, las palabras de Joanna Wilk son especialmente útiles en este caso: “la lengua se defiende fijando unas reglas semánticas universales que todos nosotros utilizamos inconscientemente y detectamos en los enunciados de nuestros interlocutores, sin ser conscientes” (2000, p.211). De esta manera, podemos hablar de intencionalidad cuando estas reglas se rompen si esto tiene una finalidad, que en este caso sería la de producir humor.

En términos generales, tres son las teorías en las que esta producción de humor se basa:

1. La Teoría de la incongruencia
2. La Teoría de la superioridad
3. La Teoría de la descarga

#### 3.2.1.1. Teoría de la incongruencia

Esta teoría, de acuerdo con las palabras de Jaeger (2014) destaca porque explica la razón por la que la gente reacciona ante alguna situación empleando la risa y la razón por la que ciertas situaciones son graciosas. En términos generales, esta teoría puede definirse mediante las palabras de Suls en Hickey (2000):

“the theory is that humor results when the perceiver meets with an incongruity (usually in the form of a punchline or cartoon) and then is motivated to resolve the incongruity either by retrieval of information in the joke or cartoon or from his/her own storehouse of information. According to this account, humor results when the incongruity is resolved; that is, the punchline is seen to make sense at some level with the earlier information in the joke” (p.1).

Esto permite afirmar que la incongruencia se entiende como el conflicto entre lo que se espera de una situación comunicativa y lo que realmente sucede, siendo esto último el *punchline*. Así, para que esto suceda, hay que tener en cuenta lo que se ha venido diciendo hasta ahora; es decir, que la comunicación se produce en contextos definidos. Por ello, teniendo en cuenta el Principio de Cooperación de Grice (1975), se confirma que el fin último de la conversación es la buena comunicación, que debe seguir una serie de reglas o máximas de cooperación para que el emisor y receptor interactúen eficientemente.

Grice apunta las siguientes máximas, que se utilizarán en el análisis de las muestras escogidas para el corpus:

- Máxima de calidad: las intervenciones de los hablantes tienen que ser sinceras; no se debe decir algo si se cree que es falso ni afirmar algo si no se tienen pruebas suficientes de su veracidad.
- Máxima de cantidad: hay que proporcionar la cantidad de información necesaria para conseguir el objetivo de la conversación, ni más ni menos.
- Máxima de pertinencia o relevancia: las conversaciones deben ser relevantes.
- Máxima de modo o manera: las intervenciones deben ser claras, ordenadas, breves y deben evitar la ambigüedad.

Por otro lado, existe la posibilidad de que esas máximas se rompan, con o sin intención de que eso suceda, para diferentes fines:

- Violación de la máxima de calidad: causa ironía (se transmite un significado totalmente distinto del literal por diversión o para reírse de alguien). Puede tratarse de una exageración (se amplifican los rasgos, defectos o extrañeza de algo o alguien) o una excusa (se evitan problemas o acusaciones en una situación embarazosa)
- Violación de la máxima de cantidad: tiene lugar cuando se transmite demasiada información no necesaria o se ofrece una respuesta poco informativa
- Violación de la máxima de pertinencia o relevancia: se usan oraciones irrelevantes (para no responder a alguna pregunta o romper el hielo en momentos de incómodos), así como cambios de tema (para desviar la atención o mostrar desinterés hacia temas anteriores)
- Violación de la máxima de modo o manera: ocurre cuando no se es breve, no se sigue un orden a la hora de hablar o se observa cierta ambigüedad léxica (se utiliza una palabra o expresión con más de un significado) o ambigüedad referencial (el referente no está claro y no se sabe a qué se refiere)

Una vez comprendidas estas nociones, cabe destacar el hecho de que las máximas se asemejan lo suficiente como para entender que, además de la incongruencia, es necesario hacer uso de las siguientes teorías para terminar de comprender cómo funciona el humor.

### 3.2.1.2. Teoría de la superioridad

Esta teoría está basada en el hecho de cómo ciertas personas o grupos sociales tienen ese sentimiento de superioridad; es decir, en el menosprecio de los que se cree inferiores: "The superiority theory is the theory that the humor we find in comedy and in life is based on ridicule, wherein we regard the object of amusement as inferior and/or ourselves as superior" (Bardon, 2005, p.463). Por ello, no es descabellado pensar que, tal y como Plato afirma, la diversión puede ser fruto de la malicia. Así, se observa cómo esta teoría se remonta siglos atrás y ya las comedias clásicas estaban basadas en estas premisas.

Además, como se puntualizaba anteriormente, el humor se produce en contextos socioculturales específicos y, puesto que esta teoría está fundamentada en el sentimiento de una persona hacia otra y de unos grupos hacia otros, se puede afirmar que el humor cumple una función social muy clara. Como apuntaba Sheila Lintott, los estudios de Plauto sobre la producción del humor en este ámbito permiten deducir que los prejuicios y los estereotipos juegan un papel fundamental en este caso.

Por su parte, Hugo Carretero, Cristino Pérez y Gualberto Buela afirman que desde las teorías de la superioridad (también conocidas como de denigración), "la respuesta del humor surgía de los defectos, meteduras de pata y desventajas propias o ajenas" y "sirven para comprender las respuestas de humor que ocurren ante un tipo concreto de material, pero no todo el humor" (2006, p.465).

De esta manera, debe tenerse en cuenta que esta teoría debe trabajar junto a la anterior para producir humor, pues no basta con creerse superior. El humor es un elemento producido en un contexto determinado y no siempre funciona si estas teorías se separan. Así, para comprender el funcionamiento del humor, es necesario hablar de las tres teorías principales que lo estudian: la teoría de la incongruencia, de la superioridad y la de descarga.

### 3.2.1.3. Teoría de la descarga

Por último esta teoría puede resumirse en las siguientes palabras de Freud, expuestas por Nélica Sosa (2007):

“El placer del chiste surge de un gasto de inhibición ahorrado; el de la comicidad, de un gasto de representación (ideación) ahorrado y el del humorismo, de un gasto de sentimiento ahorrado. En estas tres modalidades de trabajo de nuestro aparato anímico, el placer proviene de un ahorro; las tres coinciden en recuperar, desde la actividad anímica, un placer que, en verdad, sólo se ha perdido por el propio desarrollo de esa actividad”<sup>1</sup> (p.178).

Sus palabras reflejan cómo el humor tiene la finalidad de hacernos sentir bien, por lo que se intuye que es una herramienta que las personas utilizamos contra sentimientos que influyan de manera negativa en nuestro estado de ánimo. Aquí, el foco ya no se pone sobre grupos sociales minoritarios, sino sobre aquellos elementos sociales que crean un sentimiento de represión y de los que nos queremos liberar; por ejemplo, tomando como referencia las series que se analizarán más adelante, los padres, un jefe o una expareja, entre otros.

### 3.2.2. El humor verbal

Como primera toma de contacto con este término, Portela Topa apunta lo siguiente sobre el humor verbal: “el humor verbal aparece como un exponente ideal del lenguaje. Lleva a sus posibilidades plenas las características de lo dicho (sea hablado o escrito). Desafía constantemente ‘lo que debe ser dicho’. Contrapone el discurso vivo a la rigidez gramatical” (2020, p.14). Con todo ello, este autor dirige la atención hacia la necesidad de que el lenguaje se abra ante todo tipo de humor, pues es heredero de la denominada *parresia* (libertad radical de expresión). Así pues, queda introducida la noción de humor verbal, que trabajará junto al visual y el de situación en las comedias de situación para lograr la comicidad.

Attardo, por otro lado, desarrolla la Teoría General del Humor Verbal (TGHV) junto a Raskin (2017). Así, se propone la existencia de dos etapas en el humor: *humor competence* y *humor performance*. En la primera, se hace referencia a la capacidad del emisor y receptor de producir y reconocer el humor contextualizado, mientras que la segunda hace referencia a la habilidad de distinguirlo; por lo que ambas partes son activas en el proceso comunicativo. Así, esta idea y la de GRIALE (Grupo de Investigación sobre la ironía y el humor en español), la cual ratifica Alvarado “afirmaba

---

<sup>1</sup> Freud, S. (1993) “El chiste y su relación con el subconsciente” en Obras Completas VIII, Amorrortu editores, Buenos Aires.

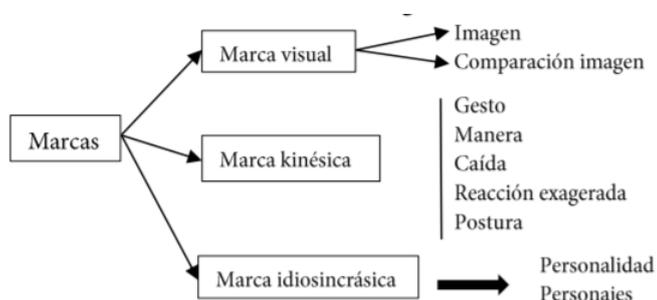
que todo intercambio comunicativo irónico tiene a disposición del oyente [...] mecanismos lingüísticos bajo la terminología de Attardo, que sirven de pista para interpretar el enunciado de ese modo, en términos irónico-humorísticos” (2012, p.11).

Así pues, la TGHV establece que “seis tipos de fuentes de conocimiento existen que permiten detectar si un texto es humorístico o no y que muestran entre sí una relación jerárquica” (Alvarado, p.12):

- La oposición de guiones (*script opposition*)
- El mecanismo lógico (*logical mechanism*)
- La situación (*situation*)
- La meta (*target*)
- La estrategia narrativa (*narrative strategy*)
- El lenguaje (*language*)

Finalmente, GRIALE explica que para producir enunciados irónico-humorísticos, se necesitan indicadores de marcas para que sea el oyente quien decida si se trata de un texto humorístico (Alvarado, 2012):

Figura 1: elementos lingüísticos



### 3.2.3. El humor visual

Como puntualiza Laura M. Aliaga, el humor visual “corresponde al *gag* visual cinematográfico, esto es, el humor que se produce a través de la imagen en un medio audiovisual” (2014, p.10). Este *gag* visual tiene su origen en la llegada del cine mudo, con la grabación de la primera película de humor en 1895 de hermanos Lumière *L’Arroseur Arrosé* (Diccnenario) y se define como lo hace Bonet Mojica: “todo efecto visual o verbal [...] cuya efectividad depende de la sensibilidad del espectador, motiva la risa” (2003, p.15). Así, el *gag* se convierte en elemento imprescindible en la comedia de situación. Según Cuéllar (1998), se clasifican de la siguiente manera:

- Visuales: la responsabilidad cómica recae exclusivamente en la imagen, independientemente de la presencia o ausencia de sonido.
- Auditivos: por oposición al anterior, chiste sonoro será aquel cuya comicidad sea exclusivamente causada por el sonido
- Audiovisuales: chiste audiovisual es aquel en el que tanto los elementos sonoros como los visuales son responsables conjuntos de la comicidad

### 3.3. El doblaje del humor

#### 3.3.1. Problemas frecuentes

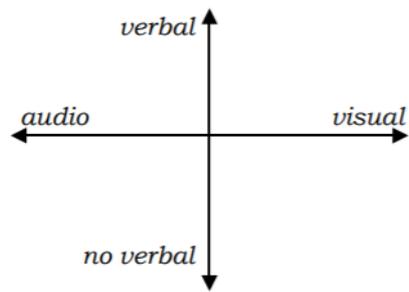
Mayoral *et al.* (1988) afirman que “when translation is required not only of written texts alone, but of texts in association with other communication media (image, music, oral sources, etc.), the translator’s task is complicated and at the same time constrained by the later” (p.356). Además, “el traductor audiovisual ha de poseer conocimientos tanto bilingües como biculturales” (Hernández Bartolomé, 2004, p.5). En la misma línea, Martínez-Tejerina responde a la pregunta sobre qué es realmente un texto audiovisual remitiéndose a las palabras explicando que este se percibe tanto por el canal auditivo como por el acústico y por ello, es determinante que se respete la sincronía entre lo verbal y lo visual siempre que sea posible (2001, p.27).

