

De la palabra a la pantalla:
Análisis del doblaje de elementos
humorísticos en *The Office*

Diana Touceda Cascallar

Trabajo Final de Máster
Tutora: Dra. Paula Igareda
Máster de Traducción y Tecnologías
Universitat Oberta de Catalunya
Enero de 2024



Universitat Oberta
de Catalunya

A meus pais, por crer sempre en min,
por animarme e apoiarme en todo o
que fago. Grazas por abirme as
portas ao coñecemento.

Resumen

La industria cinematográfica ha experimentado una evolución significativa a lo largo de los años, pasando por diversas etapas que se iniciaron con la introducción del cine sonoro y que culminaron en la forma en la que lo conocemos en la actualidad. En este proceso, se han superado distintas fases con el propósito de romper con las diferentes barreras lingüísticas para así facilitar su expansión a nivel mundial. En la actualidad, se puede acceder a una amplia gama de contenidos doblados y subtítulos en prácticamente cualquier idioma. Esto se debe, sobre todo, a plataformas de *streaming* como Netflix o Amazon Prime Video, que nos permiten acceder a este contenido desde cualquier parte del mundo.

La traducción audiovisual está compuesta por varias modalidades, entre ellas, el doblaje. En España, el doblaje es ampliamente reconocido y es una modalidad que sigue en continua expansión. Este minucioso proceso busca suscitar en el espectador el mismo efecto que el contenido original en la lengua meta. La traducción del humor, en particular, representa un desafío añadido, pues el traductor debe abordar esta dificultad de la manera más eficaz posible, teniendo que hacer, en ocasiones, uso de su creatividad para trasvasar el elemento humorístico de la manera más efectiva posible.

El humor se puede construir a través de diversos tipos de elementos humorísticos y de juegos de palabras. En consecuencia, este trabajo consistirá en la elaboración de un marco teórico que permita explorar los diferentes tipos de elementos humorísticos, las técnicas de traducción empleadas en el doblaje, así como las estrategias utilizadas para la traducción de los juegos de palabras. Seguidamente, se llevará a cabo el análisis de diversos ejemplos de elementos humorísticos presentes en la serie *The Office* (Daniels, 2005-2013), con el propósito de comparar las técnicas y estrategias utilizadas en su traducción a la versión doblada y evaluar su impacto en la carga humorística.

Palabras clave

Traducción audiovisual, doblaje, elementos humorísticos, técnicas de traducción, estrategias de traducción, juegos de palabras.

Abstract

The film industry has undergone a significant evolution over the years, passing through various stages that began with the introduction of sound in cinema and culminated in the form we know it today. Throughout this process, different phases have been overcome

with the aim of breaking the different linguistic barriers to facilitate its global expansion. Today, a wide range of dubbed and subtitled content is available in almost any language. This is mainly due to streaming platforms such as Netflix or Amazon Prime Video, which enable global access to such content.

Audiovisual translation comprises several modalities, including dubbing. In Spain, dubbing is widely recognized, and it continues to expand. This meticulous process seeks to evoke in the viewer the same effect as the original content in the target language. Translating humor represents an additional challenge, as the translator must address this difficulty in the most effective manner, occasionally requiring the use of creativity to convey the humorous element as effectively as possible.

Humor can be constructed through various types of humorous elements and wordplay. Consequently, this work will involve the elaboration of a theoretical framework that allows for the exploration of different humorous elements, translation techniques employed in dubbing, as well as strategies used for translating wordplay. Subsequently, an analysis will be conducted on various examples of humorous elements present in the series "The Office" (Daniels, 2005-2013), aiming to compare the techniques and strategies used in its dubbing translation and to evaluate their impact on the humorous charge.

Key words

Audiovisual translation, dubbing, humorous elements, translation techniques, translation strategies, wordplay.

Tabla de contenidos

<i>Introducción</i>	4
1. Marco teórico	6
1.1. La traducción audiovisual	6
1.1.1. La historia de la traducción audiovisual	6
1.1.2. Definición de traducción audiovisual	7
1.2. Modalidades de traducción audiovisual	9
1.2.1. El doblaje y sus fases.....	10
1.3. El humor en la traducción audiovisual	12
1.3.1. Tipos de chiste en los textos humorísticos.....	12
1.4. Técnicas de traducción	15
1.4.1. Técnicas de traducción generales aplicadas al doblaje	15
1.4.2. Los juegos de palabras y su traducción	16
2. El estudio y análisis de la serie	18
2.1. Metodología del análisis	18
2.2. Sobre la serie <i>The Office</i>	20
2.2.1. Los personajes principales de la serie	21
2.3. El análisis	22
3. Resultados del análisis	40
3.1. Elementos humorísticos	40
3.2. Técnicas de traducción de los elementos humorísticos	41
3.3. Juegos de palabras	42
3.4. Carga humorística	43
3.5. Relación entre los elementos humorísticos y las técnicas de traducción .	44
3.6. Relación de las técnicas y estrategias con la carga humorística	45
4. Conclusiones	48
5. Futuras líneas de investigación.	50
<i>Bibliografía y webgrafía</i>	51
<i>Anexos</i>	53

Introducción

El trabajo de fin de máster que aquí se presenta versa sobre el análisis del doblaje al español de la serie estadounidense *The Office*. El doblaje es una de las modalidades de traducción audiovisual más populares en España aunque, actualmente, el cine subtulado también está ganando terreno en este país. De acuerdo con los datos del CETI (Centro de Estudios de Traducción e Interpretación), el doblaje es una profesión que sigue creciendo en España. Cuenta no solo con una gran cantidad de actores y actrices de doblaje, sino también con escuelas y estudios de doblaje situados en ciudades como Madrid y Barcelona.

