

*La pérdida del ingenio del Dr. Crane.
Estudio de caso de la traducción para el doblaje de los juegos de palabras en Frasier*

Autora: Virginia Díaz López
C/Huesca, 14 50639
Zaragoza
virginia.diaz@gmail.com

Máster de Traducción Especializada
Universitat Oberta de Catalunya
Fecha de entrega: Junio de 2018

Tutor: Antoni Oliver González

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. METODOLOGÍA.....	4
3. LA TRADUCIBILIDAD DEL HUMOR	5
4. LA TRADUCCIÓN DEL HUMOR EN LAS <i>SITCOMS</i> AMERICANAS.....	5
5. JUEGOS DE PALABRAS	6
5.1 Definición	6
5.2 Categorización de los juegos de palabras	6
6. LOS OBSTÁCULOS Y LAS PRIORIDADES EN LA TRADUCCIÓN DE LOS JUEGOS DE PALABRAS EN <i>FRASIER</i>	7
7. <i>FRASIER</i> : ANÁLISIS DE LAS MUESTRAS.....	8
7.1 Los títulos.....	8
7.2 Los guiones	10
Muestras 1,2,3,4 - [1.13] <i>Guess Who's Coming to Breakfast</i>	10
Muestra 5- [1.17] <i>A Mid-Winter's Night Dream</i>	13
Muestra 6- [2.04] <i>Flour Child</i>	14
Muestra 7- [3.18] <i>Chess Pains</i>	14
Muestra 8- [5.05] <i>The 1000th Show</i>	15
Muestra 9- [6.08] <i>The Seal Who Came to Dinner</i>	15
Muestra 10- [11.01] <i>No Sex Please, We're Skittish</i>	16
8. RESULTADOS	17
9. CONCLUSIONES	19
10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y BIBLIOGRAFÍA.....	21
11. FILMOGRAFÍA	23

RESUMEN

Los juegos de palabras suponen uno de los mayores retos para los traductores del humor audiovisual. Una traducción realizada sin las consideraciones necesarias puede ir en perjuicio de la acogida que el producto pueda tener en la comunidad meta, que en ocasiones estaría viendo un resultado muy alejado del original tal y como fue concebido por sus guionistas. Éste es un estudio de caso de la serie de situación americana (*sitcom*) *Frasier*, caracterizada por una alta frecuencia en el uso de este tipo de estrategia lingüística para alcanzar el efecto cómico. La motivación de este artículo viene del deseo de estudiar cómo la complejidad de los juegos de palabras originales pudo determinar el efecto cómico que la serie tuviera en el público de la lengua meta. Para ello, defino el humor característico de las *sitcoms* y las consideraciones para su traducción; defino y clasifico los juegos de palabras e identifico obstáculos y prioridades. A continuación, analizo y comparo muestras de los juegos de palabras en *Frasier* con sus traducciones al castellano a la luz de los criterios definidos, y evalúo la eficacia de las mismas para saber si el tipo de humor empleado en la versión original se ha visto alterado en el proceso de traducción. Vemos que el nivel de complejidad de los juegos de palabras en inglés afecta su traducibilidad, teniendo un efecto directo en la pérdida de ingenio de los chistes de la versión original. Se observan casos en los que el traductor ha podido salvar los obstáculos, pero también una tendencia tradicional a la traducción lingüística, en vez de a una traslación del humor. También encontramos una inconsistencia en la toma de decisiones, que puede derivar del conjunto de condiciones laborales que envuelven el ámbito de esta profesión. Este estudio de caso evidencia la necesidad de la planificación exhaustiva por parte del traductor, y da indicios del efecto que la complejidad del mercado del doblaje tiene en el producto final, haciéndonos reflexionar sobre la posible intraducibilidad de los juegos de palabras y la inevitable alteración de la experiencia en el espectador meta.

Palabras clave: Doblaje, comedia de situación, juegos de palabras, traducción, traducibilidad

ABSTRACT

Wordplay is one of the greatest challenges for translators of audiovisual humour. Not taking into consideration all necessary factors can have a detrimental effect on how the product is perceived by the target community, who sometimes views a result that has been pulled away from the original version such as the script writers intended it to be. This is a case study of the sitcom Frasier, which is characterised by a recurrent use of this type of strategy in order to achieve the humorous effect. The motivation for this article comes from the will to study how the complexity of the original wordplay could have determined the degree of the humorous effect in the target language community. To achieve this, I define sitcom humour and the factors to take into consideration for its translation; I define and classify wordplay and identify priorities and obstacles. I analyse and compare samples of wordplay in Frasier with its translations into Spain Spanish, in light of the criteria previously described. I assess its effectiveness with the aim of knowing whether the type of humour used in the original version has been altered in the translation process. We find that the complexity level of wordplay in English has a direct effect on the loss of wit in the target version. We observe cases in which the translator could overcome obstacles, but also a tendency to translate linguistically, as opposed to transfer the humorous intention. We also find an inconsistency in the decision making process, which could be a consequence of all the working conditions surrounding audiovisual translation combined. This case study proves the need for exhaustive planning by the translator, and the effect that the complexities of dubbing has on the final product, and makes us reflect on the existence of the non-translatability of wordplay, which leads to an inevitable alteration of the experience that the target viewer has.

Keywords: Dubbing, sitcom, wordplay, translation, translatability

1. INTRODUCCIÓN

La comedia de situación americana (*sitcom*) ha sido y es uno de los géneros televisivos más importantes desde la segunda mitad del siglo pasado, con un resurgimiento y gran proliferación a partir de los años 80 (Castillo y Requeijo 2010). Entre todas ellas, nos encontramos con *Frasier*, comedia de situación doméstica en el más estricto sentido del término, spin-off de la mítica *Cheers*. Creada por David Angell, Peter Casey, y David Lee, fue emitida de 1993 a 2004, con 11 temporadas y un total de 264 episodios. Ganó un total de 37 *Primetime Emmy Awards* (31 más que la exitosa *Friends*), solo superado por *Juego de Tronos* en 2016, con 38. En el año 2000, el *British Film Institute* otorgó a la serie el título de *greatest international programme of all time*; en 2002 apareció en el puesto 34 de *TV Guide's 50 Greatest TV Shows of All Time*; y en 2006, el británico *Channel 4* la votó como la mejor *sitcom* de todos los tiempos. Llegó a una máxima de 33,7 millones de espectadores (Subramanian y Kalka 2001).

En medio de esta vorágine de éxito en su versión original, nos encontramos con una serie secundaria en la parrilla española (Such 2018). Uno no puede evitar preguntarse hasta qué punto el público español realmente disfrutó del humor que esta serie podía ofrecer; o lo que es lo mismo, hasta qué punto pudo el doblaje plasmar el intrincado humor de *Frasier*, basado principalmente en alcanzar el efecto humorístico mediante la manipulación del lenguaje por medio de sofisticados juegos de palabras.

Con este estudio de caso, analizo cómo la complejidad lingüística de los juegos de palabras en *Frasier* afectaría su nivel de traducibilidad y así, a la experiencia del espectador meta, pudiendo tener un posible impacto en su nivel de acogida. Analizo el tipo y uso de los juegos de palabras en esta *sitcom*, identifico los obstáculos que estos supusieron en su día al traductor y evaluo su traducción para el doblaje, ofreciendo soluciones alternativas. Este estudio de caso está hecho sin otra intención que la de hacer un análisis lo más justo posible, para llegar a conclusiones reales y sin ir a la búsqueda de fallos de traducción. Espero con este artículo llegar a resultados y conclusiones que ayuden mejorar la traducción del humor audiovisual y que por ende, mejoren la experiencia del espectador meta. La relevancia de este estudio viene de que una *sitcom* es un producto de mercado y, como tal, queremos venderla a cuanto más público sea posible para obtener el mayor beneficio. Para asegurarnos de que eso ocurra tenemos que garantizar que la experiencia que se tiene al visualizar la serie doblada se acerque todo lo posible a la que se tiene al ver la serie original.

2. METODOLOGÍA

El análisis está hecho a la luz de unos criterios previamente establecidos que me ayudan a analizar tanto las muestras originales como las traducciones, pudiendo así hacer una evaluación más eficaz de las mismas. De los ejemplos aportados analizo su dificultad traductoria y evaluo si presentan obstáculos salvables, y cómo el traductor se ha enfrentado a ellos.