Por otro lado, Marta Rosas (2002) ofrece una visión enfocada en el humor y su tratamiento en el doblaje y distingue dos situaciones que se advierten en numerosas ocasiones en este tipo de textos audiovisuales:

- a) No existe correspondencia lingüística lengua-cultura, lo cual se aprecia especialmente en los juegos de palabras y casos de doble sentido
- b) No existe equivalente cultural

Así pues, como alega acertadamente Martínez Sierra, “no podemos (ni debemos) limitarnos al nivel lingüístico” cuando se traducen este tipo de textos. A esto debemos sumar que el factor visual puede facilitar o dificultar la tarea y, así “suponer una barrera de naturaleza cultural” y debe atenderse a la carga humorística del original. De esta manera, Zabalbeascoa (1996) ofrece una división de los tipos de estrategias humorísticas que podemos encontrar atendiendo al siguiente esquema, el cual muestra la interrelación de lo verbal y lo visual:

Figura 2: los dos ejes del texto audiovisual:



Con todo ello, se distinguen diversos elementos humorísticos dentro del plano lingüístico extraídos de la obra de dicho autor y Hernández Bartolomé (2004):

- *The international Joke*. No presentan mayor dificultad porque existe en ambas culturas
- *The national-culture-and-institution jokes*. Aquí es necesario adaptar el texto original al meta de acuerdo a las referencias culturales de este
- *The national-sense-of-humour joke*. Esta broma engloba lo que cada cultura entiende como humorístico; como el caso de los estereotipos.
- *The language-dependent jokes*. Como su nombre indica, dependen del uso del lenguaje.
- Juegos de palabras. Esta técnica se refiere a la confrontación de estructuras lingüísticas de palabras similares en forma, significado y/o fonética
- Frases hechas. Presentan un significado figurado y tienen una estructura fija, que podría interferir con el lenguaje no verbal
- Léxico dialectal y jerga. Dependen de elementos tales como las bases socioculturales del personaje o la zona geográfica en la que se encuentra.
- *The visual joke*: Depende de la imagen, por lo que el humor puede producirse por ella solamente o por combinación de lo verbal y visual
- *The complex joke*: Resulta de la combinación de bromas

### 3.3.1.1. La variación lingüística

Si se parte de la premisa de que la lengua varía de manera continua, significa que hay diversas maneras de expresar lo mismo y esto depende de diferentes factores tales como el contexto socio-cultural, el medio de comunicación, los receptores, elementos sociales, etc. (Moreno Fernández, p. 4). Así, Álvarez González presenta la siguiente clasificación (2006):

- a) Variación diacrónica. Esta variación se refiere al uso de una lengua a lo largo del tiempo y cómo evoluciona y se producen cambios lingüísticos.
- b) Variación diatópica. Es la que relaciona lengua y geografía, pues el hablante hablará de una manera u otra dependiendo de su localización, por lo que aquí encontramos las variedades dialectales propias de los diferentes territorios. Hernández Bartolomé (2004) distingue los diferentes planos en los que encontramos estas peculiaridades, referentes a la variedad diatópica:
  - Plano sintáctico o estructuras agramaticales (v. g. ausencia de concordancias)
  - Plano léxico
  - Plano fonético
  - Plano social
- c) Variación diastrática. Hace referencia a las formas en las que se puede usar una lengua; es decir, los diferentes niveles en los que se puede hablar: culto, medio o vulgar.
- d) Variación diafásica. Aquella que depende del medio de la situación comunicativa, la cual enmarca a los interlocutores, el medio, el tema o materia tratados y la función de la comunicación. Es aquí donde encontramos los diferentes registros

Desde la panorámica traductológica, entonces, Mayoral Asensio (1999) introduce los siguientes términos en relación con la variación lingüística:

- Pistas de contextualización: son “los elementos del enunciado que, para un evento comunicativo concreto, permiten a cada receptor asignar, entre otros, los parámetros sociolingüísticos del texto”
- Marcadores: son opuestos a lo que conocemos como neutro; es decir, elementos “no marcados”, que son los que reconoce una comunidad como propios de la lengua estándar

- Estereotipos: “constructos mentales bastante simples y estables, relativos a situaciones, grupos sociales, conceptos, etc., que se basan casi exclusivamente en el conocimiento común y suplen o complementan la (falta de) experiencia propia”

Como se puede observar, es importante tener presente esta variación lingüística de la lengua a la hora de investigar el uso de la misma en diferentes ámbitos, como, en este caso, las comedias de situación y sus doblajes para una cultura diferente. Estos términos ayudan a comprender las estrategias que se emplean a la hora de traducir y doblar un texto audiovisual.

### 3.3.2. Estrategias

Para hacer frente a las dificultades expuestas en el apartado anterior, es necesario recurrir a diferentes estrategias que ayuden al traductor a cumplir con el objetivo del texto audiovisual. Así pues, de una manera más general, Venuti (1995) habla de dos estrategias opuestas: la domesticación y la extranjerización. El autor define la primera como “an ethnocentric reduction of the foreign text to target-language cultural values, bringing the author back home” y la segunda es “an ethnodeviant pressure on those (cultural) values to register the linguistic and cultural difference of the foreign text, sending the reader abroad” (p.20). A pesar de resultar generalista, es importante tener en cuenta estas dos posibilidades a la hora de doblar una situación cómica dada la naturaleza de la broma, que puede estar, como se ha visto, ajustada a un contexto muy específico culturalmente.

En cuanto a la naturalización y extranjerización (Venuti, 1995, p.24), se conciben de la siguiente forma:

1. Naturalización, que está basado en el modelo *target-oriented*: Como su nombre indica, consiste en sustituir las referencias culturales de la V. O. por equivalentes de la cultura meta
2. Extranjerización, basado en el modelo *source-oriented*: Aquí, se busca fidelidad al texto de origen, lo cual conlleva un riesgo en cuanto a la comprensión por parte del público meta.

Como exponen Eloísa Ríos y José M. Gallardo (2014), esta idea de Venuti está muy relacionada con la “equivalencia funcional” de Nida, que sostiene que la traducción “aims at a complete naturalness of expression and tries to relate the receptor to modes of behavior relevant within the context of his own culture” (1964, p.159). Esta idea queda resumida en las palabras de Ríos y Gallardo: “el concepto de Nida además

admite la modificación de un texto todo lo que sea necesario para conseguir que el producto final cause en su lector la misma reacción que la que el texto original suscitó en los lectores de la lengua de partida” (2014, p. 169).

Como resultado, obtenemos las siguientes estrategias propuestas por Hernández Bartolomé (2004) y de Mayoral (2015), las cuales se centran en la traducción audiovisual:

1. Sustitución humorística
2. Naturalización cultural
3. Compensaciones
4. Sustitución lingüística
5. La estandarización lingüística
6. La explicitación

Finalmente, Delabastita ofrece las siguientes palabras sobre la traducción de un texto audiovisual basada en la norma:

“The translation of film, then, constitutes a typical situation where one can expect norms to guide the selection of actual behaviour in each specific historical set of circumstances. As a result of such norms the different possible modes of translation will not all be ‘in free variation’, as some of them will in the given conditions implicitly or explicitly be judged as ‘better’ solutions than the others” (1989, p.205)

Además, Delabastita (1996) propone un planteamiento de ocho estrategias de traducción posibles basadas en el empleo de juegos de palabras, aunque las que se pueden emplear en doblaje son siete:

1. *Pun - pun*: Consiste en buscar el equivalente del elemento original en la LM. Esto puede manifestar alteraciones en la estructura del formal o semántica o en la función textual del juego de palabras
2. *Pun – no pun*: En este caso, se opta por elementos sin juego de palabras y que conservan el significado
3. *Pun - related rhetorical device* (RRD): Consiste en poner el foco en producir humor mediante la sustitución del juego de palabras por otro recurso retórico diferente
4. *Pun - zero*: aquí se omite completamente el juego de palabras
5. *Pun original* (po) = *pun meta* (pm): se trata de reproducir el mismo juego de palabras mediante una traducción literal

6. *Non-pu - pun*: basándose en la compensación, el traductor opta por crear un juego de palabras inexistente en la V.O.
7. *Zero - pun*: se introduce en el texto meta material textual completamente nuevo que contiene un juego de palabras a modo de compensación

El humor se presenta como un verdadero reto a la hora de elaborar una traducción que produzca los mismos resultados o, al menos, los más consonantes. Por ello, es necesario considerar las palabras de Marta M. Martínez-Bartolomé, quien apunta que “los estudios al respecto se centran precisamente en la cuestión de cómo se ha de realizar la traducción” (1995, p.13), lo que indica que necesitamos recursos específicos que se ajusten a las necesidades del texto. En términos generales, esta autora incide en que:

- No hay necesidad de cambiar lo fácilmente traducible
- Se debería adaptar el texto de cultura meta cuando haya equivalente
- No se debe explicar el texto cómico porque la explicitación rompe con lo humorístico
- Debe darse prioridad al efecto deseado

Corpas (2001, pp.68-72) reduce las estrategias de traducción a la siguiente lista:

- Equivalencia: sustitución del elemento de origen por una equivalente en la lengua de llegada.
- Neutralización: sustitución del elemento original por un elemento más simple o general
- Elisión: omisión del elemento original en la versión meta.
- Compensación: introducción de un elemento en el texto meta que no existía en el original
- Calco: conservación del elemento de origen en el texto meta
- Reducción: supresión de algunos de los componentes del elemento de origen

Así pues, se ha recopilado toda la información necesaria para reconocer posibles problemas traductológicos a la hora de traducir un elemento humorístico en una comedia de situación. De esta manera, se observa que las estrategias para dichos problemas son igualmente extensas en cantidad, lo cual puede proporcionar una visión general de cuáles son las más empleadas en las comedias de situación.

#### 4. Corpus y metodología

Esta sección consiste en el análisis de las muestras obtenidas de la visualización de la primera temporada de las comedias de situación *Friends*, *Modern Family* y *Ghosts*. Así, las muestras seleccionadas de elementos lingüísticos y extralingüísticos empleados para producir humor, unidos a las estrategias seleccionadas en cada caso para solventar los problemas que dichos elementos pueden causar a la hora de traducir el diálogo. Se trata de tres series de comedia cuyos estrenos se separan en el tiempo por diez años, lo cual puede ayudar a observar si se emplean las mismas estrategias en cada caso. Se trata de tres series actuales, pues a pesar de haberse estrenado hace diez y veinte años, siguen televisándose y proyectándose en las múltiples plataformas de contenido audiovisual de las que disponemos en este momento.

La metodología que se ha seguido para llevar a cabo el análisis de la investigación ha consistido en el visionado exhaustivo de cada temporada en su versión original para extraer los elementos humorísticos en la LO estudiados anteriormente que se consideran adecuados para ejemplificar cómo se produce el humor en las comedias de situación y si su doblaje afecta o no a su percepción en la cultura meta; es decir, aquellos que son susceptibles de posibles alteraciones en la LM dada la naturaleza del humor en ambas culturas. Una vez extraídas las muestras, se ha procedido con el visionado de las mismas en la versión doblada (VD) para poder, así, cumplimentar las fichas diseñadas para esta labor.

Estas fichas<sup>2</sup> constan de un número identificativo para cada ejemplo, un muy breve resumen de la situación en la que se produce el humor, ya que no debe olvidarse que se trata de comedias de situación y el contexto es determinante a la hora de entender cómo se produce ese humor. Además de este resumen, se presenta el ejemplo extraído de la serie, a lo que le sigue la clasificación del elemento humorístico y la estrategia seleccionada para traducirlo y plasmar el efecto cómico en la VD. Por último, se ofrece una explicación del resultado del empleo de esa estrategia a ojos de una espectadora.