La popularidad del doblaje en España ha sido uno de los motivos por los cuales he escogido hacer un análisis sobre esta modalidad de traducción audiovisual. Por otro lado, he escogido la serie *The Office* por diversos motivos. El primer fundamento que ha guiado mi elección por esta serie es su creciente popularidad años después de la finalización de su emisión (2013), siendo la serie más vista en Estados Unidos en el año 2020, de acuerdo con fuentes como *Variety* (semanario estadounidense dedicado al cine) o *La Voz de Galicia* (periódico generalista español). Otro de los motivos que respalda mi elección radica en mi interés personal por la traducción audiovisual, centrado particularmente en las modalidades del doblaje y la subtitulación. Mi afición al cine nace desde muy pequeña, especialmente mi profunda afición por las series, con un énfasis particular en las comedias de situación, énfasis que se desarrolla tras ver mi primera comedia de situación: *El príncipe de Bel Air*. Años más tarde y, gracias a las plataformas de *streaming*, pude disfrutar de la versión original y me llamó la atención la manera tan particular en la que se dobló la serie. Es ahí cuando se despertó en mí la curiosidad por la traducción audiovisual, la cual ha ido creciendo con los años. Por ello, considero relevante el estudio de las estrategias de traducción empleadas en el proceso de doblaje de una serie. Este interés se intensifica al abordar una sitcom como es *The Office* (además de mi interés personal en dicha serie, la cual ya había visualizado y consideraba que tenía un doblaje ejecutado de una manera destacable), ya que el transvase del humor agrega una complejidad adicional al proceso de traducción. Por ello, el propósito de este trabajo de fin de máster consiste en llevar a cabo un análisis de las estrategias empleadas en la traducción de los elementos humorísticos, evaluando de qué manera estas estrategias contribuyen a potenciar, preservar, reducir o incluso eliminar la carga humorística presente en la versión original en la serie.

Este trabajo se divide en varios apartados. En el primer apartado se desarrolla un marco teórico que ayudará a asentar las bases para el posterior desarrollo de la serie escogida. En él, se hace una breve introducción a la traducción audiovisual y se mencionan algunos puntos clave como es su historia, su definición y las distintas modalidades, haciendo hincapié en el doblaje. En esta misma sección, también se define el humor y se establece una clasificación de los diferentes elementos humorísticos y de las diferentes estrategias de traducción utilizadas en la traducción audiovisual. Para desarrollar esta parte final de la sección inicial del trabajo, se toman de ejemplo clasificaciones de autores destacados como Delabastita (1996) o Hurtado Albir (2001).

Los siguientes apartados presentan el análisis de varios capítulos de las temporadas 4 y 5 de la serie *The Office* y la metodología utilizada para la realización de este. El trabajo finaliza con los resultados del análisis y las conclusiones extraídas a través de los distintos ejemplos analizados en esta segunda sección. Por último, se incluyen las posibles líneas de investigación para las que este trabajo podría servir de base.

1. Marco teórico

1.1. La traducción audiovisual

El objeto de estudio de este trabajo es un producto audiovisual. Por este motivo, se realizará primero una aproximación a la evolución en la historia de la traducción audiovisual y a su definición.

1.1.1. La historia de la traducción audiovisual

La traducción audiovisual (de aquí en adelante “TAV”) es una disciplina que ha evolucionado a lo largo del tiempo, adaptándose a diferentes cambios tecnológicos, sociales y culturales. Su origen, de acuerdo con Chaume (2020), se remonta al cine mudo, cuando las películas comienzan a ganar popularidad mundial. En este período, la TAV se centraba en los intertítulos, en los que se escribían títulos escritos que transmitían diálogo y contexto a los espectadores. Estos intertítulos, como explica Chaume (2020) eran o bien traducidos en la propia película o eran traducidos oralmente en la propia sala de cine/auditorio por la figura del explicador. Un explicador o explicadora era una persona que se encargaba de comentar o traducir los intertítulos presentes en las diferentes escenas para que el público las entendiese mejor. Esta técnica de los explicadores quedó atrás con la aparición del cine sonoro, aunque los intertítulos (lo que hoy conocemos como “subtítulos”) y el cine sonoro se siguieron combinando.

En 1928, como menciona Chaume (2020), se publica la primera película con sonido sincronizado, “The Jazz Singer” (Alan Crosland, 1927) que mezclaba diálogos hablados e intertítulos. En España, esta película se conoció como *El cantante de Jazz*, *El cantor de Jazz* o *El ídolo de Broadway*.

Este hecho abrió una nueva puerta no solo al cine, sino también a la TAV. Se intentaron realizar las primeras subtítulos del cine estadounidense a tres idiomas: español, francés y alemán. Sin embargo, el nivel cultural de los espectadores era bajo y la mayoría no sabían leer. Durante las décadas de 1930 y 1940, surgieron los primeros doblajes, que plantearon nuevos desafíos. La primera película doblada al español (aunque con voces latinoamericanas) fue *Rio Rita* (1929, Luther Reed). Este primer doblaje fue el punto de partida del “español neutro”, un tipo de español artificial que se pudiese entender en cualquier territorio hispanohablante. Este tipo de español se comercializó debido a otros doblajes como los de las películas de Disney.

Ante el fracaso de esta idea, se probaron otras posibles formas de doblaje y nacieron las versiones multilingües. Como expone Agost (1999), se intentaban realizar estas versiones

de dos maneras distintas: los actores de la película original interpretaban las películas en otros idiomas que estos conocían (eran políglotas) o eran sustituidos por otros actores de otros países que hablasen el idioma al que se quería doblar.

Fue, finalmente, a finales de los años 50 cuando gracias a los avances tecnológicos se estableció lo que hoy en día conocemos como doblaje. A medida que avanzaba la tecnología, la creciente demanda de contenido accesible en múltiples idiomas fomentó que la TAV se fuese expandiendo más allá del cine, abarcando así la televisión y otros medios como las más recientes plataformas de *streaming*.

En el contexto específico de España, la evolución de la TAV ha sido notable. El cine subtulado y el doblaje se instala en España en la Segunda República. Sin embargo, a causa del franquismo en España se prohíbe el cine en versión original y solo se permitirá el cine en español, por lo que se pasan a doblar todas las películas que se proyectan. Como relata Agost (1999), la década de los 80 trae consigo las cintas VHS y las televisiones autonómicas (que tienen un papel normalizador) lo que hace que el incremento del doblaje sea de un 900%. Por otro lado, la subtitulación también se volvió más prominente, ya que permitía a los espectadores acceder a una amplia cantidad de contenido en su idioma original, suscitando el interés por aprender otras lenguas y por conocer otras culturas.

1.1.2. Definición de traducción audiovisual

Después de conocer su historia, podemos acercarnos por fin a su definición. De acuerdo con Martínez Sierra (2004) la TAV es una modalidad de traducción que trata los textos audiovisuales, los cuales se transmiten por dos canales: el acústico y el visual. Presenta una combinación de varios códigos de significación (lingüístico, paralingüístico, visual...) con los que interactúan los signos para construir el marco de un texto audiovisual. Sus características la diferencian de la traducción e interpretación literaria, y estas se relacionan principalmente con los condicionantes (internos y externos) que presenta la TAV, así como por las estrategias que requiere.