Las muestras seleccionadas son de dos tipos: muestras audiovisuales polisemióticas y muestras puramente lingüísticas o monosemióticas, ofreciendo un abanico amplio y representativo de los diversos usos de juegos de palabras que se hacen en *Frasier*. Las muestras polisemióticas las extraigo de la visualización de los episodios, y son una selección de 10 ejemplos de 7 episodios diferentes. Los ejemplos puramente lingüísticos son los juegos de palabras empleados en los títulos de los episodios de los que he extraído los guiones analizados. He optado por analizar estos títulos, y no otros, para justificar que la frecuencia de los juegos

de palabras es tal que, incluso cuando escogemos episodios de forma aleatoria, estos contienen complejidades lingüísticas que supondrán un obstáculo para el traductor.

Mi metodología es tanto cualitativa como cuantitativa. Desde el punto de vista cualitativo, me centro en el tipo y la complejidad de los juegos de palabras, así como en su función y sus prioridades textuales, y evaluo cómo el traductor ha sorteado dichas dificultades. Desde el punto de vista cuantitativo, mi estudio se basa en la idea de que los juegos de palabras no solo son complejos, sino muy frecuentes. Presento los resultados de forma numérica.

3. LA TRADUCIBILIDAD DEL HUMOR

Antes de empezar, me gustaría tratar la controvertida cuestión de la posible intraducibilidad del humor. Como bien nos explica Martínez Tejerina (2016), quien vea la traducción desde un punto de vista tradicional nos dirá que el humor no es traducible, ya que para conseguir el efecto cómico uno no puede serle fiel al plano lingüístico, porque si lo somos, perdemos el efecto humorístico en la mayoría de los casos. Y efectivamente, esta es una visión tradicional que ha traído muchos problemas en la traducción audiovisual ya que no entiende que, si bien es cierto que la labor primordial de la traducción es la de ser fiel al texto de origen, la fidelidad no se la debemos al sistema de signos plasmado en el papel y que luego interpretan los actores, si no a la intención, en este caso humorística. Desde este punto de vista hablaré de traducción y trasvase como sinónimos.

Íntimamente ligada a la cuestión anterior estaría la de si la intraducibilidad del humor existe. Zabalbeascoa (en Martínez Tejerina 2016) nos dice que no, que todo es traducible y que solo existe la incapacidad del traductor para buscar soluciones. Esto también dependerá de cómo definamos la tarea de traducir. Aunque la de Zabalbeascoa pueda parecer una afirmación demasiado contundente, sí que es cierto que si la leemos después de acordar que traducción y trasvase son sinónimos, si todo se puede trasvasar en mayor o menor medida, entonces la intraducibilidad no existe. Se podrá traducir literalmente en ocasiones (las menos), se puede sustituir, se puede naturalizar, adaptar...todas ellas estrategias de traducción perfectamente válidas. Pero no olvidemos los casos en los que tenemos que compensar, y si compensamos en un punto del texto, es porque hemos tenido que ignorar o eliminar en otro, y muchas veces esto es inevitable. Con los juegos de palabras nos vamos a encontrar con casos en los que un segmento no va a ser traducible y vamos a tener que dejarlo pasar. Estos son desde mi punto de vista los juegos de palabras que ponen de manifiesto la intraducibilidad del humor. En el resto, el nivel de traducibilidad variará, y así lo harán también las estrategias a seguir, así como la dificultad para encontrar soluciones.

4. LA TRADUCCIÓN DEL HUMOR EN LAS *SITCOMS* AMERICANAS

Desde el punto de vista textual, la comedia de situación difiere del resto en la naturaleza de su función, que es humorística, en el uso que hace del lenguaje y en cómo adapta estos dos aspectos a un formato muy restringido, siendo el ejemplo de traducción subordinada por excelencia. Así, las *sitcoms* no tienen como función principal transmitir un mensaje o narrar una historia, sino provocar humor, a lo que nos referiremos a partir de ahora como efecto cómico, en términos de Agnetta (2015).

Sin embargo, siguiendo con esta terminología, el texto de la comedia de situación es un texto audiovisual polisemiótico, en el que conviven el texto hablado y/o escrito, la imagen en movimiento, la música de fondo y los efectos acústicos; tenemos elementos verbales y no verbales, como el acento o el tono; en la imagen en movimiento vemos a los personajes y su

lenguaje no verbal; y por supuesto también tenemos referencias y connotaciones históricas, sociales y culturales. Todo esto envuelto en el elemento temporal del ritmo y la velocidad (Zabalbeascoa 2001). En resumen, cuando nos enfrentamos a la traducción de una *sitcom* estamos ante un texto cuyo principal componente textual es el humor, pero que sincroniza lo auditivo con lo visual, y lo verbal con lo no verbal.

Como consecuencia, tenemos un texto con un sinfín de sistemas, cuyas “capas” o dimensiones no atienden en la mayoría de los casos a prioridades o jerarquías ya que pueden llegar a contribuir al efecto cómico por igual, de forma sincronizada o paralela (Zabalbeascoa 2013). De hecho, ésta es la única prioridad, la hilaridad, y es precisamente este carácter polisemiótico el que va a suponer el mayor obstáculo.

Por consiguiente, si el humor es «todo aquello que pertenece a la comunicación humana con la intención de producir una reacción de risa o sonrisa (de ser gracioso) en los destinatarios del texto» (Zabalbeascoa 2001 p.255), pues bien, «todo aquello» es lo que el traductor debe trasladar para que el espectador que ve una *sitcom* doblada pueda tener acceso al mismo efecto cómico al que tiene acceso el espectador de la versión original. Si atendemos a la teoría de la *recontextualización* de Hickey (1998 p.217-231), esto implicaría que el traductor se centre en el plano perlocutivo para poder trasladar el efecto cómico, dejando de lado el plano locutivo. Esta teoría, a primera vista algo extremista, no hace más que recordarnos la necesidad de evitar la traducción intralingüística (Jakobson 1959) a la hora de traducir el humor.

5. JUEGOS DE PALABRAS

5.1 Definición

Los juegos de palabras son manipulaciones del lenguaje hechas a través de alteraciones de la pronunciación, morfología, vocabulario o sintaxis, con intención humorística, satírica o sarcástica (Leppihalme 1997 citado en Meri Giorgadze 2014). Desde el punto de vista del humor verbal, no son el vehículo del efecto cómico, sino los creadores del efecto (Zabalbeascoa 2001;2005 citado en Martínez Tejerina 2016), es decir, el humor se crea desde el lenguaje, provocando el humor que Ruch y Rath (1993 citado en Martínez Tejerina 2016) clasifican como *witty*, y del que somos testigos una y otra vez en *Frasier*.

Los juegos de palabras dependen tanto del contexto como de las características lingüísticas de la lengua en la que se generan. Por estar hablando de los juegos de palabras en un género audiovisual, este tipo de humor va a estar influido por los elementos extralingüísticos ya mencionados. Los obstáculos aumentan cuando el traductor quiere trasvasar el efecto a la lengua de destino.

5.2 Categorización de los juegos de palabras

Antes de pasar al análisis de las muestras elegidas, creo necesario establecer unas categorías que nos permitan etiquetar los juegos de palabras y clasificarlos según su traducibilidad. Si entendemos chistes como: « (1) Dicho u ocurrencia aguda y graciosa (2) Dicho o historieta muy breve que contiene un juego verbal o conceptual capaz de mover a risa, o (3) Suceso gracioso y festivo» (RAE 2016), entendemos que cuando estamos ante un juego de palabras en una *sitcom*, estamos ante un chiste desde el punto de vista de la elaboración del texto. Si bien los personajes no están contando un chiste, el guionista lo está haciendo a través de ellos: nos está contando una historia o anécdota en la que se crea el efecto cómico mediante la confusión, ironía o burla a través, en este caso, de la manipulación lingüística.

Siguiendo esta premisa y la clasificación de Zabalbeascoa (2001), los juegos de palabras en *Frasier* serían *chistes complejos* que combinan dos o más tipos dentro de su clasificación. Estrictamente hablando, estamos ante un *chiste lingüístico-formal y paralingüístico*, es decir, que depende de elementos puramente lingüísticos (polisemia, metonimia, rima, homofonía...) pero con restricciones no verbales de importancia considerable. Esta va a ser la característica que todos los ejemplos van a tener en común. El nivel de traducibilidad de estos *chistes complejos* va a depender de sus características lingüísticas y de la medida en que se combinen con los siguientes tipos: **a) Internacionales**: que nos permiten una traducción directa; **b) Cultural-institucional**: con referencias a aspectos culturales y para los que habría que tener en cuenta el efecto diacrónico; **c) Nacional**: que necesita sustitución y mayor planificación, y quizás una naturalización.