Una vez completadas las fichas de análisis, se han seleccionado las muestras más características que pueden ayudar a contestar a la pregunta de investigación, por lo que el resto de fichas se han descartado por resultar irrelevantes debido a la repetición de elementos localizados. Así, una vez seleccionadas las fichas más relevantes, se valorarán los resultados obtenidos para poder responder a la pregunta de investigación.

---

<sup>2</sup> Solamente aparecen las más pertinentes. Cada una de ellas cuenta con un título atribuido de la lista original de la que se han seleccionado, por lo que su numeración no seguirá un orden lógico

#### 4.1. *Friends*

Para la primera de las series, se ha optado por *Friends*, puesto que sigue siendo una de las comedias más vistas de estos años a pesar del paso del tiempo. Dada su popularidad y buena acogida por parte de los usuarios en la actualidad, este año incluso se ha estrenado un episodio de reunión (*Friends, the Reunión*, 2021), por lo que no podría escogerse una comedia mejor que esta para comenzar con el análisis.

La historia gira en torno a un grupo de seis amigos que comparten su día a día en el barrio de Manhattan, Nueva York. Fue creada por Marta Kauffman y David Crane y se emitió por primera vez en la NBC el 22 de septiembre de 1994 y cuenta con un total de diez temporadas. Así, Monica (Courtney Cox), Joey (Matt Le-Blanc), Phoebe (Lisa Kudrow), Chandler (Mathew Perry), Rachel (Jennifer Aniston) y Ross (Davis Schwimmer) protagonizan un relato en el corazón de Nueva York que no cuenta más que la vida en común que comparte este grupo de veinteañeros, quienes comienzan a vivir de manera independiente.

#### 4.2. *Modern Family*

En el formato de falso documental o *mockumentary*, *Modern Family* trata sobre la vida de tres familias unidas por parte de Jay, el abuelo. Así, esta serie se estrenó en ABC el 23 de septiembre de 2009 y siguió durante diez temporadas. Cada familia refleja un núcleo familiar diferente, por lo que esta serie, además de estereotipos muy claros y obvios, también refleja las nuevas formas de familia que vemos a diario. De esta manera, los Pritchett, que es el apellido que todos ellos comparten se divide en la familia de Jay, Gloria y Manny en primer lugar; en segundo, Phil, Claire, Haley, Luke y Alex; y por último, Mitchell, Cameron y Lily.

De esta comedia destaca el hecho que sus personajes representan diferentes estereotipos o clichés y, en numerosas ocasiones, el humor se produce a partir de la concepción que el público tiene de cada uno de ellos. Así, se puede observar una diferencia con la comedia anterior, donde la carga humorística recae en los juegos de palabras sobre todo.

#### 4.3. *Ghosts*

Finalmente, se ha decidido incluir esta serie porque encaja en la definición de *sitcom* propuesta en el marco teórico y resulta ser muy actual. Así, el estreno en 2019 da la posibilidad de ver si el doblaje de estas series mantiene una línea continua en cuanto a las estrategias empleadas o, si por el contrario, se observa alguna variación en la producción del humor en la VD.

Se trata de una comedia de situación de humor absurdo en la que los protagonistas son una pareja de jóvenes que heredan una mansión habitada por fantasmas. Tras un accidente, Alison es capaz de verlos. Estos fantasmas son personas que murieron en diferentes épocas, por lo que el humor en este caso juega con los tópicos y características de cada época reflejada en cada personaje. Puesto que ella es la única que puede verlos, se crean situaciones absurdas y muy divertidas donde la forma de hablar de los fantasmas será clave para este corpus.

## 5. Análisis

Para el análisis, se han creado diferentes categorías que agruparán las muestras de acuerdo al elemento humorístico que se ha doblado. Se mostrarán las extracciones más representativas y que más claramente muestran la relación existente entre elemento humorístico y estrategia seleccionada.

### 5.1. Elementos culturales

#### 5.1.1. *International jokes*

F 2.1	
Contexto:	
Sentados en el sofá del apartamento de Mónica, Chandler y Phoebe están viendo la conocida serie “Apartamento para tres”	
V.O.	V.D
C: Oh, I think this is the episode of “ <u>Three’s Company</u> ” where there’s some kind of misunderstanding P: <u>then I’ve already seen this one!</u>	C: Oh, creo que en este episodio de “ <u>Apartamento para tres</u> ” va a haber algún malentendido P: ¡ <u>pues entonces ya lo he visto!</u>
Elemento humorístico	
International joke y violación de la máxima de relevancia	
Estrategia empleada	
Adaptación	
Comentario	
La gracia de esta escena radica en el hecho de que la serie se basa en un argumento repetitivo. Hoy en día, habría que analizar otras posibilidades, puesto que la serie, que ha sido traducida a su equivalente en España, era conocida entonces. Sin embargo, ahora la generación que ve visualiza <i>Friends</i> no está familiarizada con ella. En cualquier caso, se observa que la respuesta de Phoebe produce humor gracias al hecho de que esta serie es familiar a la audiencia	

F 2.4	
Contexto:	
En la sala de la ginecóloga, Ross, su exmujer Carol (embarazada de Ross) y la nueva pareja de Carol, Susan, esperan a que llegue la médica hablando de posibles nombres para el bebé	
V.O.	V.D
Ca: Marlon if it's a boy, <u>Minnie</u> if it's a girl R: as in <u>Mouse</u> ? Ca: <u>as in my grandmother</u> R: still, <u>you say Minni, you hear mouse</u>	Ca: Marlen si es un chico, <u>Minnie</u> si es una chica R: ¿como la <u>ratoncita</u> ? Ca: <u>como el de mi abuela</u> R: <u>a mí lo de Minnie me suena a ratoncita</u>
Elemento humorístico	
International joke y language-dependent joke	
Estrategia empleada	
Pun → no pun Adaptación/explicitación	
Comentario	
A pesar de haber empleado los mismos elementos en la VD, la carga humorística pierde fuerza. Esto se debe a que el uso de “ratoncita” para acompañar a Minnie es muy artificial, pues todos conocemos a Minnie Mouse. En cualquier caso, esta traducción podría ser más literal o recurrir a las palabras de Ross en VO: ¿como Minnie Mouse? Y recurrir a una estrategia Pun-Pun, ya que la audiencia actual lo captaría a la perfección y la estructura lingüística no se vería tan afectada	

F 10.1	
Contexto:	
Están en la fiesta de fin de año en casa de Mónica. Max, el amigo del novio de Phoebe (David) está enfadado con ella porque este quiere irse a Minsk con David y David no quiere dejar a Phoebe	
V.O.	V.D
P: Hi max M: Yoko	P: hola, Max M: Yoko
Elemento humorístico	
International joke	
Estrategia empleada	
Calco	
Comentario	

Yoko es una figura internacional muy conocida por creerse la razón última por la que rompieron los Beatles, por lo que no es necesario cambiar nada. El humor surge del tono irónico que emplea Max en esta situación

F 15.1	
Contexto:	
Chandler no quiere seguir trabajando en su puesto actual, por lo que decide hablar con sus amigos de ello	
V.O.	V.D
C: You know, you have goals, you have dreams. I <u>don't have a dream</u>	C: vosotros tenéis metas, tenéis sueños. Yo <u>no tengo sueños</u>
R: ah, the lesser-known I <u>don't have a dream speech</u>	R: ah, este es el típico <u>discurso de yo no tengo sueños</u>
Elemento humorístico	
International joke	
Juego de palabras	
Estrategia empleada	
Pun→Zero o elisión del elemento cultural	
Comentario	
Esta broma se basa en el famoso discurso de Martin Luther King "I have a Dream". Como en español la expresión más común es "no tengo sueños" y no "no tengo un sueño", se ha optado por esta primera, obligando al traductor a crear cierta ambigüedad en el tema del discurso que menciona Ross. Se podría haber evitado mediante el uso de "no tengo un sueño"	

F 22.1	
Contexto:	
Mónica llega de correr y los chicos hacen burla del hecho de que salga con un chico mucho más joven que ella	
V.O.	V.D
J: Next time you talk to him could you ask him which one the strongest Power Ranger is?	J: la próxima vez que hables con él, ¿podrías preguntarle cuál de los Power Rangers es el más fuerte?
R: It's morphin' time!	R: ¡a metamorfosearse!

J: Stegosaurus...	J: estegosaurio
C: Tyranosaurus	C: Tiranosaurio
Los tres: Power rangers!	Los tres: ¡Power rangers!
Elemento humorístico	
Teoría de la superioridad	
International joke	
Calco y adaptación	
Estrategia empleada	
Adaptación	
Comentario	
<p>Dado que los Power Rangers eran igual de conocidos en la cultura meta que en la de origen, basta con utilizar las palabras que utilizaban en la VD. Sin embargo, esto podría conllevar alguna dificultad en la actualidad, ya que esta serie de dibujos animados dejó de emitirse y la audiencia no la reconocería</p> <p>Aquí, la creación del humor está basado, además en la T<sup>a</sup> de la superioridad, ya que los chicos hacen burla de Mónica para sentirse mejor o provocar la risa</p>	

MF 6.2	
Contexto:	
Cam le hace una sesión de fotos a Lily, a quien disfraza de las divas más conocidas del espectáculo	
V.O.	V.D
<p>Cam: I guess I'm somewhat of a <u>shutterbug</u>, um, and my new favourite model of course is Lily</p> <p>M: Lily has more costume changes than <u>Cher</u></p> <p>Cam: <u>Cher</u>! How could I forget <u>Cher</u>? That's embarrassing</p> <p>M: that's what's embarrassing</p>	<p>Cam: Me <u>encanta la fotografía</u> y mi nueva modelo favorita es como no Lily</p> <p>M: Sí, hay días que Lily se cambia más de ropa que <u>Cher</u></p> <p>Cam: ¡Cher! Cómo me he podido olvidar de Cher. ¡Qué vergüenza!</p> <p>M: eso es lo que te da vergüenza</p>
Elemento humorístico	
International joke	
Máxima de calidad y de cantidad	
Estrategia empleada	

Calco
Neutralización de “shutterbug”
Comentario
La palabra “shutterbug” se ha eliminado, pero la carga humorística recae sobre la reacción de Cam al ver que no ha recordado a Cher, por lo que no se necesita realizar ningún cambio, ya que esta es una figura internacional. El humor se produce gracias a su reacción al darse cuenta que se ha olvidado de fotografiar a Lily vestida como Cher.

MF 11.1	
Contexto:	
Cam y Mitchell hablan de la técnica que están empleando para que Lily deje de llorar por la noche	
V.O.	V.D
Cam: Well, Mitchell really wanted to ferberize the baby	Cam: Bueno, Mitchel quería ferberizar a la bebé
M: Ferberize. It is a method of getting the baby to sleep through the night by, yes, basically letting her cry to sleep.	M: Ferberizar es un método para que el bebé duerma toda la noche a base de sí, dejar que llore hasta que se duerma
Cam: Torture	Cam: Tortura
(Cam llorando mientras oye a Lily llorar desde sus respectivas habitaciones)	M: Cada vez que llora, su papi vendrá y la abrazará y le pondrá su progra... ¿Qué estáis viendo?
M: Everytime she cries her daddy will come in and cuddle her and put her favourite –what are we watching?	Cam: La <u>polémica obra maestra de Brian de palma “El Precio del poder”</u>
Cam: Brian de Palma’s polemic masterpiece “Scareface”	M: ¡¿Con el bebé?!
M: For the baby?!	
Elemento humorístico	
Máxima de cantidad	
International joke	
Visual joke	
Estrategia empleada	
Calco	
Adaptación	

## Comentario

Aquí se aprecia una traducción del elemento cultural “Scarface” por su versión en la lengua meta. Además, se viola la máxima de cantidad cuando Cam responde a la pregunta de qué están viendo, ya que proporciona información irrelevante y, finalmente, se combina lo visual y lo verbal para crear humor.