La TAV es una modalidad que se dedica a la traducción de los textos audiovisuales. Los textos audiovisuales están caracterizados, como explica Zabalbeascoa (2001), por la presencia de códigos verbales y no verbales, lo que a la vez implica dos canales de comunicación: el acústico y el óptico. Estos textos no tienen por qué presentar siempre la misma proporción de elementos verbales, no verbales, acústicos o visuales (ver figura 1).

Figura 1
Los dos ejes del texto audiovisual

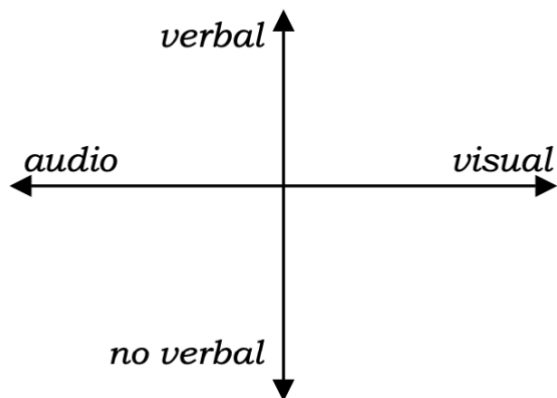


Figura 1. (Zabalbeascoa, 2001:114)

Sin embargo, un texto audiovisual siempre deberá presentar, al menos, los elementos acústicos y visuales a través de los cuales se transmite información que, de acuerdo con Chaume (2001) se codifica mediante diversos sistemas de significación. En los textos audiovisuales, Chaume (2001) distingue hasta diez sistemas de significación: el código lingüístico, el código paralingüístico, el código musical y los ruidos, el código de colocación del sonido, los códigos iconográficos, los códigos fotográficos, el código de movilidad, el código de planificación, los códigos gráficos y los códigos sintácticos o de montaje. Por este motivo, la traducción de textos audiovisuales presenta desafíos específicos debido a la necesidad de mantener la coherencia y la integridad de todos los elementos en la versión meta, ya que estos códigos interactúan entre sí.

Como menciona Agost (1999) existe una diversidad de textos audiovisuales muy amplia, de la que los espectadores no conocen su origen al no ser conscientes de que estos textos han pasado por un proceso de traducción. Aun así, estos textos poseen características comunes. Agost (1999) observó los elementos definitorios de estos textos para así caracterizarlos desde tres puntos de vista:

- **Perspectiva pragmática:** Los puntos en común desde este punto de vista son los usuarios (los textos audiovisuales no tienen límites en lo que a su alcance respecta), el receptor (el público es variado e indefinido), el emisor (suele existir un primer emisor, como por ejemplo un director o un productor, aunque esto puede variar y el emisor puede ser un actor, un periodista...), la situación comunicativa (regulada por criterios económicos, ya que el beneficio del cine u

televisión es su principal rendimiento) y, por último, la intención comunicativa (distracer, convencer, informar...). En resumen, la intencionalidad de los textos audiovisuales es muy diversa, aunque en ellos predomina la exposición, la narración y la instrucción.

- Variedades de uso: Los textos audiovisuales engloban cualquier nivel del lenguaje y cualquier tema. Incluyen, así, todos los registros y dialectos, ya que engloban todas las situaciones comunicativas posibles.
- Perspectiva semiótica: Por último, Agost (1999) menciona que el género es el elemento más importante de esta dimensión. Los productos llegan al espectador de una forma ya implantada: el género. Existen géneros que son propios de los textos audiovisuales, aunque hay otros que son compartidos por distintos tipos de género. Un ejemplo de esto son los informativos, que a veces no ofrecen una visión objetiva de la información que se presenta.

A través de estos criterios que engloban a todos los textos audiovisuales, Agost (1999) destaca que la categoría más importante es el género y realiza una síntesis de otras formulaciones anteriores de otros autores, estableciendo una clasificación de los géneros audiovisuales: dramáticos (películas y series), informativos (documentales), de entretenimiento (programas humorísticos, magazines juveniles...) y publicitarios.

Esta clasificación proporciona un marco conceptual que ayuda a comprender y abordar los desafíos específicos con la traducción de los diferentes tipos de texto audiovisual. Las modalidades de traducción (de las que se hablarán en el siguiente apartado) se adaptan de manera diferente a los distintos géneros, desempeñando un papel fundamental en la adaptación de contenidos a diferentes audiencias y contextos culturales.

1.2. Modalidades de traducción audiovisual

De acuerdo con Martínez Sierra (2008), el doblaje y la subtitulación son las modalidades de TAV más conocidas en la actualidad en España, aunque la más utilizada es el doblaje, objeto en el que se centrará este trabajo. Aun así, es conveniente hacer un breve repaso de todas las modalidades de la traducción audiovisual. Para ello, se utilizará la clasificación propuesta por Agost (1999) complementada por la de Bartoll (2016), al ser una propuesta más actualizada.

- Doblaje: Se reemplaza la pista de audio original por otra en el idioma meta. Los actores de doblaje regraban los diálogos que se superponen al audio original. Se explicará más detalladamente en el siguiente apartado.

- **Subtitulación:** consiste en la incorporación de subtítulos escritos (un texto secundario) en la lengua de llegada en una obra que se exhibe en versión original. Los subtítulos deben coincidir con las intervenciones que aparecen en pantalla. Para ello, el traductor o traductora debe ajustarse a una serie de requerimientos que pueden depender del cliente. Por ejemplo, Netflix establece máximo dos líneas por cada subtítulo y 42 caracteres cada una. Así, debe sintetizar la información que aparece en ellos sin omitir detalles importantes.
- **Voces superpuestas o *voice-over*:** Se emiten la banda de audio original y la banda grabada en la lengua de llegada al mismo tiempo. Normalmente, el volumen de la banda original es inferior al de la banda doblada, para que se pueda entender perfectamente. Esta modalidad es muy común en los documentales.
- **Audiodescripción:** De acuerdo con Bartoll (2016), esta es una modalidad más reciente, aunque cada vez más común, que muchos autores como Agost (1999) no han tenido en cuenta en su clasificación, ya que en aquella época no se trabajaba en la accesibilidad en TAV. En esta modalidad, un narrador o narradora (en directo o grabado) describe de manera concisa lo que sucede en pantalla. Es una modalidad que se aplica a cualquier tipo de texto audiovisual y que garante la accesibilidad para personas que sufren algún tipo de discapacidad audiovisual.

1.2.1. El doblaje y sus fases.

De acuerdo con Chaume,

El doblaje consiste en 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. (Chaume, 2004: 32).