6. LOS OBSTÁCULOS Y LAS PRIORIDADES EN LA TRADUCCIÓN DE LOS JUEGOS DE PALABRAS EN *FRASIER*

Es importante que veamos la traducción como una serie de prioridades y restricciones (Zabalbeascoa 1996), entendiendo las prioridades como el objetivo o la función a cumplir por parte de la traducción, y las restricciones como los obstáculos a la hora de llegar a dichos objetivos y que van a complicar la tarea del traductor, obligándole por lo tanto a tomar una serie de decisiones para conseguir una traducción efectiva. El primer obstáculo a la hora de traducir juegos de palabras va a ser su propia naturaleza lingüística, que junto con los factores extra textuales y las restricciones propias del doblaje (Martínez Tejerina 2016) suponen el primer gran obstáculo. *Frasier*, además, nos presenta un dinamismo y agilidad humorísticos propios del medio y que no podemos pasar por alto.

Ya hemos mencionado antes que la principal función, invariable, en las *sitcoms* es el efecto cómico, pero observemos el siguiente extracto del episodio [4.19] *Three Dates and a Break up*:

Niles: Have you noticed there are fewer hazelnuts in these biscotti? [...] And yet they've gone up twenty-five cents.

Frasier: Oh, fewer nuts, more money - something I've been aspiring to for my entire professional life!

Como vemos aquí, la prioridad del humor es alta (Zabalbeascoa 2001), pero en este chiste en concreto hay otras funciones: mostrar el esnobismo de los personajes, su condescendencia y el carácter meticuloso de Niles. Esto, gracias al juego de palabras por homofonía combinado con el tono, el lenguaje corporal, la semántica de la imagen y el contexto. Todos estos elementos son esenciales para la experiencia del espectador.

Aquí nos viene bien prestar atención a la *General Theory of Verbal Humour (GTVH)* de Raskin y Atardo (1991) que, a pesar de centrarse en los aspectos puramente lingüísticos del chiste, habla de ellos como una unidad compuesta por una serie de parámetros. Si bien su *GTVH* no nos atañe en este estudio, sí que llama la atención su idea de que la traducción idónea respeta *todos* los parámetros del chiste original, y en caso de que esto no sea posible, respeta el mayor número, teniendo el traductor que esforzarse en conservar cuantos más mejor. Dicho en otras palabras, para que el espectador meta de *Frasier* recibiera la misma experiencia que el espectador original, se tendrían que haber trasvasado cuantos más aspectos del juego de palabras inglés como hubiera sido posible. Sea cual sea la estrategia empleada, la función principal del juego de palabras deberá mantenerse y tantas funciones secundarias como sea posible, así como el marco en el que se han creado.

Habr  ocasiones en las que el juego de palabras no sea f cilmente traducible, que la manipulaci n que el traductor pueda hacer deje el texto final tan alejado del original que lo estar a reinventando, o que simplemente haya que eliminarlo. Ahora bien,  Qu  ocurre en series como *Frasier* en las que la carga de manipulaci n ling stica es tan alta y recurrente?

En resumen, estamos ante chistes compuestos de varios par metros, complejos desde el punto de vista ling stico y elaborados dentro de un medio polisemi tico, para cuya traducci n nos vamos a tener que enfrentar a las complejidades del doblaje sin dejar de lado nuestra labor principal: mantener la prioridad del humor y ofrecer al espectador meta una experiencia lo m s parecida posible a la que tiene el espectador de la serie original.

7. FRASIER: AN LISIS DE LAS MUESTRAS

7.1 Los t tulos

En el caso concreto de *Frasier*, es importante no pasar por alto los t tulos creados para cada episodio. En su gran mayor a, estos son en s  un juego de palabras con referencia directa al hilo narrativo, as  como a elementos de  ndole cultural, ya sean referencias sociales, literarias, cinematogr ficas o refranes. Si bien no todos los episodios hacen uso de esa t cnica, s  que ocurre con suficiente frecuencia como para que entendamos que el juego de palabras es parte inherente a la creaci n del humor en esta serie. Para el espectador de la versi n original, el t tulo sirve como tel n que se abre para introducirnos en un estado de  nimo y que establece unas expectativas sobre el tipo de humor que nos vamos a encontrar. En otras palabras, inician una relaci n de cooperaci n con el espectador.

A pesar de que son muchos los t tulos que emplean este m todo (*You can't Tell a Crook by its Cover*, *To Kill a Talking Bird*, *A Tsar is Born*, *Momma Mia...*), aqu  me voy a centrar en los de los episodios de las muestras presentadas en el siguiente apartado. Observamos que la frecuencia en el uso de los juegos de palabras es alta, ya que de estos 7 episodios, 6 hacen uso de este recurso ling stico.

T�TULO ORIGINAL	REFERENCIA	TIPO DE CHISTE/ M�TODOS	TRADUCCI�N
[1.13] <i>Guess Who's Coming to Breakfast</i>	Pel�cula: <i>Guess Who's Coming to Dinner</i>	Ling�stico-formal; Internacional Sustituci�n l�xica	<i>Adivina qui�n viene a desayunar</i>
[1.17] <i>A Mid-Winter's night Dream</i>	Obra: <i>A Mid-Summer's nigh Dream</i>	Ling�stico-formal; Internacional Sustituci�n l�xica	<i>El sue�o de una noche de invierno</i>
[2.04] <i>Flour Child</i>	Concepto cultural: <i>Flower Child</i>	Ling�stico-formal; Cultural/nacional Homofon�a	<i>Entrega especial</i>
[3.18] <i>Chess Pains</i>	Expresi�n: <i>Chest pains</i>	Ling�stico-formal; Internacional Paronimia	<i>Quiz�s sea un diminutivo de n�dulo</i>
[5.05] <i>The 1000th Show</i>	X	x	<i>El programa n�mero 1000</i>
[6.08] <i>The Seal Who Came to Dinner</i>	Pel�cula: <i>The Man Who Came to Dinner</i>	Ling�stico-formal; Internacional Sustituci�n l�xica	<i>La foca que vino a cenar</i>
[11.01] <i>No Sex Please, We're Skittish</i>	Pel�cula/Obra de teatro: <i>No Sex Please, We are British</i>	Ling�stico-formal; Nacional Paronimia	<i>Nada de sexo por favor, somos caprichosos</i>

Tabla 1: An lisis de la traducci n de t tulos

Estamos ante segmentos monosemióticos (Agnetta 2015), ejemplos de chistes complejos de tipo lingüístico-formal con carga cultural, a excepción de *Chess Pains* que solo presenta rasgos lingüísticos. *Flower Child* (término acuñado para referirse a los miembros del movimiento hippie que se originó en San Francisco a finales de los años 60) y *No Sex Please, We're British* (famosa película en el mundo anglosajón, de los años 70, basada en la obra homónima), son los términos que más obstáculos van a plantear al traductor porque son un tipo de chiste *nacional*, con lo que es posible que el traductor tenga que adaptarse o compensar la falta de traducibilidad.

Es importante tener claras las prioridades que los creadores han tenido a la hora de dar nombre a sus episodios. El problema en este caso es que parece difícil establecer una jerarquía, ya que no es solo el humor, sino el humor a través del doble sentido mediante una referencia a una dimensión externa, haciendo referencia directa o indirecta a la narración del episodio en concreto. El traductor aquí va a tener que jugar con todos estos elementos que parecen compartir importancia y que van a suponer un obstáculo. Él sí que va a tener que establecer su propia jerarquía. La primera debería ser un efecto cómico relacionando, en la medida de lo posible, su título con el hilo narrativo principal, y manteniendo cuantos más parámetros mejor.

En el caso de *Flour Child*, no podemos culpar al traductor de no haberse adaptado a este título. Lo que hace sin embargo es traducir uno de los títulos de los entreactos, o títulos secundarios (*Special Delivery*). Este en concreto nos introduce la escena en que una taxista da a luz en su vehículo. A pesar de que este no es el hilo narrativo principal, sí que es una escena importante que desemboca en la historia principal. Además, el sintagma castellano evoca lo mismo que el original inglés. Por este motivo, es una buena forma de compensar no haber podido utilizar la primera opción.