De estos ejemplos, se extraen varias deducciones. Por un lado, se observa que a pesar de tratarse de bromas internacionales, existen alteraciones en la VD debidas a la estrategia empleada que reducen la carga humorística. Esto puede deberse a varias razones. En primer lugar, observamos que todas las escenas recogidas para el estudio presentan más de un elemento humorístico, por lo que se deduce que el humor está sujeto a una interacción de diversos recursos humorísticos. Así, en el caso de F 2.4, se observa que a pesar de conocer el elemento internacional, la estrategia de adaptación y pun → no pun generan una pérdida de carga humorística. Otra razón puede darse por la vaguedad al traducir, ya que si unas veces se fuerza esa traducción como en F 2.4, no existe razón por la que F 15.1 no pueda ir un paso más allá y ajustarse a los parámetros presentados.

Como resultado, Chandler podría decir algo como “no tengo un sueño” y emplear el calco en lugar de cambiar al plural la palabra “sueño”, ya que de esta manera se puede introducir el famoso discurso, base de la broma. Del mismo modo, las estrategias que han guardado el significado del elemento internacional mediante el calco han funcionado correctamente (F 2.1, 10.1, 22.1, MF 6.2, MF 11.1)

### 5.1.2. National-sense of humour

F 1.5	
Contexto:	
Joey le da un consejo a Ross para que deje de estar tan triste por su ruptura con Carol, su mujer.	
V.O.	V.D
J: Can I tell you what the answer is? – <u>Strip joints!</u>	R: ¿Aceptarías un consejo? - <u>¡Búscate un ligue!</u>
Elemento humorístico	
Violación de la máxima de relevancia National-sense of humor	
Estrategia empleada	
Adaptación	

Comentario
Se pierde la carga humorística que Joey plasma con su intervención, ya que un ligue no implicaría nada fuera de lugar, mientras que la figura de la <i>stripper</i> es más propia de las sitcoms americanas. Sin embargo, considero que no tiene por qué omitirse, pero siempre es necesario tener en cuenta el contexto en el que el episodio fue televisado. Hoy día no estaría tan fuera de lugar, probablemente

MF 5.1	
Contexto:	
Jay se molesta con Gloria por invitar a la familia a cenar le día del partido de fútbol porque le gusta verlo solo	
V.O.	V.D
J: I don't like to watch the game with people who don't know the game. People talk M: You talk in my <u>football games</u> J: <u>For one thing, it's called soccer</u> . Your team scored two goals in all season. <u>I'm not taking a big risk</u>	J: No me gusta ver un partido con gente que no entiende de fútbol. La gente habla M: Tú hablas en mis <u>partidos</u> J: <u>Lo tuyo es futbol europeo</u> . Tu equipo marcó dos goles en toda la temporada. <u>No me estoy perdiendo nada</u>
Elemento humorístico	
National-sense of humour Teoría de la superioridad	
Estrategia empleada	
Elisión y explicitación	
Comentario	
Para que esta escena conserve todo su significado y produzca humor en la VD, Jay debe explicitar que lo que hace Manny es fútbol europeo, a lo que en la cultura meta se conoce como soccer y, además, atiende al cliché de que es un deporte menospreciado	

MF 10.1	
Contexto:	
Jay se presenta en casa de Mitchell y Cam para darle los regalos de navidad como cada año	
V.O.	V.D

M: Still trying to keep the traditions alive, eh? J: Someone has. I have two Colombians at home trying to <u>turn Christmas into cinco de mayo</u> M: You know <u>that's Mexican</u> , right? J: Ah, <u>burrito, bur-right-o</u>	M: Mantienes viva la tradición, ¿eh? J: Alguien tiene que hacerlo. Tengo a dos colombianos en casa que intentan <u>convertir la navidad en el 5 de mayo</u> M: Sabes <u>que eso es mejicano</u> , ¿verdad? J: <u>Mejicanos, colombianos...</u>
Elemento humorístico	
National-sense of humour Juego de palabras	
Estrategia empleada	
Pun → no pun calco	
Comentario	
El 5 de Mayo es más conocido en la cultura de origen, pero puede conservarse en la VD. Así, se observa que el juego de palabras que utiliza Jay es una versión del conocido “you say pot-a-to, I say pot-ei-to”, solo que empleando el burrito a modo de burla hacia la cultura colombiana (y mejicana), pero en la VD se opta por otro elemento lingüístico que conserva el significado	

Como se puede observar, pocos son los ejemplos extraídos de humor producido a causa del sentido del humor nacional, lo cual podría variar si se analizara *Modern Family* enteramente, ya que, como se ha afirmado anteriormente, se trata de la proyección de clichés y estereotipos. Así, se observa cómo en F 1.5 se opta por una estrategia de adaptación, mientras que un calco podría funcionar mejor. Esta conclusión se obtiene del hecho de que los personajes de este tipo de producciones presentan una personalidad muy fuerte y definida y, en este caso, Joey se conoce por su búsqueda continua de relaciones sexuales y sus intervenciones ‘subidas de tono’. Por otro lado, FM 5.1 funciona bien porque la cultura meta es consciente de que el fútbol americano es el deporte mayoritario, no el fútbol europeo. Así, optar por la explicitación parece funcionar. En relación a FM 10.1, se pierde carga humorística cuando Jay habla en español, pero se mantiene el humor al tratarse de un comentario racista. Igual que en el apartado anterior, estos ejemplos se ven reforzados por el empleo de otros elementos humorísticos que los complementan.

### 5.1.3. National-culture joke

F 1.9	
Contexto:	
Joey habla de las mujeres como sabores de helado	
V.O.	V.D
J: There's rocky road, cookie dough and bing, Cherry vanilla. You could get them with jimmies, or nuts, or whipped cream	J: Hay ron con pasas, chocolate con almendras y, sí, vainilla y fresa. Puedes pedirlo con chocolate caliente, nueces o nata montada
Elemento humorístico	
National-culture joke	
Estrategia empleada	
Adaptación: equivalencia aproximada	
Comentario	
Aquí es necesario cambiar los sabores que propone Joey, ya que en el país meta no son tan comunes y el espectador captará la broma si se domestica el diálogo	

F 2.3	
Contexto:	
Rachel está buscando su anillo de compromiso por todo el apartamento de Mónica, concretamente en la cocina	
V.O.	V.D
R: I know I had it when I was in the kitchen with... C: <u>Dinah</u> ?	R: sé que lo llevaba en la cocina cuando estaba con... C: ¿ <u>Arguiñano</u> ?
Elemento humorístico	
National-culture joke	
Estrategia empleada	
Adaptación	
Comentario	
Pocos son los ejemplos encontrados como este, pero aquí se ve un claro ejemplo de domesticación en la que el nombre de una famosa cocinera del momento se intercambia por su equivalente al que sería la misma figura televisiva en España: Arguiñano. Al contrario que en el caso de "Apartamento para tres", Dinah no se conoce en la cultura meta, por lo que se opta por utilizar un nombre conocido. Esto	

puede resultar en incongruencia, ya que el espectador sabe que se trata de una historia basada en Nueva York donde todos los personajes son estadounidenses

F 20.1	
Contexto:	
Sentados en el salón, todos hablan de sus preferencias sobre aperitivos salados	
V.O.	V.D
C: I would much rather be <u>Mr Peanut</u> than <u>Mr Salty</u>	C: Prefiero ser el <u>señor cacahuete</u> que el <u>señor salado</u>
J: No way! <u>Mr salty</u> is a sailor, alright? He's got to be like the toughest snack there is	J: ni hablar, el <u>señor Salado</u> es marinero. Tiene que ser el tentempié más duro que haya
R: I don't know. You don't wanna mess with corn <u>nuts...</u> They're crazy!	R: no sé, no es aconsejable meterse con los Kikos... ¡están <u>como cabras!</u>
Elemento humorístico	
National-culture joke	
Juego de palabras	
Estrategia empleada	
Pun→Zero	
Calco	
Adaptación	
Comentario	
Esta escena es un claro ejemplo de pérdida completa de la carga humorística, ya que no se han empleado equivalente conocidos en la cultura meta, por lo que el espectador los reconoce y no entiende el chiste.	
Por otro lado, " <i>nut</i> " tiene doble significado, el cual se pierde en la VD, lo que resulta en la pérdida del segundo elemento humorístico dada la incongruencia que Ross reproduce con su "están como cabras"	

MF 2.3	
Contexto:	
Mitchell y Cam hablan frente a la cámara. Intentan definirse a sí mismos	
V.O.	V.D
M: I misjudged him	M: Le prejuqué

Cam: I'm sort of <u>Costco</u> . I'm big, I'm not fancy, and I dare you to not like me	Cam: Soy como <u>Costco</u> . Grande, sencillito y le gusto a todo el mundo
M: Yeah and I'm kind of more that, um... What's the name of that little shop we went to in Paris?	M: Y yo soy más como... ¿Cómo se llamaba la tiendecita a la que íbamos en París?
Cam: You are such a <u>snob</u> (gesto)	Cam: Eres un <u>snob</u> (gesto)
Cam: <u>Casablanca</u>	Cam: <u>Casablanca</u>
Elemento humorístico	
visual joke y national-culture joke	
Estrategia empleada	
Calco	
Comentario	
<p>En primer lugar, aparece la tienda Costco, que se ha mantenido en la VD. Esto contrasta con el ejemplo de <i>Friends</i> en el que Chandler hablaba de Dinah, la cocinera y la VD tomaba a Arguiñano en su lugar. Así, Costco no es una tienda conocida en España, lo que conlleva una pérdida de la carga humorística, pero no genera incongruencia.</p> <p>Por otro lado, Mitchel vuelve a recrear la escena de "Casablanca" y rompen con la conversación anterior, violando así la máxima de relevancia, ya que nada tiene que ver con lo que estaban hablando en el minuto anterior</p>	

MF 5.2	
Contexto:	
Cam entra en el salón, donde Jay está preparado para ver el partido	
V.O.	V.D
Oh, looks like I got to watch the game with dick " <u>Butkus</u> "	J: Parece que voy a tener que ver el partido con el " <u>Ballena</u> "
Elemento humorístico	
National-culture joke	
Estrategia empleada	
naturalización cultural o adaptación	
Comentario	
<p>Butkus es el apodo del jugador de fútbol al que hace referencia Jay, algo que no conoce la audiencia meta, por lo que debe encontrarse un equivalente que reúna las características de ese apodo y juegue el mismo papel al atribuírselo a Cam. Así, a</p>	

pesar de no conocer al jugador, el contexto nos proporciona toda la información necesaria para que se produzca humor

G 1.2	
Contexto:	
Alison y Michael buscan una casa a la que mudarse. En una visita a una de ellas, se asoman por la venta y todo lo que ven es un establecimiento de comida rápida	
V.O.	V.D
M: Buddy's <u>fish 'n' pizza</u>	M: Buddy's <u>pescado y pizza</u> .
A: Well, <u>we do like both</u> of those things	A: Bueno, <u>nos gustan las dos cosas</u>
Elemento humorístico	
National-culture joke	
Estrategia empleada	
Calco	
Pun → zero	
Comentario	
La carga humorística recae en que en Reino Unido es típico encontrar establecimientos de "fish 'n' chips", de ahí que el nombre resulte divertido en la VO. Aunque en la cultura meta no contemos con ellos, podemos obtener el humor de la respuesta de Alison	

MF 1.5	
Contexto:	
Mitchell y Cam están en el avión de vuelta a casa tras adoptar a Lily en Vietnam. Una señora pasa por su lado y hace un comentario que enfurece a Mitchell	
V.O.	V.D
Mujer: Look at that baby with those <u>cream puffs</u>	Señora: cariño, mira la bebé con esos <u>buñuelitos</u>
M: Okay, excuse me. This baby would have grown up in a crowded orphanage if it wasn't for us " <u>cream puffs</u> " And you know what? Note to all of you who judge- hear this. Love knows no race, creed or gender	M: Muy bien, disculpe, pero este bebe se habría criado en un orfanato abarrotado si no llega a ser por nosotros los " <u>buñuelos</u> " y para todos ustedes que nos juzgan, ¿saben qué? El amor no entiende de razas, credos o sexo
C: Mitchel	Cam. Mitchell
M: What?	M: que

C: She's got the cream puffs	Cam: tiene unos buñuelos
Elemento humorístico	
National - culture joke y frase hecha	
Estrategia empleada	
Calco	
Comentario	
En inglés, "cream puff" es una expresión que se emplea para referirse a las personas homosexuales. "Buñuelo", por su parte, no refleja el mismo significado y se pierde el doble sentido de la palabra con el que juega el guion. Así, el empleo del calco no resulta eficaz para generar humor en la VD	

A diferencia del apartado anterior, aquí se crea humor a partir de un elemento cultural conocido en la cultura de origen, lo cual conlleva una toma de decisiones importante a la hora de seleccionar la estrategia. Los ejemplos extraídos demuestran que existen dos estrategias preferentemente: el calco y la adaptación; donde el primero puede suponer la pérdida de la carga humorística, mientras que el segundo puede causar confusión o incongruencia.