Hay que matizar que el proceso de doblaje es complejo, ya que implica varios procesos en el que intervienen varios profesionales. Según Whitman (1992), el propósito fundamental del doblaje es cultivar la ilusión de homogeneidad visual (no se intenta engañar al espectador, pero estos productos doblados logran disimular su origen extranjero).

Una de las características definitorias del doblaje es la sincronía: los signos emitidos deben comunicar el mismo mensaje. Como se ha mencionado anteriormente, el doblaje consiste en reemplazar una banda de audio original por otra en el idioma meta. Este

reemplazo debe cumplir una serie de sincronismos. Agost (1999) distingue tres tipos: sincronismo de caracterización, sincronismo de contenido y sincronismo visual.

- De caracterización: Debe existir una armonía entre la voz del actor o actriz de doblaje y la gesticulación del actor o actriz original. De esta tarea se ocupa el director de doblaje.
- De contenido: Este sincronismo depende del traductor o traductora, ya que debe coincidir el argumento de la versión original del texto con la nueva versión.
- Visual: Los movimientos articulatorios (visibles) y los sonidos que se oyen deben estar en armonía. Es una labor de la que se ocupa el ajustador.

En el ámbito del doblaje en España, se pone especial énfasis en la precisión de la sincronización labial y en el ajuste de los principios y los finales de las frases. Como expresa Agost (1999), la labor del traductor es de gran importancia, pues debe superar las limitaciones mencionadas anteriormente, buscando lograr que su traducción sea natural, fluida y convincente como en el discurso oral del texto original. Además, es muy importante tener en cuenta si el doblaje se realiza para la televisión o para el cine, ya que en los doblajes para televisión los movimientos de la boca de los personajes pasan más desapercibidos, algo que no ocurre en los doblajes para el cine.

En este contexto, se explicarán ahora las distintas fases del proceso de doblaje, las cuales desempeñan un papel crucial en la calidad del resultado final. Teniendo en cuenta la clasificación de Martín (1994) y Agost (1999) las fases del doblaje son las que siguen:

- Traducción: El traductor o traductora recibe la versión original de una película o serie y debe traducir sus diálogos. El material utilizado para llevar a cabo esta tarea incluye el guion original y la cinta que contiene la versión original.
- Adaptación o ajuste: Esta tarea está llevada a cabo por un ajustador, que se ocupa del sincronismo acústico y visual a través de la modificación de palabras, cambiando el orden de palabras, alargando o reduciendo frases... para adaptaras a los movimientos de los labios de los personajes.
- Dirección: El director o directora lleva a cabo diferentes y variadas tareas. Es quien se encarga de revisar la película original con el guion traducido en frente y lleva a cabo la planificación de la película, elabora el programa de trabajo, selecciona los actores o actrices, vigila la dicción y la proyección de la voz, entre otros.

- Producción: Se le entrega la versión traducida y ajustada del guion al equipo de producción, que se encarga de seleccionar al reparto artístico de la serie o película.

1.3. El humor en la traducción audiovisual

De acuerdo con Martínez Sierra (2004), el humor es cualquier elemento presente en la comunicación humana con la finalidad de generar una respuesta de risa o sonrisa en los destinatarios del mensaje. El humor puede aparecer en diferentes tipos de texto y en muchos géneros distintos, no solo en la comedia (aunque este es un género concreto en el que aparece). Así, el traductor debe prestar atención a la presencia de elementos humorísticos en cualquier TO y decidir cómo abordarlos según su importancia, las características y la función determinada para el TM. Zabalbeascoa (2001) elabora una serie de etiquetas que clasifican la prioridad del humor en un texto:

- Alta: comedias de televisión o de cine.
- Media: ficción de aventuras o películas románticas con final feliz.
- Baja: discursos parlamentarios adornados con algún tipo de broma.
- Negativa: el autor pone como ejemplo historias de terror, pésames, redacciones de noticias bélicas, entre otros.

Esta área del ámbito audiovisual representa una de las áreas más complicadas de la traducción. La subjetividad del humor plantea ciertas dificultades a la hora de realizar su traducción. Se debe contemplar la posibilidad de que existan ciertos pasajes que no sean concebidos como humorísticos y aun así causen gracia en la comunidad meta y viceversa, determinados fragmentos que deberían inducir la risa podrían no lograrlo, ya que, en ocasiones, una traducción deficiente puede resultar en la falta de comprensión del chiste, o debido al desconocimiento que el espectador tiene del contexto. La restricción de que el traductor no pueda añadir notas a pie de página en el doblaje también incrementa este desconocimiento del contexto para el espectador. Finalmente, la inclusión del fenómeno de las risas enlatadas en la mayoría de las comedias de situación complica la tarea de traducir el humor, ya que estas se emplean para destacar momentos cómicos en la versión original de la serie, los cuales en ocasiones resultan imposibles de trasladar fielmente a la versión meta. En consecuencia, el espectador puede experimentar confusión o percibir que no ha captado completamente un chiste.

1.3.1. Tipos de chiste en los textos humorísticos

Para Martínez Sierra (2004), la definición de chiste abarca prácticamente cualquier cosa que, de manera intencionada o no, implícita o explícitamente, genere humor o busque

hacerlo mediante palabras o acciones (verbal o no verbal, transmitido de manera auditiva o visual). El chiste emerge de una amalgama de diversos elementos y situaciones que configuran la situación humorística y que culminan en el *punchline* o chiste.

Para la realización del análisis que se llevará a cabo en este trabajo, nos servimos de una clasificación hecha por Martínez Sierra (2004) sobre los diferentes tipos de elementos humorísticos. Sin embargo, el autor se basa en la clasificación de chistes de Zabalbeascoa (2001) según los desafíos que pueden suponer para la traducción de este tipo de textos audiovisuales. Por ello, primero se definirá brevemente la clasificación de Zabalbeascoa (2001) y, posteriormente, la que se utilizará para este trabajo:

- El chiste internacional: Son chistes o historias graciosas que prescinden de juegos de palabras o de la necesidad de familiaridad con un contexto cultural específico.
- El chiste cultural-institucional: Este tipo de chistes requieren una adaptación o modificación en la referencia a instituciones o elementos culturales y nacionales. Es decir, se debe adaptar el chiste a una audiencia que no está familiarizada con el elemento de la versión original. Aun así, se deben incorporar elementos de la cultura original que sean reconocidos en ambos contextos (en el TO y en el TM).
- El chiste nacional: Este tipo de chistes están marcados por el uso de estereotipos (el estereotipo de las suegras, en España), temas (el divorcio) y géneros cómicos (la sátira política) que son característicos de la comunidad original pero poco conocidos en otras comunidades. Es lo que el autor denomina *el humor nacional* de cada país.
- El chiste lingüístico-formal: Son chistes que dependen de fenómenos lingüísticos (polisemia, homonimia, rima...). Son chistes que no tienen otra finalidad que no sea exhibir relaciones sorprendentes entre signos lingüísticos. Suelen ser difíciles de traducir o adaptar. Son propios de niños que todavía están en las edades de adquisición del léxico.
- El chiste no verbal: Este chiste no depende de los elementos verbales, y puede incluir elementos visuales, sonoros o ambos (no verbales). Se encuentra normalmente en el cine mudo.
- El chiste paralingüístico: Este chiste surge de la combinación de elementos verbales y no verbales. Un ejemplo es el sonido de un disparo.
- El chiste complejo: Se combinan dos o más de los diferentes tipos de chiste.