En el caso de *No Sex Please, We're Skittish*, vemos fallos mayores. El primero que hay que comentar, es que la película a la que hace referencia tiene una traducción al español: *Sexo no, por favor, somos británicos*. Quizás no fuera una película muy conocida en España, pero si en cualquier caso vamos a eliminar el efecto cómico que pueda tener la referencia en el espectador, ¿Por qué no utilizar el paralelismo y la intención del texto original? Ya no solo como fidelidad a los parámetros de la forma y función, sino que quizás haya quien sí la entienda. ¿Debería tener el traductor el poder de eliminar elementos del texto cuando hacerlo no ayuda a un mejor producto final?; ¿Sabía el traductor que se enfrentaba a un juego de palabras?

Si optáramos por la fidelidad a la estrategia del guion original, podríamos jugar con las palabras:

Sexo no, por favor, somos británicos
Sexo no, por favor, estamos en pánico

Esta traducción presenta una rima con respecto a la referencia original, que suele ser una buena opción para compensar la paronimia, más común y fácil de alcanzar en inglés. Por otro lado, estaríamos relacionando el título con el hilo narrativo del episodio.

En cualquier caso, no existe ninguna razón para haber eliminado la referencia. El motivo puede ser la falta de conocimiento o investigación por parte del traductor. Pero si se utilizaron en su día varios traductores o un equipo muy grande, es posible que se perdiera “por el camino” el hecho claro de que en esta serie hay una tendencia a hacer referencias de este tipo, por lo que el traductor quizás no buscó lo que no sabía que podía existir.

Volviendo a la traducción, llama la atención que se haya traducido *skittish* por *caprichoso*, que es solo uno de los significados de esta palabra. Si el traductor hubiese visto el episodio o leído el guion con atención, sabría que el motivo por el que Niles no quiere mantener

relaciones sexuales con su mujer es porque está *preocupado* o *inquieto*, otra acepción del término. Esto me hace volver a mi propuesta de traducción, que por lo tanto mantiene 3 prioridades: 1-referencia al hilo narrativo; 2- se mantiene la misma referencia cultural/cinematográfica; 3- se hace un juego de palabras basado en elementos fonéticos.

Chess Pains presenta el mismo problema y la misma solución que *Flour Child*, con la diferencia de que este título juega con el doble sentido de *chest pains* y la palabra *chess*, relacionando el mal rato que pasa Frasier porque su padre le gane al ajedrez. Ante la dificultad de llegar a un equivalente, el traductor ha vuelto a elegir uno de los títulos de los entreactos y lo ha traducido : *Quizás sea un diminutivo de nódulo*. Este título no tiene relación alguna con a narración, no tiene sentido para el espectador e incluso puede que sea, de todos los títulos secundarios del episodio, el menos apropiado, ya que nos deja confundidos. Algo tan simple como *Jaque Mate* mantendría todas las prioridades del segmento. Al comparar esta traducción con la anterior para el episodio *Flour Child*, observamos que en ambos casos se ha optado por traducir el primer título secundario, lo que nos hace pensar que quizás esta fuera una técnica empleada sistemáticamente en *Frasier* a la hora de traducir un título principal que presentase demasiados obstáculos. Si esto fuera así, la precisión que parecía tener el primero habría sido pura coincidencia. Tendríamos que analizar más casos para llegar a esa conclusión.

Para terminar, me gustaría volver a los dos primeros títulos presentados en la tabla, ambos referencias a obras bien conocidas: una, la famosa película de Katharine Hepburn y Sidney Poitier; la otra, la obra de Shakespeare. Los dos se basan en la sustitución léxica de términos relacionados: *dinner* por *breakfast* y *Summer* por *Winter*. La traducibilidad de estos títulos es muy alta ya que, tanto desde el punto de vista lingüístico como desde el punto de vista cultural, el castellano ofrece una equivalencia directa, y así lo ha hecho el traductor. Lo mismo ocurre con *The Seal Who Came to Dinner*, para la que se ha adaptado el título sin más. Una vez más no sabemos si es coincidencia o si el traductor era consciente de la referencia que se estaba haciendo.

7.2 Los guiones

Muestras 1,2,3,4 - [1.13] *Guess Who's Coming to Breakfast*

Estas muestras pertenecen a una sola escena en la que vemos una sucesión de juegos de palabras que se utilizan para crear una situación de malentendidos e incomoda para Frasier, a quien traicionan los nervios al conocer a la mujer con la que su padre acaba de pasar la noche. Vemos que esta escena de 2'15'' se apoya en los juegos de palabras casi al 100% para crear el efecto cómico.

(1)

GUION ORIGINAL		GUION PARA EL DOBLAJE
<p><i>Martin: Elaine, this is Daphne Moon, my son Frasier Crane, Elaine Morris.</i> <i>Frasier: So... so, it's a pleasure to meet you, Elaine. I know that dad's wanted to have you for a long time - I mean, for dinner!</i> <i>Elaine: Yes. Well, I certainly enjoyed it. But you know, Martin, I... I really should be going.</i> [...]</p>		<p><i>Frasier: Es un placer conocerte, Elaine, y más sabiendo que papá deseaba hacerlo desde hace mucho. Hablo de la cena...</i></p>
TIPO DE CHISTE	FUNCIONES	EVALUACIÓN DE LA TRADUCCIÓN
<p>Lingüístico-formal, paralingüístico. Mediante la ambigüedad lingüística</p>	<p>El humor a través del juego de palabras, <i>double entendre</i>, expresar</p>	<p>El diálogo no nos da lo que corresponde a la expresión facial de los personajes, ni a las risas enlatadas. La frase se ve algo forzada y sin coherencia sintáctica. Sí que se han mantenido las prioridades del humor</p>

y polisemia; el tono, lenguaje no verbal y risas enlatadas.	incomodidad que sienten los personajes.	mediante el doble sentido sexual y la ambigüedad. Hay ocasiones como estas en las que el contexto solo nos permite ser eficientes hasta cierto punto. Desde un punto de vista sintáctico se podría haber hecho según la traducción sugerida. La ambigüedad y el doble sentido se producirían y se resolverían en la misma construcción sintáctica, siendo más fiel a las prioridades del guionista, y quedando más claro para el espectador, que quizás reaccione más a la intención de lo que se dice.
OBSTÁCULOS PARA LA TRADUCIBILIDAD		
La traducibilidad se ve afectada por los elementos lingüísticos que no tienen equivalencia directa en castellano: <i>have (for dinner)</i> : invitar a cenar; y <i>have</i> : mantener relaciones sexuales.		
PROPUESTA DE TRADUCCIÓN		
<i>Frasier: Es un placer conocerte, Elaine, y más sabiendo que papá deseaba hacerlo ya desde hace mucho. Conocerte, quiero decir.</i>		

Tabla 2: Muestra 1 de guion

(2)