Así, si se toma la primera de las estrategias mencionadas, F 20.1, MF 2.3, G 1.2 y F 20.1 pierden la carga humorística al no existir una referencia en la cultura meta a la que dirigir la broma, por lo que esta no se sustenta. Por el contrario, F 1.9, F 2.3 y MF 5.2 consiguen producir efecto cómico deseado. Sin embargo, el ejemplo F 2.3 puede crear confusión al oír a Chandler nombrar a "Arguiñano", ya que la situación y el referente cultural no están relacionados. Por su parte, F 1.9 y MF 5.2, gracias a la adaptación, logran el resultado deseado en la VD

## 5.2. Humor basado en elementos lingüísticos

F 4.2	
Contexto:	
Rachel, al borde de un ataque de pánico, le dice a Mónica qué debe responderle a los del banco	
V.O.	V.D
Ra: so if that sounds like <u>I'm ok, ok</u> , then, you can tell them <u>I'm ok, okay</u> ?	Ra: Así que si <u>eso es estar bien</u> , adelante, díles que <u>estoy bien</u> , ¿de acuerdo?
Elemento humorístico	
Juego de palabras	
Estrategia empleada	
Pun→no pun	
Comentario	

Se pierde por completo el juego de palabras basado en el doble sentido de la palabra “okay”. Se conserva el significado del juego de palabras, pero con una estructura diferente. Así se observa que se pierde carga humorística

MF 1.12	
Contexto:	
Phil intenta calmar los nervios en una situación alterada	
V.O.	V.D
Ok, people, let's all <u>chillax</u>	P: Bueno, chicos, todos <u>tranquis</u>
Elemento humorístico	
Juego de palabras	
Estrategia empleada	
Pun→no Pun / Sustitución lingüística	
Comentario	
La combinación “ <i>chillax</i> ” se sustituye por <i>tranquis</i> , que simplemente se trata de una palabra que un adulto no utilizaría, por lo que conserva cierta carga humorística	

MF 8.2	
Contexto:	
Haley quiere ir a una fiesta, pero Claire le responde con tono irónico	
V.O.	V.D
H: That's <u>high-larious</u> , but I'm talking about me A: That's unusual	H: <u>Qué graciosa</u> , mami, pero te hablaba de mí A: Mira tú que raro
Elemento humorístico	
Juego de palabras	
Estrategia empleada	
Pun→no pun	
Comentario	
Se pierde el juego de palabras que emplea Haley, por lo que la carga humorística se pierde, aunque se conserva el tono de sarcasmo gracias a la voz	

MF 10.1	
Contexto:	
Jay se presenta en casa de Mitchell y Cam para darle los regalos de navidad como cada año	
V.O.	V.D
M: Still trying to keep the traditions alive, eh? J: Someone has. I have two Colombians at home trying to turn Christmas into cinco de mayo(esto es español) M: You know that's Mexican, right? J: Ah, <u>burrito, bur-right-o</u>	M: Mantienes viva la tradición J: Alguien tiene que hacerlo. Tengo a dos colombianos en casa que intentan convertir la navidad en el 5 de mayo M: Sabes que eso es mejicano, ¿verdad? J: <u>Mejicanos, colombianos...</u>
Elemento humorístico	
National-sense of humour	

Juego de palabras
Estrategia empleada
Pun → no pun
Comentario
El 5 de Mayo es más conocido en la cultura de origen, pero puede conservarse en la VD. Así, se observa que el juego de palabras que utiliza Jay es una versión del conocido “you say pot-a-to, I say pot-ei-to”, solo que empleando el burrito a modo de burla hacia la cultura colombiana (y mejicana), pero en la VD se opta por otro elemento lingüístico que conserva el significado

G 1.1	
Contexto:	
El grupo de fantasmas protagonista ve cómo fallece una mujer en su casa y se va hacia la luz, que es a lo que aspiran todos	
V.O.	V.D
L: <u>Lucky cow</u>	L: <u>Afortunada</u>
...	...
Cap: <u>Begsie</u> her room!	Cap: ¡ <u>Me quedo</u> con su cuarto!
Elemento humorístico	
Frase hecha	
Estrategia empleada	
Pun→no pun	
Comentario	
En la primera instancia, “ <i>lucky cow</i> ” se traduce por un equivalente en español (aunque no presenta la misma carga humorística), mientras que “ <i>begsie</i> ” se omite mediante una neutralización en la que el traductor podría haber optado por una frase hecha como “me pido su cuarto”	

F 9.2	
Contexto:	
Es el Día de Acción de Gracias y Mónica es la encargada de preparar la cena	
V.O.	V.D
M: Cider’s mulling, turkey’s turking, yams are yamming	M: la salsa se está calentando, el pavo pavoneando y los boniatos boniateando
Elemento humorístico	
Language-dependent joke	
Estrategia empleada	
Pun→Pun y Compensación	
Comentario	
A pesar de que “Cider’s mulling” se pierde en la VD, se consigue el humor a partir de una equivalencia del resto de la oración en la que además, “pavoneando” tiene un significado propio en español. Por ello, se podría decir que se aprecia cierta compensación	

F 18.3
Contexto:

Están jugando al Pictionary y Mónica, a pesar de haber dibujado un dibujo muy claro que representa su película, no ha obtenido el punto, por lo que se molesta. Por su parte, Rachel dibuja una especie de habichuela	
V.O.	V.D
R: <u>Bean</u> ! Bean! J: "The Unbearable Lightness of <u>Being</u> ! Ra: Yes!	R: ¡Alubia! ¡Arroz! J: ¡55 Días en Pekín! Ra: ¡Sí!
Elemento humorístico	
visual joke, juego de palabras y violación de la máxima de calidad	
Estrategia empleada	
Adaptación y Pun → Zero	
Comentario	
En este caso, "Bean" y "Being" tienen una fonética similar, lo que encaja con la película sugerida por Joey. Sin embargo, con lo que el traductor juega aquí es con la violación de máxima de calidad y la lleva un paso más allá, transformando en diálogo en un completo absurdo	

MF 8.3	
Contexto:	
Claire llama al bajista del grupo que cree que sonaba durante su primer beso con Phil. El músico se da cuenta de que Phil no sabe quién es y se ofende, por lo que le pregunta cuál es el nombre de la canción que está tocando para desenmascararlo delante de Claire	
V.O.	V.D
Músico: It's True P: True, of course Músico: Right, this is false. See, I'm not gonna play True for someone who's false	Músico: es True P: Claro, true Músico: Nah, esto es falso. ¿Ves? No puedo cantar True para alguien que es falso
Elemento humorístico	
Juego de palabras	
Estrategia empleada	
Pun – Zero	
Comentario	
Puesto que el nombre de la canción se conoce en inglés en la cultura meta, no es posible plasmar el mismo juego de palabras que en la V.O. Esto funcionaría dependiendo de los conocimientos de inglés de la audiencia	

F 1.10	
Contexto:	
Ross habla con Chandler y Joey sobre las posibilidades que tiene al estar soltero de nuevo.	
V.O.	V.D
R: Grab a spoon? Do you know how long it's been since I've <u>grabbed the spoon</u> ?	R: ¿Que coja un cucurucho? ¿Sabes cuánto hace que no cojo un <u>cucurucho</u> ?

Do the words, " <u>Billy, don't be a hero</u> ", mean anything to you?	Las palabras " <u>no te hagas el héroe</u> " significan algo para ti?
Elemento humorístico	
Juego de palabras	
Estrategia empleada	
Pun→Pun	
Comentario	
A pesar de tratarse de una broma internacional, ha sido necesario buscar un equivalente para "spoon", pues aquí se rompe la máxima de calidad y "spoon" hace referencia a otro elemento diferente. Asimismo, es necesario adaptar la frase hecha "Billy, don't be a hero" a la lengua y cultura meta	

F 3.2	
Contexto:	
Están hablando de lo maravilloso que es el novio de Mónica	
V.O.	V.D
R: yeah, it's his, <u>innate Alan-ness</u> that, that we adore C: I personally could have a <u>gallon of Allan</u>	R: es su innata <u>calidad humana</u> lo que más apreciamos C: Sí, me gustaría parecerme a Allan
Elemento humorístico	
Juego de palabras	
Estrategia empleada	
Pun→Zero (elisión)	
Comentario	
Se omite el juego de palabras por completo y se pierde el chiste, ya que "me gustaría parecerme a Alan" no rima y no produce risa. Asimismo, Ross juega con el empleo del sufijo "ness" para crear una característica humana basada en lo genial que Alan es, lo cual también se pierde en la VD	

F 6.1	
Contexto:	
Joey les cuenta a sus amigos que va a ser el doble del trasero de Al Pacino, su gran ídolo, por lo que comienzan a burlarse de él	
V.O.	V.D
C: After all these years of struggling you've finally been able to crack your way into show business R: So, you gonna invite us all to the big opening?	C: después de tantos años de sacrificio por fin has conseguido meter el trasero en el mundo del cine R: ¿nos invitarás al estreno o vas de culo?
Elemento humorístico	
Juego de palabras	
Estrategia empleada	
Pun→Pun	
Comentario	

Está claro que se necesita un equivalente que refleje el mismo significado que la VO para mantener la broma, por lo que se ha optado por “meter el trasero” como equivalente de “crack your way”  
 La segunda broma queda más forzada, pero se mantiene la estrategia empleada

F 15.3	
Contexto:	
Chandler habla sobre el hecho de que no va a aceptar el ascenso que le ha ofrecido su jefe	
V.O.	V.D
C: 'cause this was supposed to be a temp job M: You've been there for 5 years C: But if I took this promotion it'd be like admitting that this is what I actually do M: So is it a lot of money? C: It doesn't matter. I just don't wanna be one of those guys that's in his office until 12 o'clock at night worrying about the WEENUS Ra: the WEENUS? C: Weekly estimated net usage systems Ra: Oh, that WEENUS	C: porque se suponía que era un trabajo temporal M: ¡Pero si llevas trabajando ahí cinco años! C: lo sé, pero si acepto ese ascenso, sería como reconocer que me dedico a eso M: te ofreció un buen aumento? C: eso no importa. No quiero ser el típico que se queda en el despacho hasta las doce de la noche preocupado por el SICASER Ra: el SICASER? C: El sistema de cálculo semanal de la red Ra: Ah, el SICASER
Elemento humorístico	
Juego de palabras	
Estrategia empleada	
Pun→Zero	
Comentario	
Weenus tiene doble significado, por lo que la intervención de Rachel al final tiene mucha mayor carga humorística que su VD, donde se pierde por completo el doble sentido de la palabra	

F: 18.1	
Contexto:	
Todos juegan al póker y es hora de repartir las ganancias, pero Rachel se levanta de la mesa antes de tiempo	
V.O.	V.D
Ra: Okay, sorry to break up this party, but I've got more resumes to write for tomorrow C: Rach, we gotta settle Ra: Settle what	Ra: bueno, siento tener que dejaros, pero tengo que escribir unos currículums para mañana C: Alto, Rachel. Tenemos que ajustar cuentas Ra: ¿Con quién?