A continuación, se resumirá la clasificación de Martínez Sierra (2004), que amplía la clasificación al establecer que un chiste puede incluir un solo elemento humorístico o varios elementos humorísticos, por lo que en su clasificación habla de tipos de elementos humorísticos y no de tipos de chiste:

- Elementos sobre la comunidad e instituciones: Se observan referentes culturales arraigados a una comunidad específica. Existen dos tipos:
 - Elementos intralingüísticos: La cultura de la comunidad se puede ver reflejada en el lenguaje a través de refranes, frases hechas y expresiones idiomáticas.
 - Elementos extralingüísticos: Elementos como películas, marcas de comida, instituciones, periódicos... se refieren a la cultura de una comunidad específica.
- Elementos del sentido del humor de la comunidad: Son elementos que se basan en la realidad que nos envuelve, tratando temas humorísticos que son más populares en unas comunidades que otras. Puede ser una referencia implícita, explícita, visual o acústica.
- Elementos lingüísticos: Se basan en los aspectos lingüísticos de la lengua, bien en el lenguaje escrito o hablado. Están implícitos o explícitos en el mensaje. Un ejemplo pueden ser los juegos de palabras, de los que hablaremos en el siguiente punto.
- Elementos visuales: El humor se origina a través de lo que se ve en pantalla (puede tener una base lingüística o no).
- Elementos gráficos: El humor se genera a través de un mensaje escrito incluido en un icono concreto o bien a través de una fusión entre lo visual y el mensaje escrito.
- Elementos paralingüísticos: El humor está causado a través de elementos no verbales de la comunicación como pueden ser el acento de un personaje, su tono de voz, los silencios...
- Elementos sonoros: Son elementos presentes en la banda sonora cuyo sonido puede producir humor.
- Elementos humorísticos no-marcados: Estos elementos pueden tener forma acústica o visual, y son todos aquellos que generen humor y no se encuentren en ninguna de las categorías anteriores.

1.4. Técnicas de traducción

De acuerdo con Hurtado Albir (2001), la técnica de traducción es:

la aplicación concreta visible en el resultado, que afecta a zonas menores del texto; así, por ejemplo, en la traducción de un cómic el traductor puede recurrir puntualmente a la técnica de adaptación de un referente cultural y no por ello la traducción será tildada de libre, adaptación... (p. 249-250).

Otros autores se refieren a las técnicas de traducción como estrategias de traducción. Para Hurtado Albir (2001) las estrategias se utilizan para resolver problemas en todas las fases del proceso traductor, mientras que las técnicas se manifiestan mediante la reformulación en la etapa final de la toma de decisiones. A continuación, se exponen las técnicas de traducción más frecuentes que, más adelante, se utilizarán para el análisis del humor que se llevará a cabo en este trabajo.

1.4.1. Técnicas de traducción generales aplicadas al doblaje

Hurtado Albir (2001) habla de dieciocho técnicas de traducción diferentes que se pueden aplicar al doblaje, que combinaremos con las de Franco Aixelá y Newmark para establecer una clasificación amplia que nos ayude a realizar el análisis de la serie de forma precisa.

- **Adaptación:** También conocida como equivalente cultural, esta estrategia de traducción consiste en traducir elementos culturales del TO (texto origen) por otros propios de la lengua de destino en el TM (texto meta).
- **Ampliación lingüística:** Es un recurso muy utilizado en el doblaje, en el que se añaden elementos lingüísticos a la traducción.
- **Amplificación:** Se añade información que no aparece en el TO para que se entienda su significado.
- **Calco:** Una palabra se traduce literalmente en el TM.
- **Compensación:** Un elemento que aparece en el TO se introduce en otra parte del TM, al no poderse reflejar en el mismo sitio que el original.
- **Comprensión lingüística:** Esta técnica es popular en la subtitulación, pues se comprimen ciertos elementos lingüísticos.
- **Creación discursiva:** Se crean nuevos elementos para la traducción del TO. Es algo común en los títulos de series y películas.
- **Descripción:** Se hace una descripción del término basándose en su forma o función.

- **Elisión:** Los elementos de información que aparecen en el TO no se incluyen.
- **Equivalente acuñado:** Se utiliza un término como equivalente en el TM (esto es frecuente con refranes).
- **Generalización:** Un elemento del TO se traduce por un término más general o neutro en el TM.
- **Modulación:** Se refiere a un cambio de punto de vista, de categoría de pensamiento o de enfoque con respecto al TO. Se trata de un plano más abstracto para conseguir un punto de vista modificado.
- **Particularización:** Opuesto a la generalización, se sustituye un término general en el TO por uno más preciso en el TM.
- **Préstamo:** Se integra en el TM un término del TO, puede ser de manera pura (sin adaptar) o de manera naturalizada (adaptando su grafía).
- **Sustitución:** Se cambia la información lingüística por la información paralingüística, y viceversa.
- **Traducción libre:** Este tipo de traducción se aleja del texto original y no atiende a las palabras concretas, sino que busca transmitir el mensaje global del TO.
- **Traducción literal:** Se traduce palabra por palabra el TO. Es una estrategia poco utilizada, pues se utiliza en ocasiones en el que existe una correspondencia entre las dos lenguas.
- **Transposición:** Se hace un cambio en la categoría gramatical, pero sin alterar su significado.
- **Variación:** Se cambian elementos paralingüísticos (entonación o gestos) o lingüísticos que influyen en los aspectos de la variación lingüística como el estilo, el dialecto geográfico...