GUIÓN ORIGINAL		GUIÓN PARA EL DOBLAJE
<p><i>Elaine: Well, I guess I could stay for coffee.</i> <i>Frasier: Splendid, splendid, splendid. So uh — so uh... what did you two kids do last night? Did you ah, play some games? Well, I mean, board games! Not that you were bored - or excited...well, not that I'd know anything - or should! But ah... warm buns, Elaine? No, no, not yours! I mean ours, ours!</i> <i>To eat, you see. Have one, I'll have one! Warm!</i> [...]</p>		<p><i>Frasier: Esplendido, esplendido, esplendido, que bien. Y ¿y qué hicisteis anoche, chiquillos, a parte de jugar? Me refiero a juegos de mesa, no porque estuvieseis aburridos ni excitados...no es que yo sepa nada, yo no...¿Unos pechitos calientes? No, pechitos no, bollitos, bollitos para comer. Yo voy a tomar uno. Están calentitos.</i> [...]</p>
TIPO DE CHISTE	FUNCIONES	EVALUACIÓN DE LA TRADUCCIÓN
<p>Ejemplo 1 Lingüístico-formal, paralingüístico. Mediante ambigüedad lingüística, homofonía y polisemia; tono y lenguaje corporal y risas enlatadas.</p> <p>Ejemplo 2 Lingüístico-formal, paralingüístico. Mediante ambigüedad lingüística y polisemia; risas enlatadas tono, reacción y lenguaje corporal, imagen.</p>	<p>Ejemplo 1 El humor a través del juego de palabras, la confusión <i>,double entendre</i>, representar el papel paternalista que adopta Frasier, expresar las incomodidad.</p> <p>Ejemplo 2 El humor a través del juego de palabras, <i>double entendre</i>, la referencia cultural.</p>	<p>En el primer ejemplo, se logra la prioridad del humor por confusión. En castellano Frasier es paternalista con su padre y su pareja, y esto ayuda a que hable de <i>jugar</i>, que es lo que lleva a mayor confusión. La homofonía <i>board-bored</i> no se puede mantener, así que el traductor ha tenido que eliminarla, perdiendo su efecto cómico. Sin embargo, utiliza la palabra “excitados” de una manera que puede confundir al espectador porque, así como en la versión inglesa tiene un efecto cómico instantáneo, y de ahí las risas, en castellano puede resultar un tanto forzado para el espectador. Aquí tenemos dos ocasiones en las que perdemos humor.</p> <p>Para mantener las prioridades, se podría haber optado por compensar y utilizar una técnica que aparece además en la misma escena, el personaje “habla de más” y las cosas terminan mal.</p> <p>En la segunda parte de este ejemplo, vemos como aquí sí que se ha mantenido la prioridad de la ambigüedad con “los bollos” que le ofrece y se ha compensado con un <i>lapsus lingue</i>, que parece ser buena técnica para alcanzar este efecto.</p>
OBSTÁCULOS PARA LA TRADUCIBILIDAD		
<p>Ejemplo 1 El juego fonético entre <i>bored-board</i> y uso de <i>excited</i>, que en inglés tiene, a parte del significado sexual, un significado sobre el estado de ánimo y que se usa comúnmente en inglés</p>		

<p>Ejemplo 2 El uso de <i>buns</i> presenta problemas. Para el espectador anglosajón, los <i>crossbuns</i> que prepara Daphne son representativos de la cocina británica y presentados al inicio del episodio. También es la palabra empleada para referirse a las “nalgas”. El que se nos presenten, literalmente en una bandeja, y la reacción de los personajes, quiere decir que el traductor no se puede escapar de este juego de palabras y va a tener que adaptarse.</p>	
PROPUESTA DE TRADUCCIÓN	
<p><i>Frasier: Esplendido, esplendido, esplendido, que bien. Y ¿y que hicisteis anoche, chiquillos, a parte de jugar? Me refiero a juegos de mesa, no de cama, o bueno, o sí de cama. No sé a lo que jugasteis... [etc.]</i></p>	

Tabla 3: Muestra 2 de guion

(3)

GUION ORIGINAL		GUION PARA EL DOBLAJE
<p><i>Martin: Elaine's a buyer at Beaumarchais.</i> <i>Frasier: Oh really, really? I do-do a great deal of shopping there. As a matter of fact, I bought the comforter on dad's bed there, and [...]. oh!, banger, dad?</i></p>		<p><i>Frasier: [...] Ah!, La salchicha de papa.</i></p>
TIPO DE CHISTE	FUNCIONES	EVALUACIÓN DE LA TRADUCCIÓN
<p>Lingüístico-formal, paralingüístico cultural. Mediante la homofonía, ambigüedad lingüística; tono, lenguaje corporal, risas enlatadas; referencia a un alimento con el término británico.</p>	<p>El humor mediante el juego de palabras y <i>double entendre</i>, referencia cultural al utilizar <i>banger (R.U)</i>.</p>	<p>Parece buena forma de compensar un obstáculo. No se puede mantener la homofonía y por supuesto hay que eliminar el elemento cultural de que en este episodio decidan llamar a las salchichas <i>bangers</i>, en vez de <i>saussages</i>. Tampoco parece muy relevante. Sin embargo se mantienen las prioridades del humor mediante el juego de palabras con referencia sexual a las salchichas que se van a tomar. Para la adaptación se cambia la dirección de la conversación hacia Daphne, lo que permite el giro en la pregunta. Los elementos paralingüísticos nos lo permiten.</p>
OBSTÁCULOS PARA LA TRADUCIBILIDAD		
<p>Nos presentan problemas tanto la homofonía entre <i>banger</i> (salchicha) y <i>bang her</i> con sentido sexual. A esto le añadimos el que se ha querido hacer referencia al nombre específico que se le da a las salchichas en Reino Unido. Como en el ejemplo anterior, también se nos muestran las salchichas físicamente.</p>		
PROPUESTA DE TRADUCCIÓN		
<p><i>Ninguna</i></p>		

Tabla 4: Muestra 3 de guion

(4)

GUION ORIGINAL		GUION PARA EL DOBLAJE
<p><i>Frasier: [to Daphne] You couldn't have served bacon?</i> <i>Daphne: Me?! The way you were carrying on, I think we can be thankful I didn't make Toad in the Hole!</i></p>		<p><i>Frasier: ¿Por qué no traje beicon?</i> <i>Daphne: ¿Yo? Con el camino que llevaba, dé gracias a que no traje un plátano con huevos.</i></p>
TIPO DE CHISTE	FUNCIONES	EVALUACIÓN DE LA TRADUCCIÓN
<p>Lingüístico-formal, paralingüístico cultural/nacional.</p>	<p>El humor mediante ironía, referencia cultural y <i>double entendre</i>.</p>	<p>Obviamente, había que reemplazar <i>Toad in the Hole</i> y adaptar el guion a otro alimento. Plátano con huevos, aunque no es un plato tan obvio en castellano,</p>

Mediante ambigüedad lingüística; tono, lenguaje corporal y risas enlatadas; referencia a un alimento con el término británico.		es una buena opción, con las mismas connotaciones. Sin embargo, la pregunta, tono e intención de Frasier se tradujeron mal, y en realidad debería haber sido : <i>Ya podías haber hecho beicon</i> , como reproche a Daphne, dando a entender que al ofrecer los bollos y las salchichas que ella había preparado, él se ha puesto en evidencia. Esto se ha traducido como una mera pregunta, al margen de la situación, que no concuerda con su lenguaje corporal o con la reacción de las risas enlatadas. Es importante que el traductor tenga en cuenta estas cuestiones y vaya más allá de la dimensión lingüística, e interprete el tono y la ironía, que aquí se han perdido. Mi propuesta tiene un paralelismo sintáctico (uso de “hacer” en las dos frases) y una adaptación cultural que puede provocar una mayor reacción en el espectador español. Estaríamos ante una naturalización del chiste que permite conservar un mayor número de prioridades.
OBSTÁCULOS PARA LA TRADUCIBILIDAD		
En este caso se juega con el nombre del plato británico de difícil traducción (“sapo en el agujero”) que además es un plato a base de salchichas, con las connotaciones claras que esto implica en esta situación.		
PROPUESTA DE TRADUCCIÓN		
<i>Frasier: Ya podía haber hecho tostadas</i>		
<i>Daphne: ¿Yo? Con el camino que llevaba, dé gracias a que no hice huevos rotos</i>		

Tabla 5: Muestra 4 de guion

Muestra 5- [1.17] A Mid-Winter's Night Dream

GUION ORIGINAL		GUION PARA EL DOBLAJE
<i>Daphne: Now, what do you think Mrs. Crane would like for dinner?</i> <i>Niles: Oh, you have free reign. Just bear in mind she can't have shellfish... poultry, red meat, saturated fats, nitrates, wheat, starch, sulfites, MSG or dairy. Did I say nuts?</i> <i>Frasier: Oh, I think that's implied!</i>		<i>Niles: Te dejo elegir. Lo único que ella no toma es , mariscos, ni pollo, vacuno, grasas, ni nitratos, harina, almidón, sulfatos, ni productos lácteos. ¿Dije nueces?</i> <i>Frasier: Eso se da por sentado</i>
TIPO DE CHISTE	FUNCIONES	EVALUACIÓN DE LA TRADUCCIÓN
Lingüístico-formal, paralingüístico. Mediante homonimia; tono sarcástico, lenguaje corporal, risas enlatadas, contexto narrativo.	El humor mediante el sarcasmo con un juego de palabras, crítica o burla a un personaje que esta fuera de escena.	Se pierde el juego de palabras pero podemos decir que el humor por sarcasmo se mantiene, ya que por el tono y que el espectador está familiarizado con el contexto, la conversación mantiene un sentido, aunque no sea del todo equivalente al original. Aun así el espectador reacciona. No creo que hubiera forma de adaptar o compensar este juego de palabras. Respecto a que el traductor haya utilizado <i>nueces</i> y <i>no frutos secos</i> , puede que sea por exigencias de la sincronía, que no permitía utilizar un sintagma tan largo.
OBSTÁCULOS PARA LA TRADUCIBILIDAD		
La complicación llega por el uso de <i>nuts</i> con doble sentido, en un contexto en el que se está hablando de comida.		
PROPUESTA DE TRADUCCIÓN		
<i>Ninguna</i>		