C: The Jamestown colony of Virginia. You see king George is giving us the land, so...	C: Con la colonia de Jamestown en Virginia. Verás, el rey Jorge nos ha regalado unas tierras, así que
Elemento humorístico	
Juego de palabras	
Estrategia	
Pun→Pun	
Comentario	
Aquí, "Settle" se sustituye por "ajustar cuentas", lo que en cierto modo tiene como consecuencia la pérdida de carga humorística, pero se mantiene la broma. Esto se debe a que settle tiene doble significado dependiendo del contexto en el que se emplee.	

F 20.3	
Contexto:	
Ross está completando el crucigrama y necesita ayuda. Mientras, Chandler mira fijamente al teléfono porque espera la llamada de una chica	
V.O.	V.D
R: Four letters, "Circle of hoop" C: Ring, dammit, ring! R: Thanks	R: cinco letras. Fuego o brasa C: maldita sea, ¡llama! R: gracias
Elemento humorístico	
Juego de palabras	
Estrategia empleada	
Pun→pun	
Comentario	
Aquí se ha cambiado la definición que busca Ross para que Chandler pueda utilizar una palabra acorde a la situación	

F 24.1	
Contexto:	
Ross habla con los chicos en el balcón durante la barbacoa del cumpleaños de Rachel. Les cuenta que debe viajar a China	
V.O.	V.D
R: I have to go to China J: The country? R: No, no, this big pile of dishes in my mom's breakfront	R: Tengo que irme a China J: ¿El país? R: No, no, es a un montón de platos de porcelana que tiene mi madre
Elemento humorístico	
Juego de palabras	
Estrategia empleada	
explicitación	
Comentario	
Aunque no muy común en doblaje, aquí se observa un ejemplo de explicitación para que las palabras "porcelana" y "china" se relacionen entre sí y de esa manera	

conservar la carga humorística que desprende el juego de palabras en la VO, pues “china” puede llevar el significado de porcelana implícito

MF 3.1	
Contexto:	
Phil habla de su estrategia para educar a sus hijos	
V.O.	V.D
Act like a parent, talk like a peer. I call it peeringting. I learned it from my dad who used to walk into my room and say what's up, sweathog?	P: actúa como padre, habla como un colega. Yo lo llamo ser padrega. Lo aprendí de mi padre, que venía a mi cuarto y me decía “qué pasa, guarrete”
Elemento humorístico	
Juego de palabras	
Estrategia empleada	
Pun→Pun	
Comentario	
Este es un ejemplo de cómo la VD ha conseguido transmitir el mismo juego de palabras que se observa en la VO, a pesar de que “peeringting” también juega con la fonética de la palabra “parenting” y eso no ha sido posible de conservar en la LM.	

MF 5.3	TCR:
Contexto:	
Manny y Luke entran riendo en la cocina y cuentan por qué se meten el uno con el otro	
V.O.	V.D
L: I made fun of him because his mum used to dig coal M: He said you were a coal digger ...	L: Yo me burlaba de él porque su madre cazaba tortugas M: Dice que eres una caza tortugas ...
Elemento humorístico	
Juego de palabras	
Estrategia empleada	
Pun→Pun/sustitución lingüística	
Comentario	
Aquí, se permite hacer un cambio en el léxico para que el juego de palabras refleje el mismo significado que en el caso de la VO	

G 1.4	
Contexto:	
En el despacho del notario, Alison se entera de que tiene el título de ‘Lady’	
V.O.	V.D
N: Lady Heather Button. The Buttons go back a long way	N: Los Buttons son un linaje antiguo A: ¿Lady? O sea, ¿que soy una Lady? Bueno, sé que soy una mujer, pero me

A: Lady? Does that mean I'm a lady? Ok, I know I'm a lady, but, like, a lady lady? Like Lady Gaga. No, no...	refiero a una dama, como Lady Gaga. No, no...
Elemento humorístico	
Juego de palabras	
Estrategia empleada	
Pun→Zero	
Comentario	
En la versión doblada, se pierde por completo la carga humorística que lleva el juego de palabras que se emplea mediante el uso de los diferentes significados de la palabra "lady".	

G 2.1	
Contexto:	
El Capitán está decidido a echar a los nuevos inquilinos, por lo que decide tomar el mando	
V.O.	V.D
Cap: Which is why we need a change of tactics. We work in shifts. Campaign of attrition. Guerrilla war R: Gorilla always wins	Cap: Necesitamos un cambio de táctica. Trabajar por turnos. Una campaña de desgaste. Una guerra de guerrillas R: Los gorrillas siempre ganan
Elemento humorístico	
Juego de palabras calco	
Estrategia empleada	
Pun→pun	
Comentario	
El nombre de las tácticas propuestas por el capitán tienen equivalente en español, pero para que se produzca un efecto sonoro similar al de la VO, Robin debe cambiar "gorillas" por "gorrillas", lo cual pierde cierta carga humorística.	

G 3.2	
Contexto:	
Kitty interrumpe a Alison y Michael en el dormitorio. Bajan juntas las escaleras mientras hablan de cómo se hacen los bebés	
V.O.	V.D
K: Were you making a baby? A: No, no. I mean I was hoping we'd get in a bit of practice, but... K: ¿Practice? A: You know, <u>getting jiggy with it. How's-your-father?</u> K: He's <u>dead</u> I think A: You don't know what I'm talking about do you? K: I thought babies were made when you pressed ears together	K: ¿Estabais haciendo un bebe? A: No, no, esperaba practicar un poco, pero K: ¿Practicar? A: Ya sabes, estaba calentando. <u>Para echar un polvo</u> K: <u>Todos somos polvo</u> A: No sabes a lo que me refiero, ¿verdad? K: Creía que los bebés se hacía juntando las orejas

A: Who told you that? K: My sister. How do you make a baby? A: Well...ok. So when a man and a woman love each other very, very much - or not, actually- sometimes that can be more fun	A: ¿Quién te dijo eso? K: Mi hermana. ¿Cómo se hace un bebé? A: Cuando un hombre y una mujer se quieren mujo – o no - de hecho, a veces es más divertido
Elemento humorístico	
Juego de palabras Máxima de cantidad Máxima de modo Máxima de calidad	
Estrategia empleada	
pun→pun	
Comentario	
Aquí asistimos a una violación de casi todas las máximas, pues Alison se pierde en el detalle mientras le explica a Kitty lo que quiere saber. Además, Kitty ofrece respuestas muy extrañas y en ellas encontramos un ejemplo de juego de palabras en la VD diferente al que se encuentra en la VO.	

Se ha decidido exponer una lista más extensa en este apartado para matizar el hecho de que los juegos de palabras y las frases hechas tienen un gran peso en la producción del humor en estas comedias de situación. Por ello, es fácil ver cómo la mayoría de los problemas se resuelven mediante tres estrategias principalmente: pun→no pun, pun→pun y pun→Zero. En el caso de la primera, encontramos los ejemplos F 4.2, MF 1.12, MF 8.2, MF 10.1 y G 1.1. Lo que esta estrategia conlleva es una pérdida de la carga humorística, si bien es cierto que logra conservar la producción del humor en cierto modo. Por otro lado, los ejemplos que han empleado pun→pun consiguen reproducir el mismo efecto que la versión original, por lo que debería dedicarse más tiempo a dar con soluciones propiciadas por esta estrategia y, así, conservar el humor y toda su carga.

Por último, sin embargo, existen numerosos ejemplos de pérdida de carga humorística debido a que no es posible reproducir el juego de palabras de la VO y tampoco conservar su significado. Algunos ejemplos de esto último se encuentran en F 18.3, MF 8.3, F 3.2, F 15.3 y G 1.4. Además, se ha observado que la serie *Friends* presenta un número mayor de ejemplos de juegos de palabras y frases hechas con respecto al resto de series, que juegan más con la imagen y el humor absurdo.

### 5.3. Elementos paralingüísticos

#### 5.3.1. Violación de máxima de calidad

F 5.1	
Contexto:	
Chandler, muy excitado, habla de que por fin es Sábado. Está con Joey en la cafetería	
V.O.	V.D
C: So Saturday night, the big night. Date night, Saturday night. Sa-tur-day night J: no plans? C: not a one	C: por fin ha llegado la gran noche, la noche de las citas, la fiebre del sábado noche! J: no tienes planes ¿eh? C: ninguno
Elemento humorístico	
Violación de la máxima de calidad	
Estrategia empleada	
Equivalencia	
Comentario	
El problema que reside en la VO es el empleo de palabras muy cortas, por lo que se opta por cambiar por completo las de la VD.	

MF 1.6	
Contexto:	
Luke ha metido su cabeza entre dos barras de la barandilla de la escalera; al parecer, a propósito y no puede salir	
V.O.	V.D
P: why do you keep getting stuck like this? I: I thought I could get out this time	P: ¿Por qué te pasa esto siempre? L: esta vez creía que podía salir
Elemento humorístico	
Violación de la máxima de calidad	
Estrategia empleada	
Calco	
Comentario	
La respuesta de Luke es la que posee toda la carga humorística al tratarse de una respuesta inesperada y que deja entrever que se queda atascado a propósito, algo poco usual. El doblaje empleado es una mera traducción literal porque funciona perfectamente	

MF 1.7	
Contexto:	
Luke le ha disparado a Alex con su pistola de bolas y le ha hecho daño. Phil y Claire acordaron que si le disparaba a alguien, Phil debería dispararle a Luke. Planean cuándo hacerlo	
V.O.	V.D
C: He'll be home at 2:00 P: I can't shoot him at 2:00. I'm showing a house at 2:00	C: Vuelve a las dos P: no puedo a las dos. Tengo que enseñar una casa

A: What about 3:00? C: No, he's got a soccer game at 3 and the. Oh, we gotta leave for that dinner thing at 5. 4:15 you could shoot him at 4:15 P: Yeah, I guess that works for me	A: y a las 3? C: no, tiene partido de futbol a las tres y luego esa cena a las 5. 4:15, puedes dispararle a las 4: 15 P: sí, eso me viene bien
Elemento humorístico	
Violación máxima de calidad	
Estrategia empleada	
Calco	
Comentario	
La carga humorística recae en la escena en sí, ya que están planificando dispararle a Luke y se lo toman todos como si fuese una tarea obligatoria que incluso apuntan en el horario semanal	

MF 1.14	
Contexto:	
Mitchell y Cam se preparan para ir con Lily a una clase de juegos con padres e hijos. Mitchell está nervioso por ser los únicos padres gays del grupo	
V.O.	V.D
Wow. Paisley and pink. Was there something wrong with the fishnet tank top? Obviously not, I'm wearing it underneath	Vaya, cachemir rosa. Es que no te gustaba la camiseta de rejilla? Cam: claro que sí, la llevo debajo
Elemento humorístico	
Máxima de calidad	
Estrategia empleada	
Adaptación y Naturalización cultural	
Comentario	
A pesar de tratarse de una traducción casi literal, se ha sustituido el elemento cultural original por su equivalente en la LM. Además, el humor recae en la respuesta de Cam sobre el sarcasmo de Mitchell, el cual se mantiene tal y como aparece en la VO	

MF: 6.1	
Contexto:	
Frente al sofá, Claire y Phil hablan sobre sus rutinas	
V.O.	V.D
C: I get up at 6 P: I get up at 5 C: Seriously, I get up at 6 P: That was you? I thought we had a racoon	C: Yo me levanto a las 6 P: Yo me levanto a las 5 C: En serio, yo me levanto a las 6 P: ¿Eres tú? Creía que teníamos un mapache
Elemento humorístico	
Máxima de relevancia	
Máxima de calidad	
Estrategia empleada	
Traducción literal/calco	

Comentario
Puesto que la carga humorística recae sobre el hecho de que Phil no conocía este dato, no es necesario realizar cambios. Cabe anotar que no es común encontrar mapaches en un jardín de España, por lo que puede ser acertado encontrar un equivalente. En cualquier caso, la ruptura de estas máximas consigue el efecto humorístico.