1.4.2. Los juegos de palabras y su traducción

Hay autores que realizan una distinción entre chiste y juego de palabra (*wordplay*). Para la definición de *wordplay* tomaremos la definición de Delabastita (1996, como se citó en Martínez Tejerina, 2016):

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

this formula buys compactness and generality at the cost of elegance and transparency” (1996, p.128).

Así, los juegos de palabras constituyen un fenómeno textual que aprovecha los rasgos estructurales de una o más lenguas involucradas, que poseen formas similares y significados distintos. Los juegos de palabras explotan fenómenos como la homonimia o la polisemia para crear dobles sentidos u ambigüedades. También se utiliza el término en inglés *pun* para referirse, sobre todo, a los juegos de palabras basados en el doble sentido. De acuerdo con Martínez Tejerina (2016) el efecto de los juegos de palabras suele ser humorístico, por lo que la prioridad a la hora de realizar su traducción será trasvasar la intención del mensaje. En cambio, puede darse que el traductor o traductora desee también mantener la forma. En este caso surgen una serie de complicaciones, pues los juegos de palabras alteran las relaciones entre significante y significado, por lo que sería más difícil encontrar un trasvase literal en otro idioma. El traductor o traductora deberá buscar otra palabra que tenga un significado ajeno al original, pero que le permita crear un juego lingüístico. Sin embargo, como ejemplifica Martínez Tejerina (2016), es mucho más fácil la creación de juegos de palabras en inglés (dado que presentan un mayor monosilabismo) que en español (existe una similitud entre pronunciación y grafía, por lo que es más difícil la creación de juegos de palabras que sean homófonos). Explicado de otro modo, los juegos de palabras intentan crear dobles sentidos basándose en palabras que comparten una estructura análoga. Delabastita (1993) establece una clasificación basándose en la estructura de los juegos de palabras:

- **Homonimia:** Se refiere a dos o más palabras que comparten la misma forma (se pronuncian o escriben de la misma manera) pero no comparten significados. Ejemplo: vaca (animal) – baca (portaequipajes), bat (murciélago) – bat (bate).
 - **Homografía:** Son palabras cuya ortografía es igual, pero su significado y su pronunciación puede ser distinta. Ejemplo: banco (empresa financiera) – banco (asiento); tear (lágrima) – tear (romper, rasgar).
 - **Homofonía:** Son palabras cuya pronunciación es igual pero su ortografía y su significado son distintos. Ejemplo: vino (bebida alcohólica) – vino (3ª persona del singular del verbo venir), pair (par) – pear (pera).
- **Paronimia:** Dos o más palabras tienen una pronunciación similar, pero varían en su significado y, a menudo, en su escritura. Su semejanza es fonética, pero no están relacionadas entre sí. Ejemplo: ah (exclamación) – ha (3ª persona del presente del singular del verbo haber), nun (monja) – none (ninguno).

Los juegos de palabras suelen combinar varias de estas estructuras para crear ambigüedades o dobles sentidos, lo que a menudo dificulta su traducción. Existen varias estrategias que ayudan a la traducción de los juegos de palabras. Sin embargo, en este trabajo nos basaremos en la clasificación de Delabastita (1996), que además permite comprobar si la carga humorística que existe en el TO se conserva en el TM.

- 1) Pun > Same pun: El juego de palabras del TO (*pun*) se traduce por otro juego de palabras (*same pun*) en el TM.
- 2) Pun > Non-pun: El juego de palabras del TO se traduce, conservándose el significado y el sentido en el TM, pero no se origina un juego de palabras.
- 3) Pun > Other pun: El traductor o traductora puede copiar directamente el juego de palabras sin traducir en el TM, o puede adaptar el juego de palabras del TO al TM, manteniendo el significado original.
- 4) Pun > Punoid: Se substituye el juego de palabras del TO por alguna figura retórica como la rima, la ironía, la repetición, la paradoja... para mantener en el TM el efecto del juego de palabras del TO.
- 5) Pun > Zero: El juego de palabras que aparece en el TO se omite en el TM.
- 6) Non-pun > Pun: Esta técnica se utiliza para compensar alguna pérdida de juegos de palabras en el texto. Se utiliza algún elemento humorístico del TO para crear un juego de palabras en el TM.
- 7) Zero > Pun: Al igual que la anterior, esta técnica se utiliza para compensar pérdidas de juegos de palabras en el TO. En este caso, se añaden elementos nuevos que no existen en el TO para crear nuevos juegos de palabras en el TM.

2. El estudio y análisis de la serie

Esta sección del presente trabajo, expondremos de manera detallada los objetivos que orientan el análisis llevado a cabo, la metodología empleada para realizarlo, una breve introducción referente al género y la trama de la serie *The Office* y, por último, los resultados obtenidos.

2.1. Metodología del análisis

El análisis del doblaje del humor de la serie *The Office* (Daniels, 2005-2013) es un componente crucial en esta investigación, que busca explorar las complejidades de la traducción audiovisual del género de la comedia. A través de esta metodología pretendemos asentar las bases para el posterior análisis que abordará la complejidad inherente de la traducción del humor, ayudándonos a comprender las estrategias de

traducción utilizadas y a constatar si la carga humorística de la versión original se mantiene en la versión doblada.

En primer lugar, se ha realizado un visionado a través de la plataforma de *streaming* Netflix de la cuarta y quinta temporada, ya que son las dos temporadas con más audiencia de la serie. La cuarta temporada cuenta con un gran éxito entre los espectadores, seguida de la quinta temporada (la más vista de todas), pues el hilo conductor de la serie se vuelve más interesante e hilarante al mismo tiempo. Se han seleccionado los cuatro primeros capítulos de ambas temporadas, y se han extraído un total de 48 ejemplos que incluyen elementos humorísticos y juegos de palabras. Por una cuestión de espacio, no todos los ejemplos estarán incluidos en la parte del análisis y algunos se incluirán en los anexos. Sin embargo, sí que se contabilizarán todos los ejemplos a la hora de establecer los resultados.

Tras el visionado de las dos temporadas seleccionadas, se ha procedido a obtener la transcripción del texto original a través de la página Transcripts – Forever Dreaming (<https://transcripts.foreverdreaming.org/viewforum.php?f=574>). Al comprobar la transcripción y corregir algunos errores, se ha obtenido a mano la versión doblada de los elementos humorísticos a incluir en el análisis. A continuación, se han seleccionado los elementos humorísticos más relevantes de varios capítulos. Seguidamente, se ha procedido a su análisis en base a las clasificaciones tratadas en el marco teórico de esta investigación: tipos de elementos humorísticos, juegos de palabras (estrategias de Delabastita, 1996) y técnicas de traducción.