Tabla 6: Muestra 5 de guion

Muestra 6- [2.04] Flour Child

GUION ORIGINAL		GUION PARA EL DOBLAJE
<p><i>Frasier: Hello, Niles.</i> <i>Niles: Hello, Frasier, may I join you?</i> <i>Or should I say, may we?</i> <i>Frasier: Mais oui</i></p>		<p><i>Niles: Hola, Frasier, ¿Puedo sentarme? ¿O debo decir, podemos?</i> <i>Frasier: Mais oui</i></p>
TIPO DE CHISTE	FUNCIONES	EVALUACIÓN DE LA TRADUCCIÓN
<p>Lingüístico-formal, paralingüístico, cultural. Mediante homofonía/paronimia; tono y risas enlatadas; percepción cultural del francés.</p>	<p>El humor mediante el juego de palabras, mostrar el esnobismo de los personajes.</p>	<p>Este es un juego de palabras de baja traducibilidad, ya que no hay equivalencia fonética entre las tres leguas (inglés, castellano y francés, con el que se juega). El traductor ha optado por utilizar la tendencia de los personajes a hablar francés y su esnobismo, y dejarlo en un simple intercambio. Habría sido buena idea eliminar las risas enlatadas ya que el efecto humorístico se ha perdido, a pesar de haber mantenido la mayor cantidad de prioridades.</p>
OBSTÁCULOS PARA LA TRADUCIBILIDAD		
<p>Esta paronimia no existe entre el francés y el castellano. El traductor tendrá que adaptarse y decidir cual es su prioridad.</p>		
SUGERENCIA DE TRADUCCIÓN		
<p><i>Ninguna</i></p>		

Tabla 7: Muestra 6 de guion

Muestra 7- [3.18] Chess Pains

GUION ORIGINAL		GUION PARA EL DOBLAJE
<p><i>Martin: Boy, I really clobbered you though, didn't I? I got almost all of your prawns.</i> <i>Frasier: Pawns, Dad.</i> <i>Martin: I think the turning point was when I got that tower-thingy.</i> <i>Frasier: Yes, it's called a rook.</i> <i>Martin: But the real knockout blow was when I backed your little horse-guy into the corner.</i> <i>Frasier: Can we call it a night, Dad?</i> <i>Martin: O.K., when I cornered your knight.</i> <i>Frasier: No, I mean can we call it a night?</i></p>		<p><i>Martin: Me he comido casi todos tus pregones</i> <i>Frasier: Peones, papá.</i> <i>Martin: Creo que el momento clave ha sido cuando me he comida ese torreón.</i> <i>Frasier: Se llama torre</i> <i>Martin: Pero lo que en realidad te ha hundido ha sido cuando te ha arrinconado a esa damisela</i> <i>Frasier: ¿Lo damos por terminado?</i> <i>Martin: Sí, al arrinconarte a la dama esa.</i> <i>Frasier: Digo, que lo damos por terminado</i></p>
TIPO DE CHISTE	FUNCIONES	EVALUACIÓN DE LA TRADUCCIÓN
<p>Lingüístico-formal, internacional, paralingüístico. Mediante la homofonía, la paronimia; el tono, risas enlatadas; conocimiento trasvasable de las reglas del juego.</p>	<p>El humor a través del juego de palabras, ignorancia de Martin, enfado de Frasier.</p>	<p>El traductor ha conseguido mantener el juego de palabras por paronimia entre <i>pregón</i> y <i>peón</i>, manteniendo las mismas funciones que el original. Sin embargo, era difícil hacer lo mismo con el último juego de palabras. El traductor ha adaptado el texto reemplazando el caballo por la reina para poder llegar a la idea de dar la partida por terminada. Parece que se ha planeado y adaptado el dialogo para conseguir la mejor traducción posible.</p>
OBSTÁCULOS PARA LA TRADUCIBILIDAD		
<p>La homofonía <i>knight-night</i> (extendida a la expresión, <i>to call it a night</i>), no existe en castellano; la paronimia</p>		

<i>prawn-pawn</i> habría que buscarla entre otras dos palabras. La reacción del personaje principal, especialmente al dar por zanjada la conversación es importante, así como la carga semántica de la imagen. Habrá que adaptar la traducción para darle sentido a la situación.	
PROPUESTA DE TRADUCCIÓN	
Ninguna	

Tabla 8: Muestra 7 de guion

Muestra 8- [5.05] *The 1000th Show*

GUIÓN ORIGINAL		GUIÓN PARA EL DOBLAJE
<i>Martin: It was a hard eight years for Frasier but as someone once quipped, a good psychiatrist never shrinks from a challenge!</i>		<i>Martin: Fueron ocho años duros para Frasier, pero como alguien dijo una vez, un buen psiquiatra nunca se encoge ante un reto</i>
TIPO DE CHISTE	FUNCIONES	EVALUACIÓN DE LA TRADUCCIÓN
Lingüístico-formal, internacional, paralingüístico. Mediante la homonimia; percepción de los psiquiatras; reacción del público, lenguaje no verbal, risas enlatadas, contexto.	El humor mediante el juego de palabras, burla hacia Frasier por un chiste malo.	Da la impresión a primera vista de que el traductor no ha entendido la homonimia entre <i>a shrink</i> y <i>to shrink</i> y por lo tanto ha ignorado el juego de palabras. La traducción literal elimina por completo el sentido de la frase, sobre todo si la acompaña la reacción del público asistente (en la historia) que reacciona a un chiste malo. Si observamos la jerarquía de prioridades que he establecido, la traducción sugerida podría haber sido adecuada.
OBSTÁCULOS PARA LA TRADUCIBILIDAD		
La homonimia entre <i>a shrink</i> (un psiquiatra) y <i>to shrink</i> (encogerse) ofrece complicaciones, pero en castellano existen términos peyorativos para referirse a los psiquiatras que el traductor podría utilizar.		
PROPUESTA DE TRADUCCIÓN		
<i>Martin: Fueron ocho años duros para Frasier, pero como alguien dijo una vez, un buen psiquiatra nunca se come el coco.</i>		

Tabla 9: Muestra 8 de guion

Muestra 9- [6.08] *The Seal Who Came to Dinner*

GUIÓN ORIGINAL		GUIÓN PARA EL DOBLAJE
<i>Niles: Sebastian, you must try one of these truffled scallops.</i> <i>Sebastian: I'm allergic to bivalves, a good host would know that. [...]</i> <i>Niles: Now, now, no rivalries, we're all friends tonight. And I'm sorry about the scallops. In the future, I'll try to cater more to your shellfish demands.</i>		<i>Niles: Por favor, nada de rivalidades, aquí todos somos amigos. Siento lo de las ostras, y en el futuro me adaptaré a tus gustos culiordinarios.</i>
TIPO DE CHISTE	FUNCIONES	EVALUACIÓN DE LA TRADUCCIÓN
Lingüístico-formal, paralingüístico.	Humor mediante el juego de palabras, el sarcasmo,	Una traducción bien adaptada, utilizando un juego de palabras adecuado en español basado en la

Mediante paronimia; lenguaje no verbal, reacción de los personajes y risas enlatadas	burla a otro personaje, mostrar la condescendencia de Niles	combinación de dos unidades léxicas. Se mantienen todas las prioridades, aunque por desgracia se pierde la finura de una paronimia que se basa en un solo fonema [ʃ/ - /s/].
OBSTÁCULOS PARA LA TRADUCIBILIDAD		
La paronimia entre <i>selfish</i> y <i>shellfish</i> complican la labor del traductor. Tenemos una semántica de la imagen baja ya que no sabemos qué hay en la fuente.		
PROPUESTA DE TRADUCCIÓN		
Ninguna		