G 1.5	TCR:
Contexto:	
Lady Button tiende a despertarse en mitad de la noche dando gritos, a lo que le sigue un salto por la ventana. Parecen terrores nocturnos	
V.O.	V.D
Cap: Screaming like a mad person! L: I don't think I do! (Grita y se tira por el balcón) K: I always thought that was an owl T: An owl? Do you know what an owl sounds like K: Well, now I don't think I know	Cap: ¡Que gritas como una loca! L: Pues yo creo que no grito K: Siempre pensé que era un búho T: ¿Sabes cómo ulula un búho? K: Pues no, creo que no.
Elemento humorístico	
Visual joke Máxima de relevancia	
Estrategia empleada	
Traducción literal/calco y compensación	
Comentario	
Puesto en español existe un término para el sonido del búho, este se usa como compensación a modo de explicitar el buen hablar de Thomas. El cambio de tema por parte de Thomas y Kitty rompe la máxima de relevancia.	

### 5.3.2. Violación de la máxima de cantidad

F 1.1.	
Contexto:	
Mónica no quiere presentarle su novio a sus amigos porque estos siempre critican a sus parejas	
V.O.	V.D
J: come on, you're going out with the guy. <u>There's gotta be something wrong with him</u> C: so does he have a hump? A hump and a <u>hairpiece</u> ? P: Wait, <u>does he eat chalk?</u> It's cause I don't want her to go through what I went through with Carl	J: vamos, <u>algo raro tiene que tener</u> C: ¿Qué pasa? ¿Tiene joroba? ¿Joroba y <u>bisoñé</u> ? P: espera, <u>¿suele mascar tiza?</u> No me gustaría que pasase por lo que pasé yo con Carl
Elemento humorístico	
Violación de la máxima de cantidad	
Estrategia empleada	

Traducción literal y adaptación
Comentario
Phoebe hace una pregunta absurda que nadie espera, lo que se suma a la pregunta de Chandler, donde “hairpiece” ha sido adaptado a la LM mediante el empleo de la sustitución

MF 1.8	
Contexto:	
Gloria cuenta su experiencia con Javier, el padre de Manny. Está sentada en el sofá junto a Jay	
V.O.	V.D
G: Fight and make love, fight and make love. One time , I’m not kidding you, We fell out of the window together J: Which one were you doing?	G: pelear y hacer el amor, pelear y hacer el amor. Una vez, y es cierto, nos caímos juntos por la ventana J: ¿y cuál de las dos cosas hacíais?
Elemento humorístico	Elemento humorístico
Violación máxima de relevancia y máxima de cantidad	
Estrategia empleada	
Traducción literal	
Comentario	
Gloria habla demasiado, lo cual incomoda a Jay y este rompe la máxima de relevancia haciendo una pregunta, se intuye, retórica	

MF 1.15	
Contexto:	
Cam se ofende por la respuesta que le da una madre del grupo de juegos ante su pregunta sobre la película que esta acababa de ver	
V.O.	V.D
Meryl Streep could play batman and be the right choice. Shes perfection whether shes divorcing Kramer, whether shes wearing Prada. Don’t even get me started with Sophies choice She couldn’t forgive herself	Meryl Streep puede hacer de Batman y estar bien. Es la perfección. Ya sea divorciándose de Kramer o vestida de Prada. No digamos ya en la decisión de Sophie. (llora) Nunca se perdona a si misma
Elemento humorístico	
Máxima de cantidad	
Estrategia empleada	
Calco	
Comentario	
El contenido de esta broma es fácilmente extrapolable a la LM, ya que Meryl Streep es una figura conocida internacionalmente, así como las películas o las referencias que presenta Cam. Así, el humor tiene su punto álgido en la reacción de Cam ante el recuerdo de la película la Decisión de Sophie	

MF 6.4	
Contexto:	
Cam y Mitchell hablan de la típica tarea de instituto en la que los alumnos cuidan de un huevo	
V.O.	V.D
Cam: We did that in my school, too. It didn't turn out so well. Went through a dozen eggs M: He's a nervous eater Cam: No, I broke a dozen eggs	Cam: Yo también hice eso en el colegio y no salió muy bien. Necesité una docena de huevos M: Cuando está nervioso, come mucho Cam: No, que rompí una docena
Elemento humorístico	
Máxima de cantidad	
Estrategia empleada	
Traducción literal	
Comentario	
Mitchell ofrece demasiada información y, además, errónea, por lo que la carga humorística recae en la violación de la máxima de cantidad y no es necesario realizar cambios en la traducción	

MF 8.1	
Contexto:	
Phil está decepcionado con el regalo de aniversario que le ha hecho Claire. Le cuenta a la cámara qué le gustaría tener	
V.O.	V.D
Things I want: robot dog, night-vision goggles, bug vacuum, GPS watch, speakers that look like rocks. I love my wife but she suck at giving gifts. Im sorry for the <u>pay-channel language</u> -Oh, yogurt maker. I can't think of things I want	Cosas que quiero: perro robot, gafas de visión nocturna, aspiradora de insectos, reloj con GPS, altavoces con forma de piedra. Adoro a mi mujer, pero hace una mierda de regalos. Perdón por hablar mal, pero... Uy, una yogurtera
Elemento humorístico	
Máxima de cantidad	
Estrategia empleada	
Calco	
Comentario	
Dado que la carga humorística recae sobre la cantidad de cosas que Phil quiere y estas existen en la cultura meta, no existe problema traductológico	

G 1.3	
Contexto:	
Alison recibe una llamada y se entera de que ha heredado una mansión, por lo que deciden ir al despacho del notario	
V.O.	V.D
M: I feel like I'm in the head masters office. I pushed a willow branch in Daniel Bellingham's ear, and he tried to get it	M: Me siento como en el despacho del director. Le metí una ramita de sauce en un oído a Daniel Bellingham. Él la

out and just pushed it further in. Ha, ha he had to go to the doctors	empujó hacia dentro y tuvo que ir al médico
(come popurrí) N: that's popurri	N: eso es mezcla industrial
Elemento humorístico	
Máxima de cantidad Visual joke	
Estrategia empleada	
Calco y adaptación	
Comentario	
Michael cuenta una historia fuera de lugar, lo que provoca el humor en esta escena. Además, prueba el popurrí creyendo que es comida, el cual se traduce por un equivalente en la VD	

MF 2.4	
Contexto:	
Gloria explica que le encantaría tener una hija para hacerle peinados y ponerle vestidos	
V.O.	V.D
No one knows this but for the first year of his life, I made up Manny like a girl and told everybody that he was my daughter. But just for a few times. I didn't want to mess with his head. When he found the pictures I told him it was her twin sister who died	Nadie lo sabe, pero justito hasta que cumplió un año, vestí a Manny de niña y le decía a todo el mundo que era mi hija. Solo lo hice unos meses, no quería causarle un trauma y cuando encontró las fotos le dije que era su hermanita gemela que se murió
Elemento humorístico	
Máxima de cantidad y relevancia	
Estrategia empleada	
Traducción literal/calco	
Comentario	
La carga humorística recae en la historia en sí misma. Por ello, un mero calco es suficiente para producir el mismo efecto en a VD	

### 5.3.3. Violación de la máxima de relevancia

Capítulo: 1.3	
Contexto:	
Chandler le cuenta al resto de amigos el extraño sueño que tuvo en el instituto	
V.O.	V.D
C: Back in high school. I'm standing in the middle of the cafeteria and I realize I'm totally naked. And I look down and I realize there is a phone... there. All of the sudden, the pone starts to ring. And it turns out it is my mother. <u>Which is very, very weird because... she never calls me</u>	C: anoche soñé que estaba en medio de la cafetería cuando me di cuenta de que estaba totalmente desnudo. Entonces miré abajo y vi que tenía un teléfono entre... las piernas. En aquel momento empezó a sonar el teléfono y resultó que

	era mi madre, <u>lo cual es muy muy extraño porque ella... no me llama nunca</u>
Teoría del humor	
Violación de máxima de relevancia	
Estrategia empleada	
Traducción literal	
Comentario	
Cabe resaltar que en la versión doblada, el sueño tiene lugar en una cafetería, pero no especifica cuál. Así, la risa se produce a causa de la ruptura con la línea que llevaba el contenido, donde el espectador espera una broma sexual en lugar de la que se ofrece	

F 1.4.	
Contexto:	
Ross se va a divorciar de su mujer y entra en la cafetería muy triste	
V.O.	V.D
R: I just feel like someone reached down my throat , grabbed my small intestine, pulled it out of my mouth and tied it around my neck C: <u>cookie?</u>	R: me siento como si alguien me hubiese metido la mano por la garganta, me hubiese sacado el intestino por la boca y me lo hubiese atado alrededor del cuello C: <u>¿una galleta?</u>
Elemento humorístico	
Violación de la máxima de relevancia	
Estrategia empleada	
Traducción literal	
Comentario	
Igual que antes, Chandler rompe la línea natural de la conversación y, en lugar de preguntarle a su amigo algo coherente con la situación, le ofrece una galleta; rompiendo así con la carga pesimista del discurso de Ross	

MF 1.9	
Contexto:	
Cam habla de por qué ha engordado y Mitchell deja ver que nada de lo que ha dicho es cierto	
V.O.	V.D
Cam: Yes, I've gained a few extra pounds while we were waiting for the baby, which has been very difficult. But apparently your body does a nesting, very maternal, primal thing where retains nutrients-some sort of molecular physiology thing. But that's science. You can't fight it, so... (imagen) M: I'm not saying anything Cam: You're saying everything	Cam: Sí, he cogido unos kilitos de más mientras esperábamos al bebé, lo cual ha sido muy difícil, pero al parecer, el cuerpo hace una preparación maternal y primaria para retener nutrientes. Es como algo de fisiología molecular, pero eso es ciencia y no puedes evitarlo (imagen) M: no digo nada Cam: lo dices todo

Elemento humorístico
Máxima de relevancia visual joke
Estrategia empleada
Calco
Comentario
La carga humorística recae en la combinación de imágenes y discurso de Cam, que se contradicen conforme él habla. Además, el comentario de Mitchell logra transmitir la idea clara de que Cam no está contando la verdad mediante un “no digo nada” cuando en realidad quiere decir que nada de lo que Cam ha dicho es cierto

MF: 2.1	
Contexto:	
Gloria no consigue dar con la palabra helicóptero. Jay le ayuda. Entonces, Gloria habla de que Javier luchó contra un cocorilo. Ambos están frente a la cámara	
V.O.	V.D
G: How do you say in English the tctctctctctctc? J: helicopter .... G: once, he boxed with an alligator J: Wrestle. You can't box with an alligator	G: ¿Cómo se dice eso de tctctctct? J: Helicóptero ... G: Una vez hasta boxeó con un cocodrilo J: Luchar, se dice luchar. No puedes boxear con un cocodrilo
Elemento humorístico	
Máxima de relevancia Léxico dialectal	
Estrategia empleada	
calco	
Comentario	
De nuevo, se observa cómo Gloria parece no recordar palabras en la lengua meta, pero aquí, la carga humorística recae en la dificultad de hablar en una L2	

G 1.5	TCR:
Contexto:	
Lady Button tiende a despertarse en mitad de la noche dando gritos, a lo que le sigue un salto por la ventana. Parecen terrores nocturnos	
V.O.	V.D
Cap: Screaming like a mad person! L: I don't think I do! (Grita y se tira por el balcón) K: I always thought that was an owl T: An owl? Do you know what an owl sounds like K: Well, now I don't think I know	Cap: ¡Que gritas como una loca! L: Pues yo creo que no grito K: Siempre pensé que era un búho T: ¿Sabes cómo ulula un búho? K: Pues no, creo que no.
Elemento humorístico	
Visual joke	

Máxima de relevancia
Estrategia empleada
Traducción literal y compensación
Comentario
Puesto en español existe un término para el sonido del búho, este se usa como compensación a modo de explicitar el buen habar de Thomas. El cambio de tema por parte de Thomas y Kitty rompe la máxima de relevancia.