Para el análisis, se utilizará una ficha que contiene las especificaciones de cada episodio (contexto de la escena, número de capítulo y de temporada), el fragmento humorístico con la versión original y la versión doblada (de aquí en adelante VO y VD, respectivamente), el tipo de elemento humorístico, la estrategia de traducción utilizada y la carga humorística (si se mantiene, si disminuye, si desaparece o si aumenta). Después de cada ficha, se incluye un comentario explicativo de cada ejemplo. A continuación, se muestra la ficha que se utilizará para el análisis de la serie.

FICHA X: CAPÍTULO X, TEMPORADA X	
Contexto de la escena	
VO	
VD	

Elemento humorístico	
Estrategia de traducción	
Carga humorística	

Finalmente, tras el análisis de los ejemplos, se procederá a la confección de gráficos que representarán de manera visual y clara los resultados obtenidos. Se comentarán y se explicarán dichos resultados para la comprensión de las conclusiones derivadas del análisis.

2.2. Sobre la serie *The Office*

La serie que se va a analizar en este trabajo de fin de máster es *The Office* (Daniels, 2005-2013). Esta serie es la versión estadounidense de su homónima británica *The Office* (Gervais, 2001). Está ambientada en una oficina de una empresa de venta de papel (Dunder Mifflin) situada en Scranton, Pensilvania. Es una sitcom que adopta un formato de *mockumentary* o falso documental, cuyo género se presenta como si fuese un documental real, contando una historia aparentemente veraz pero que está construida a partir de entrevistas y escenas guionizadas. Se utiliza para parodiar situaciones o temas concretos, y al mismo tiempo hacer reflexionar al espectador de la línea que separa la realidad y la ficción.

Una comedia de situación o *situation comedy* en inglés (de ahí su abreviatura *sitcom*) es una serie en la que los personajes se ven involucrados en situaciones cómicas y conflictos desarrollados en la vida cotidiana de los mismos, y en cómo los personajes reaccionan y actúan ante estos conflictos. Las sitcoms clásicas suelen tener una serie de características que permiten su identificación: suelen ser capítulos cerrados de corta duración (aproximadamente media hora), presentan personajes estereotipados que se enfrentan a conflictos de la vida cotidiana, su grabación se realiza en interiores y se muestra muy poco el mundo exterior, se utilizan casi siempre los mismos decorados y suelen introducir risas enlatadas. Esta sitcom se caracteriza por la ausencia de risas enlatadas, por las bromas y chistes de humor negro y por utilizar el juego con la cuarta pared, esto es, los personajes miran directamente a cámara transmitiendo la sensación de que se están dirigiendo directamente al espectador e implicándolo más en la serie.

Así, un equipo de cámaras documenta la vida cotidiana de los trabajadores de esta oficina, cuyo gerente es Michael Scott (Steve Carell). A lo largo de las nueve temporadas, se van presentando diferentes grabaciones de la oficina y entrevistas personales, que permiten

explorar las relaciones interpersonales, las situaciones cómicas y las dinámicas laborales que van surgiendo en esta oficina. La duración media de sus capítulos es de 20 minutos, aunque algunos episodios alcanzan la hora de duración. Tiene 9 temporadas y un total de 204 episodios, que se emitieron en el canal NBC entre los años 2005 y 2013. En España, la serie se emitió en el canal La Sexta (público) y en TNT (de pago) en el año 2007. Actualmente, se puede encontrar en varias plataformas de *streaming* como Netflix, Amazon Prime Video o HBO Max. Aunque ya tiene varios años, de acuerdo con varios medios, ha sido la serie más vista en el año 2020.

2.2.1. Los personajes principales de la serie

Con el propósito de comprender de manera más conveniente el humor de la serie, vamos a realizar un pequeño resumen sobre los personajes principales de la misma. Aunque en la temporada que vamos a analizar en este trabajo aparecen otros personajes, nos limitaremos a analizar los más relevantes durante toda la serie.

- Michael Scott (Steve Carell): Desde la primera hasta la séptima temporada, es el personaje principal de la serie, pues es director regional de la sucursal de la empresa Dunder Mifflin. Se considera a sí mismo como el mejor jefe, pues intenta a toda costa crear un ambiente de trabajo ameno, incluso organizando fiestas a las que sus empleados no quieren asistir. Es carismático y busca desesperadamente la aprobación de sus empleados. Organiza charlas para concienciar a sus trabajadores con temas como la obesidad, la homosexualidad, entre otros. Es egocéntrico, inmaduro y bromista (a veces haciendo bromas racistas y machistas), intentando convertir todas las situaciones en chistes. Tiene un sentido del humor inapropiado, pero esto hace que el humor de la serie descansa, en gran parte, en su personaje.
- Dwight (Rainn Wilson): Tiene una gran devoción por Michael y a veces actúa como su asistente personal, ya que se llevan muy bien entre ambos. Es un buen trabajador, pero es muy pelota y sumiso. Quiere impresionar a Michael a toda costa para ascender en la empresa. Tiene una gran rivalidad con su compañero Jim, lo que les involucra en conflictos y bromas a lo largo de la serie. Es socialmente torpe y a veces su personaje puede resultar desagradable, pero también es inocente e ingenuo, lo que hace que alcance una gran popularidad entre los fans de la serie.

- Jim (John Krasinski): Es un personaje central para el humor de la serie debido a su ingenio y a su habilidad para lidiar con las situaciones cómicas en la oficina. Tiene un humor sarcástico y realiza bromas constantemente a su compañero Dwight. Se muestra como una persona vulnerable y realista, y establece una amistad con Pam (la recepcionista de la oficina) lo que evoluciona hacia una relación romántica, convirtiéndose en una parte significativa de la trama.
- Pam (Jenna Fischer): Es la recepcionista de la oficina y a lo largo de las temporadas experimenta un significativo crecimiento personal y profesional, pasando por distintos puestos en la empresa. Su ingenio sutil y su actitud natural aportan una dosis de humor a la serie. Aunque al principio de la serie, Pam está comprometida con otro empleado, su relación avanza con Jim hasta volverse una parte central de la serie. Es un personaje muy entrañable y querido para los espectadores.
- Ryan (B.J.Novak): Ryan comienza en Dunder Mifflin como becario, y a lo largo de la serie pasa de becario a ejecutivo. Es ambicioso y a veces puede llegar a ser narcisista tomando decisiones poco éticas. Tiene una relación romántica con una compañera (Kelly) lo que agrega drama y comedia a la serie.