Tabla 10: Muestra 9 de guion

Muestra 10- [11.01] No Sex Please, We're Skittish

GUION ORIGINAL		GUION PARA EL DOBLAJE
<p><i>Daphne: You sold your sperm?</i> <i>Niles: Well, it was when I was home from medical school. I saw an ad for sperm donors, so I sold my sperm to a sperm bank...</i> <i>Martin: Would you stop using that word?! Say "s."</i> <i>Niles: I sold my "s" to earn some money so I could buy Dad a Christmas present.</i></p>		<p><i>Martin: Me molesta esa palabra. Di "es."</i> <i>Niles: Vendí mi "es" para ganar dinero, para poder comprarle un regalo a papá.</i></p>
TIPO DE CHISTE	FUNCIONES	EVALUACIÓN DE LA TRADUCCIÓN
Lingüístico-formal, paralingüístico. Mediante paronimia, lenguaje no verbal.	Humor mediante el juego de palabras, referencia sexual (<i>double entendre</i>), ironía (el remedio es peor que la enfermedad).	Como podemos comprobar, el juego de palabras es imposible de traducir en este caso. La prioridad pasa a ser puramente lingüística, con lo cual se pierde el efecto humorístico. Una vez más, las risas enlatadas pueden disminuir aun más este efecto por la falta de correspondencia entre lo que se dice y una reacción desmesurada del "público".
OBSTÁCULOS PARA LA TRADUCIBILIDAD		
La paronimia entre /s/ y <i>ass</i> no se puede trasladar, con lo cual la expresión <i>to sell one's ass</i> como sinónimo de prostituirse no se va a poder utilizar y el efecto se va a perder.		
PROPUESTA DE TRADUCCIÓN		
Ninguna		

Tabla 11: Muestra 10 de guion

8. RESULTADOS

Tras analizar los resultados estamos preparados para decir que *Frasier* nos ofrece un tipo de humor ingenioso o *witty*¹, muy basado en los juegos fonéticos y en la homonimia. Los juegos de palabras son finos, rápidos y dinámicos, gracias al monosilabismo y las características gramaticales y fonéticas del inglés, y que el castellano no nos ofrece (Martínez Tejerina 2016). Son chistes sofisticados, y aquí utilizo mi forma de entender la sofisticación de los juegos de palabras en *Frasier*: a una mínima manipulación, tenemos el máximo resultado. Esto se puede observar en todas las muestras, pero #9 y #10 son buen ejemplo de que la alteración de un solo fonema llegue a producir una gran hilaridad. Por desgracia, las características del castellano no nos permiten trasvasar estos patrones lingüísticos, por lo que la traducción debería haberse planeado en torno a la intención y dejando la forma en segundo plano. No parece que haya sido siempre así. Según la taxonomía de Ruch y Rath (1993) podríamos decir que *Frasier* pasa de ser *witty* a ser *funny*, en el mejor de los casos, *amusing*, *subtle* y, admitámoslo, en ocasiones *unstimulated*.

Después del análisis de las muestras, parece que podemos dividir las en 4 tipos diferentes²:

- a) Tipo I- Juegos de palabras cuya traducción no ha presentado obstáculos y cuyo resultado ha sido idóneo o relativamente idóneo, por medio de una simple sustitución léxica o traducción literal= 3 muestras
- b) Tipo II- Juegos de palabras cuya traducción ha presentado obstáculos, ha sido necesaria una planificación de la toma de decisiones y el resultado ha sido idóneo o relativamente idóneo = 5 muestras
- c) Tipo III- Juegos de palabras cuya traducción ha presentado obstáculos, donde el resultado no ha sido idóneo, pero donde una toma de decisiones diferente habría dado un resultado más efectivo = 7 muestras
- d) Tipo IV- Juegos de palabras cuya traducción ha presentado obstáculos y que no han sido traducibles = 3 muestras

Vemos que, independientemente del motivo, la traducción no es del todo idónea en un 55% de los casos. Al diferenciar entre los dos tipos de muestras y fijándonos exclusivamente en que se haya mantenido la intención humorística y la experiencia del original, observamos que ese porcentaje es mucho más bajo en los guiones que el los títulos:

TIPO DE MUESTRA	NÚMERO DE MUESTRAS	MANTIENEN LA INTENCIÓN	PORCENTAJE
Títulos de episodios	6	4	66%
Guiones	11	4	36%

Tabla 12: Resultados globales

¹ « *Showing or characterized by quick and inventive verbal humour* » (Oxford Dictionaries 2018)

² Obsérvese que, puesto que la muestra #2 contiene dos ejemplos, los he añadido a los resultados de forma independiente para que estos sean más fiables. Así, se exponen los resultados de 11 muestras de episodios analizadas, sobre un total de 18.

La dificultad aumenta cuantas más dimensiones añadamos a la ecuación, y por lo tanto, los títulos nos ofrecen más facilidades y más flexibilidad a la hora de trasvasar el chiste: no tenemos entre los títulos ninguna muestra de Tipo IV. De los títulos, 4 mantienen su intención en mayor o menor medida; si bien se pierde algún parámetro por el camino, la relación emisor-receptor-contexto se ha mantenido, consiguiendo cierto efecto cómico. Sin embargo, tenemos dos traducciones fallidas en los títulos, y digo fallidas porque una buena planificación podía haberlas mejorado: *Chess Pains* y *No Sex Please, We're Skittish*.

Como en cualquier otra serie, en *Frasier* el grueso del humor lo encontramos en los guiones donde, a parte de los obstáculos propios del doblaje del humor audiovisual, se añade el obstáculo de la ya mencionada sofisticación del humor sumado a la falta de flexibilidad que nos ofrece el castellano. Por las características de los juegos de palabras audiovisuales, no tenemos ninguna muestra del Tipo I. Observamos casos en los que el traductor ha logrado un efecto muy positivo teniendo en cuenta las circunstancias, pero también otros en los que una mejor planificación podría haber impedido esa pérdida de intención. Veamos una clasificación de las muestras en función de la pérdida de intención o función:

MUESTRA	NO HAY PÉRDIDA	PÉRDIDA PARCIAL	PÉRDIDA TOTAL
#1		X	
#2	X (ej.1)	X(ej.2)	
#3	X		
#4		X	
#5			X
#6			X
#7	X		
#8			X
#9	X		
#10			X

Tabla 13: Resultados guiones

Según este resumen de los resultados, solo 3 de los ejemplos mantienen toda la intención del texto original. Los otros 7 sufren una pérdida parcial o total. Sea cual sea el grado de pérdida, y sea cual sea el motivo, los datos ya nos dicen que el espectador meta está viendo su experiencia mermada en casi un 65% en relación con la del espectador de la serie original.

Analicemos ahora los motivos por los que se han producido estas pérdidas:

MUESTRA	MOTIVOS LINGÜÍSTICOS/EXTRALINGÜÍSTICOS	FALLOS EN LA TOMA DE DECISIONES DEL TRADUCTOR
#1		X [falta de planificación sintáctica]
#2	X [<i>board/bored</i> no nos permite recrear una situación con el mismo efecto]	X [uso no castellano de “excitados”; coherencia sintáctica]
#4		X [el traductor ignora el tono; se podría haber adaptado la referencia cultural]
#5	X [traducibilidad baja o nula]	
#6	X [traducibilidad baja o nula]	
#8		X [falta de planificación o el traductor no reconoció el chiste]
#10	X [traducibilidad baja o nula]	

Tabla 14: Pérdidas

Insisto en que mi labor no es la de juzgar si las decisiones del traductor han sido las correctas o no, simplemente la de resaltar que las decisiones han sido las que han sido y que, junto a ellas, nos encontramos con elementos propios de cada juego de palabras que aumentan el número de ejemplos en los que el espectador español no ha podido disfrutar del mismo humor del que ha disfrutado el receptor de *Frasier* en inglés.

Tanto en los títulos como en los diálogos se observa una falta de homogeneidad y de consistencia en el uso de estrategias, que el traductor parece no haber reconocido el chiste original y lo pasa por alto, o que se han ignorado elementos extralingüísticos. En ocasiones simplemente ha podido ser una decisión precipitada. A veces el traductor parece centrarse en el plano lingüístico. En cualquier caso, no parece que la sincronización de voces haya tenido un papel decisivo en las deficiencias del producto final.

9. CONCLUSIONES

Una vez analizadas las muestras de *Frasier* y expuestos los resultados, quiero ofrecer una serie de conclusiones a modo de sugerencias que ayuden a la mejora de la traducción para el doblaje en las *sitcoms* a las que, sin duda, los traductores audiovisuales vamos a tener que seguir enfrentándonos en el futuro.