En cuanto a las estrategias empleadas en las situaciones en que se violan las diferentes máximas, se observa que no es el contenido verbal el que produce el humor en estos casos, sino la situación en sí misma y lo que se está diciendo. Esto quiere decir que basta con traducir literalmente lo que el personaje dice y no supone una especial dificultad. Así pues, esta clase de situaciones es propia de las *sitcoms*, donde la imagen juega igualmente un papel importante y, puesto que no toda la carga humorística recae en elementos verbales, es más fácil que siga produciéndose humor en a VD.

## 6. Conclusiones

Como se observa, las tres series de televisión son muy semejantes en cuanto a la producción de humor se trata, pues guardan características comunes al tratarse del mismo género audiovisual. Así, se ha comprobado que *Friends* presenta un mayor número de juegos de palabras, mientras que *Modern Family* juega más con la imagen. Además, *Ghosts* basa su estrategia humorística en el humor absurdo, por lo que encontramos muchos más ejemplos de violación de máximas, siempre teniendo en cuenta que disponemos de menos episodios que en el resto de casos.

El trabajo, entonces, muestra que las estrategias empleadas para la creación de humor en la versión meta se repiten en el tiempo, si bien es cierto que algunas tienen más peso que otras dependiendo de la naturaleza y contenido de cada serie, así como la audiencia a la que se dirigen. Esto quiere decir que realizar un estudio sobre la producción del humor es fundamental para poder seleccionar las estrategias que mejor se adaptan al contenido original dependiendo de la naturaleza de estos elementos y a la cultura meta al que será destinado. Además, se observa que resulta especialmente complicado guardar los juegos de palabras tal y como aparecen en la versión original, si bien es cierto que existen numerosas estrategias que pueden ayudar a producir el efecto humorístico en cierto modo.

Este hecho podría haber demostrado que se puede llegar a emplear una más amplia variedad de estrategias, pero se observa que “pun → no pun” es la más empleada en estos casos y podría deberse a que resulta más fácil y que, como se ha mencionado, las imágenes y las situaciones proyectadas en pantalla ayudan a mantener la carga

humorística. Es decir, el humor basado en elementos no lingüísticos es el más difícil de trasladar a la cultura meta, pero contamos con elementos extralingüísticos como las imágenes para apoyarnos en ellos. Así se ve claramente cómo, en efecto, el doblaje es una traducción subordinada, como decíamos en el marco teórico

Se puede afirmar que mucha de la carga humorística de la VO en el caso de este género televisivo se pierde en el proceso traductor, lo que nos lleva a preguntarnos si es conveniente o no seguir contando con la tarea de doblaje en el futuro. Como se ha mencionado en el marco teórico, el doblaje surge como herramienta para cubrir las necesidades de los espectadores de la época que desconocían el idioma de origen y que por unas razones y otras, eran incapaces de leer los subtítulos que acompañaban a las producciones audiovisuales. Hoy en día, sin embargo, el nivel de alfabetización es infinitamente mayor y el acceso al contenido multimedia va en aumento, como la producción del mismo. Entonces, si el objetivo último de la comedia de situación es hacer reír, debería conservarse toda la carga humorística para que la audiencia pueda disfrutar de la experiencia completa.

Sin embargo, cabe destacar que la figura del traductor es determinante para trasladar contenido de un lugar a otro y difuminar fronteras en un mundo globalizado en el que sin esta figura, la cultura meta debería ser conocedora de la lengua de origen y de la cultura de origen, algo que no sucede por razones más que obvias. Así, es cierto que se pierde carga humorística por el camino, pero el fin último, que es provocar la risa en el espectador y entretener; se logra, aunque sea en menor medida.

## 7. Bibliografía

- Alvarado Ortega, M. B. (2012). Una propuesta de estudio para el humor en la conversación coloquial.
- Aliaga Aguza, L. M. (2014). Mecanismos de humor visual en la comedia de situación *Cómo conocí a vuestra madre*.
- Asensio, R. M., Kelly, D. A., & San Salvador, N. G. (1986). Concepto de «traducción subordinada» (cómico, cine, canción, publicidad). Perspectivas no lingüísticas de la traducción (I). In *Pasado, presente y futuro de la lingüística aplicada: actas del III Attardo, S., & Raskin, V. (2017). Linguistics and humor theory. The Routledge handbook of language and humor*, 49-63.
- Agost, R. (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Editorial Ariel.
- Alcaraz, E. (1990). Tres paradigmas de la investigación lingüística. Alcoy: Marfil
- Asensio, R. M. (2013). Campos de estudio y trabajo en traducción audiovisual. *Universidad de Granada*. Disponible en: [http://www.ugr.es/~rasensio/docs/Campos\\_TAV.pdf](http://www.ugr.es/~rasensio/docs/Campos_TAV.pdf). Consultado en, 17.
- Attardo, S. (1994). *Linguistics theories of humor*, Berlin & New York: Moulon de Gruyler
- Bardon, A. (2005). The philosophy of humor. *Comedy: a geographic and historical guide*, 2, 462-476.
- Bartolomé, A. I. H. (2004). Este traductor no es un gallina: el trasvase del humor audiovisual en *Chicken Run*. *Linguax. Revista de Lenguas aplicadas (2003-2013)*, 2, 20.
- Bateson, P. (2005). The nature of play: Great apes and humans. En A.D. Smith, *The role of play in the evolution of great apes and humans*. (págs. 13-24). Nueva York: Guilford Press
- Bonet Mojica, L. (2003). El cine cómico mudo. Un caso poco hablado (Chaplin, Keaton y otros reyes del gag). *Madrid, T&B editores*.
- Cerezo, B. (2016). La traducción para el doblaje en España: Mapa de convenciones [Castelló de la Plana : Universitat Jaume I, 2016.] – accesible en: <http://digital.casalini.it/9788416356010>
- Cerezo Ceballos, L., & Corpas Pastor, G. (2001). Estrategias para no naufragar en la traducción de hipertextos. *El traductor profesional ante el próximo milenio*.
- Chaume, F. (2004). *Cine y Traducción*. Madrid: Ediciones Cátedra
- Chaume, F. (2019). *Pasado y presente de la traducción para el doblaje*. Lima: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.
- Cuéllar, C. (1998). El mecanismo mágico: definición y descripción del "gag" cinematográfico.
- Dale, R., & Reiter, E. (1995). Computational interpretations of the Gricean maxims in the generation of referring expressions. *Cognitive science*, 19(2), 233-263.
- Diego, P. (2009). La influencia de la sitcom americana en la producción de comedias televisivas en España. El caso de "Friends" y "7 vidas"
- Dios, H. C., Meléndez, C. P., & Casal, G. B. (2006). Dimensiones de la apreciación del humor. *Psicothema*, 18(3), 465-470.
- Friends. (1994). HBO. Accesible en: [<https://www.netflix.com/watch/70241872?trackId=200257859>]
- Garcés, C. V. (2008). Investigación en la traducción de minorías: Traducción e Interpretación en los Servicios Públicos y Lingüística Aplicada. Métodos de investigación y resultados. In *La traducción del futuro: mediación lingüística y cultural en el siglo XXI* (pp. 413-423). Promociones y Publicaciones Universitarias, PPU.
- García Izquierdo (2015) *La competencia en lengua materna (español) de los estudiantes de Traducción e interpretación: un estudio de caso*
- Ghosts. (2019). Movistar Plus. Accesible en: [[https://ver.movistarplus.es/?id\\_perfil=OTT&suscripcion=PS-APERTURALI,PS-CVODPCFREE,PS-FAKENU,PS-FUSX0LI,PS-FUSX0PC,PS-FUSXPLI,PS-FUSXPPC,PS-SELEPLI,PS-SELEPPC,PS-YOPLAYPC](https://ver.movistarplus.es/?id_perfil=OTT&suscripcion=PS-APERTURALI,PS-CVODPCFREE,PS-FAKENU,PS-FUSX0LI,PS-FUSX0PC,PS-FUSXPLI,PS-FUSXPPC,PS-SELEPLI,PS-SELEPPC,PS-YOPLAYPC)]

- Grupo PACTE (2001): La competencia traductora y su adquisición
- Hickey, L. (1999). Aproximación pragmalingüística a la traducción del humor. *Aproximaciones a la traducción*, 22-40.
- Iglesias, M. I. (2000). La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ELE: Caracterización y aplicaciones. In *Nuevas perspectivas en la enseñanza del español como lengua extranjera: actas del X Congreso Internacional de ASELE (Cádiz, 22-25 de septiembre de 1999)*. Universidad de Cádiz, Servicio de Publicaciones.
- Lintott, S. (2016). Superiority in humor theory. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 74(4), 347-358.
- Luiz, T. M. (2016). Tradução de humor: Algumas considerações.
- Martínez, A. (2016) El doblaje de los juegos de palabras. Barcelona: UOC SL
- Martínez, J. J. (2004). *Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor en textos audiovisuales. El caso de Los Simpson*. Universitat Jaume I.
- Mayoral Asensio, R., & Kelly, D. (1986, April). N. Gallardo (1986). Concepto de traducción subordinada (cómic, cine, canción, publicidad). In *Perspectivas no lingüísticas de la Traducción. In: Fernández, F.(ed.). Pasado, presente y futuro de la lingüística aplicada: Actas del III Congreso Nacional de Lingüística Aplicada. Valencia: Universitat de Valencia* (pp. 95-106).
- Mendiburo, A., & Páez, D. (2011). Humor y cultura. Correlaciones entre estilos de humor y dimensiones culturales en 14 países. *Boletín de psicología*, 102, 89-105.
- Modern Family. (2009). Netflix. Accessible en: [<https://www.netflix.com/watch/70241872?trackId=200257859>]
- Moreno, F. (1990). Estudios sobre variación lingüística, (recop.). Servicio de Publicaciones de la Universidad, Alcalá de Henares
- Morreall, J. (2011). *Comic relief: A comprehensive philosophy of humor* (Vol. 27). John Wiley & Sons.
- Nida, E. (1959). Principles of Translation as Exemplified by Bible Translating. *The Bible Translator*; 10(4):148-164.
- Nida, E. (1964). *Toward a science of translating: with special reference to principles and procedures involved in Bible translating*. Brill Archive.
- Padilla, G., & Requeijo, P. (2010). La sitcom o comedia de situación: orígenes, evolución y nuevas prácticas.
- Romero, P. (2012). Dubbing dialogues...naturally: A pragmatic approach to the translation of transition markers in dubbing
- Rosas, M. (2002). Tradução de Humor: Transcriando Piadas. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 2002.
- Sosa, N. B. (2007). Del humor y sus alrededores. *Revista de la Facultad*, 13, 169-183.
- Silva, A. P., Jager, G., Voss, H. P., van Zyl, H., Hogg, T., Pintado, M., & de Graaf, C. (2017). What's in a name? The effect of congruent and incongruent product names on liking and emotions when consuming beer or non-alcoholic beer in a bar. *Food Quality and Preference*, 55, 58-66.
- Steiner, G. (1995). *After Babel: Aspects of Language and Translation*
- Toda, F. (2005). Subtitulado y doblaje: traducción especial(izada)
- Venuti, L. (1995). *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. London. New York: Routledge
- Wilk-Racieska, J. (1999). Semántica del humor: condiciones semánticas de crear y disimular la trampa en los chistes lingüísticos. *Contextos*, (33), 209-222.
- Zabalbeascoa, P. (1996). Translating jokes for dubbed television situation comedies. *The translator*, 2(2), 235-257.