La importancia de la planificación queda patente. El traductor debe reconocer y planear las funciones, prioridades y obstáculos del texto que va a traducir, pero también la manipulación léxica y sintáctica que va a hacer de su propio texto. Esta manipulación lingüística debe ser meticulosa y debe planearse como si de la elaboración de un texto original se tratase. Si bien desde un punto de vista tradicional esto se puede ver como un ataque a la fidelidad, es la única forma de asegurar la fidelidad a la intención: crear una forma meta que refleje la función humorística y que permita al receptor de la versión doblada una experiencia similar al del espectador original. El traductor debe tener en cuenta que a más parámetros o dimensiones, más meticulosa deberá ser su toma de decisiones.

El traductor de una *sitcom* debe reunir una serie de requisitos indispensables: la comprensión del humor y el conocimiento sociocultural de las dos culturas entre las que está traduciendo que le permitan reconocer y trasvasar el humor. Por supuesto, necesita un buen conocimiento de los recursos lingüísticos en su propio idioma y una creatividad bien desarrollada para poder utilizarlos de forma eficaz. Esta carencia de destrezas es un obstáculo más a añadir al proceso y que sin duda, como hemos visto, tiene consecuencias.

Las inconsistencias en la traducción y la falta de homogeneidad en la toma de decisiones dejan patente la complejidad del proceso de doblaje. Los fallos pueden deberse a varios factores: un amplio equipo de doblaje en el que muchas personas toman decisiones de forma individual; varios traductores que traducen una sola serie, temporada e incluso un solo episodio; las exigencias de tiempos de entrega; traducciones a ciegas, es decir, sin visionado y solo con guion (solo con una dimensión) que pueden explicar que se hayan ignorado parámetros extralingüísticos; las condiciones salariales; el intrusismo laboral...pero todos ellos podrían resumirse en unas condiciones laborales poco idóneas que no crean un buen marco de trabajo para el traductor. Si estas mejorasen, muy probablemente el producto final lo hiciera también.

A pesar de que la serie traducida es sin duda una serie divertida y llena de bromas, hemos llegado a enumerar una serie de razones por las que el trasvase del humor nos está dando un humor cuanto menos diferente. Como dije al principio de mi artículo, no es mi intención la de juzgar la labor del traductor, pero tenemos que admitir que tanto el efecto de cooperación como el tipo de humor han cambiado en el proceso de traducción. Si la experiencia de los dos receptores es diferente, estamos en posición de decir que la serie lo es también. Y este es el

punto en el que hay que admitir que: a) a más sofisticación de la manipulación lingüística, más complejidad, con lo cual menos traducibilidad, b) la intraducibilidad de los juegos de palabras existe, y la vemos en los ejemplos del Tipo IV. Por lo tanto, hay que aceptar que una *sitcom* doblada nunca va a proporcionarnos la misma experiencia que su versión original. Por supuesto nuestra obligación como traductores es hacer lo posible por que las experiencias se acerquen.

Me gustaría terminar este estudio dejando abierta la cuestión ya abordada por Martínez Tejerina (2016) de si el doblaje puede ser la variable que convierta un producto de masas, como lo fue *Frasier* en el mundo anglosajón, en una serie para una minoría. Veo este artículo como un primer paso para indagar en la cuestión de cómo pueden afectar el nivel de traducibilidad y la traducción para el doblaje a la audiencia de una *sitcom*, y si ese efecto no se debería tanto a la calidad de la traducción como a la naturaleza del humor en sí mismo. Hasta el momento lo que sí sabemos es que nuestro Dr. Crane no ha podido mantener su sofisticación e ingenio originales en la versión castellana.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y BIBLIOGRAFÍA

Agnetta, M. (2015). Aproximaciones traductológicas a lo cómico en las comedias de situación estadounidenses. *Quaderns de cine*, (10), 13-21.

Attardo, S., Raskin, V. (1991). Script theory revis(it)ed: joke similarity and joke representation model. *Humor*. 4 (3-4): 293–347

English Dictionary, Thesaurus, & grammar help | Oxford Dictionaries. (2018). Retrieved from <https://en.oxforddictionaries.com>

Frasier - Ecoteuve.es. (2018). Retrieved from <http://ecoteuve.eleconomista.es/serie/frasier>

Frasier Transcripts — The Frasier Archives. (2018). Retrieved from <http://www.kacl780.net/frasier/transcripts>

Frasier. (2018). Retrieved from <http://en.wikipedia.org/wiki/Frasier#Awards>

Friends. (2018). Retrieved from <http://en.wikipedia.org/wiki/Friends#Awards>

Giorgadze, M. (2014). Linguistic features of pun, its typology and classification. *European Scientific Journal*, 2.

Hickey, L. (1998). *The pragmatics of translation*. Clevedon: Multilingual Matters, pp.217-231.

Jakobson, R. (1959). On Linguistic Aspects of Translation. *On Translation*, Cambridge: Harvard University Press

La Opinión de A Coruña (2012). La 2 de TVE emite desde hoy la serie 'Frasier' todas las tardes de lunes a viernes. Retrieved from <http://www.laopinioncoruna.es/television/2012/01/09/2-tve-emite-hoy-serie-frasier-tardes-lunes-viernes/567639.html>

López Guix, J. and Minett Wilkinson, J. (2014). *Manual de traducción inglés-castellano*. Barcelona: Gedisa.

Martínez Tejerina, A. (2016). *El doblaje de los juegos de palabras*. Barcelona: Editorial UOC.

Padilla Castillo, G., & Requeijo Rey, P. (2010). La sitcom o comedia de situación: orígenes, evolución y nuevas prácticas. *Fonseca, Journal of Communication*, 1, 188-218.

Real Academia Española. (2018). Retrieved from <http://www.rae.es/>

Ruch, W. & Rath, S. (1993). The nature of humor appreciation: Toward an integration of perception of stimulus properties and affective experience. *Humor: International Journal of Humor Research*, 6, 363-384

Santana López, B. (2005). La traducción del humor no es cosa de risa: un nuevo estado de la cuestión. *GREDOS*.

Sexo no, por favor, somos británicos (1973). Retrieved from <http://www.filmaffinity.com/es/film978512.html>

Subramanian G. y Kalka M. (2001). Frasier (A) *Harvard Business School Case* 801 447.

Such, M. (2018). 'Frasier', Nostalgia TV. Retrieved from <https://www.espinof.com/series-de-ficcion/frasier-nostalgia-tv>

Yule, G. (2008). *El lenguaje*. 3rd ed. Madrid: Akal.

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

Zabalbeascoa, P. (1997). Dubbing and the nonverbal dimension of translation. *Nonverbal Communication and Translation*. John Benjamins Publishing Company: Amsterdam/Philadelphia. pp.327-342.

Zabalbeascoa, P. (2001). La traducción del humor en textos audiovisuales. *La traducción para el doblaje y la subtitulación*, (63), pp.251-263.

Zabalbeascoa, P. (2001). La traducción del humor en textos audiovisuales. *La traducción para el doblaje y la subtitulación*, 251-266.

Zabalbeascoa, P. (2013). Teorías de la traducción audiovisual: un viaje de ida y vuelta para progresar. *Reflexiones sobre la traducción audiovisual: Tres espectros, tres momentos*, pp.187-200.

11. FILMOGRAFÍA

Daily, B. (Writer). (2003, September 23). [11.01] No Sex Please, We're Skittish [Television series episode]. In *Frasier*. NBC.

Greenberg, R. (Writer). (1996, March 26). [3.18] Chess Pains [Television series episode]. In *Frasier*. NBC.

Greenberg, R. (Writer). (1997, April 29). [4.19] Three Dates and a Break up (1) [Television series episode]. In *Frasier*. NBC.

Keenan, J. (Writer). (1998, November 19). [6.08] The Seal Who Came To Dinner [Television series episode]. In *Frasier*. NBC.

Lloyd, C. (Writer). (1994, October 11). [2.4] Flour Child [Television series episode]. In *Frasier*. NBC.

Lloyd, C., & Keenan, J. (Writers). (1997, November 11). [5.05] The 1000th Show [Television series episode]. In *Frasier*. NBC.

Newman, M. (Writer), & Ackerman, A. (Director). (1994, January 6). *Frasier* [Television series episode]. In [1.13] Guess Who's Coming to Breakfast. NBC.

Ranberg, C., & Flett-Giordano, A. (Writers). (1994, February 10). [1.17] A Mid-Winter Night's Dream [Television series episode]. In *Frasier*. NBC.