Existen otros personajes que se mantienen a lo largo de estas dos temporadas, pero por motivos de espacio no se va a proceder a su descripción, ya que no son tan relevantes en la historia.

2.3. El análisis

Temporada 4.

Capítulo 1: Carrera benéfica.

En este primer episodio de la cuarta temporada, Michael atropella a una compañera de trabajo (Meredith) al llegar a la oficina. Es hospitalizada y una vez en el hospital, se descubre que Meredith tiene la rabia. El atropello de Meredith es mal visto por los demás trabajadores de la oficina, por lo que para ganarse a sus empleados después del incidente, Michael organiza una carrera benéfica para recaudar fondos en honor a Meredith, para la concienciación sobre la rabia y sobre la seguridad en el puesto de trabajo.

FICHA 1: CAPÍTULO 1, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	Dwight se encuentra en la parte de atrás del edificio de Dunder Mifflin cuando Ángela (otra compañera de trabajo) le pide

	si le puede cuidar a su gata Manchitas mientras ella va a visitar a Meredith al hospital.
VO	I have to visit <u>the alchy</u> .
VD	Tengo que ir a ver a <u>Melopea</u> .
Elemento humorístico	Elemento lingüístico
Estrategia de traducción	Traducción libre
Carga humorística	Se mantiene

De acuerdo con The Free Dictionary, la palabra *alchy* significa *alcohólico/a*. Es una palabra utilizada en la jerga coloquial. En la VD, se utiliza *melopea*, que de acuerdo con la RAE significa *borrachera*. Esta palabra no se utiliza como un adjetivo calificativo, pero la traducción como tal hace que se mantenga la carga humorística en la VD.

FICHA 2: CAPÍTULO 1, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	Michael decide contar en la oficina que Meredith tiene la rabia, posiblemente por culpa de Dwight (que puso en su cabeza un murciélago dentro de una bolsa) y decide contarlo para restar importancia al hecho de que él la haya atropellado.
VO	Michael: I know a lot of you are upset with me for endangering Meredith's life by hitting her, with my car. But it may make you feel a little better to know that before that happened, Dwight endangered her life, by putting a garbage bag over her head that had a bat in it. Jim: <u>Six of one, really.</u>
VD	Jim: <u>Menudo par de dos.</u>
Elemento humorístico	Elemento sobre la comunidad e instituciones (intralingüístico)
Estrategia de traducción	Traducción libre

Carga humorística	Se mantiene
-------------------	-------------

La respuesta de Jim es una abreviación de la expresión *six of one and half a dozen of the other* que se utiliza, de acuerdo con el diccionario de Cambridge para expresar que ninguna opción es mejor que la otra. En español tenemos la expresión *tanto monta, monta tanto* que tiene el mismo significado que la expresión inglesa (una cosa equivale a la otra, ninguna es mejor ni peor), que podría funcionar en este contexto. Sin embargo, en este caso el traductor ha decidido utilizar la expresión *menudo par de dos*, expresión muy común en España y que se utiliza también con otras variaciones como *vaya par de dos* o *qué par de dos*. Esta expresión se utiliza para comparar a dos personas que actúan de la misma manera o que tienen la misma manera de pensar o ser. Por lo tanto, la técnica de traducción libre que ha utilizado en este caso el traductor hace que la carga humorística se mantenga al utilizar una expresión común para la comunidad meta.

FICHA 3: CAPÍTULO 1, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	Kevin, uno de los trabajadores de la oficina, está espiando en el parking de la empresa si Pam y Jim se marchan juntos, ya que cree que harían una buena pareja.
VO	Kevin: I thought they'd be good together, like <u>PB&J</u> . Pam Beasley and Jim. What a waste. What - A - Waste!
VD	Kevin: Para mí harían buena pareja. En plan <u>PB y J</u> . Pam Beesly y Jim. Qué pena. ¡Qué pe-na!
Elemento humorístico	Elemento lingüístico (pun)
Estrategia de traducción	Non - pun
Carga humorística	Desaparece

En Estados Unidos, PB&J (*peanut butter and jelly*, en inglés) es la abreviación para el famoso sándwich de mantequilla de cacahuete y mermelada. En la VO, se utiliza este término para jugar con los nombres de Pam y Jim. En la VD, simplemente se mantiene el término, por lo que el espectador no va a entender la referencia ya que no es común en la

comunidad meta. Así, utilizar esta estrategia hace que desaparezca la carga humorística en la VO.

FICHA 4: CAPÍTULO 1, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	Stanley (trabajador de la oficina) está en su escritorio hablando por teléfono para intentar conseguir patrocinadores para la carrera benéfica.
VO	Stanley: No, rabies... <u>Babies</u> would be a good idea. Can I put you down for a dime?
VD	No, es rabia. Yo también preferiría <u>Babia</u> . ¿Quiere poner un centavo?
Elemento humorístico	Elemento lingüístico
Estrategia de traducción	Traducción libre
Carga humorística	Se mantiene

En la VO, se emplea la palabra *babies* con el fin de establecer una rima con la palabra *rabies*. No obstante, en la versión en español, se deja a un lado el significado y se opta por la palabra *Babia* con el propósito de mantener la correspondencia rimada con la palabra *rabia*. Esta opción hace que la carga humorística se mantenga en el TM.

FICHA 5: CAPÍTULO 1, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	Pam se dirige a la oficina de Michael para decirle que se han equivocado en al inter
VO	Pam: Michael, <u>5k</u> means 5 kilometers, not 5 thousand miles.
VD	Pam: Michael, lo de 5000 es por <u>5 metros</u> , no por 5000 kilómetros.
Elemento humorístico	Elemento lingüístico
Estrategia de traducción	Traducción literal
Carga humorística	Se mantiene

En este caso se realiza una traducción literal, ajustando el chiste para que tenga sentido cultural y lingüísticamente. En inglés, es frecuente utilizar la *k* para designar *miles* (unidad de medida). Por ejemplo, un ingreso de 5k significa un ingreso de 5000 dólares. En el TO, Pam le aclara a Michael que la *k* de 5k en este caso significa 5 kilómetros y no 5 mil millas, aclarando el malentendido que ha tenido Michael con las unidades de medida. En la versión en español, se cambia la unidad de medida de kilómetros a metros, probablemente porque en las regiones de habla hispana se utilizan los metros como medida para distancias cortas. De esta manera, el espectador debe sobreentender que Michael entendió 5000 kilómetros y que Pam se refiere a 5000 metros (es decir, 5 kilómetros). El elemento humorístico surge de la confusión de Michael.

FICHA 6: CAPÍTULO 1, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	En la carrera, Óscar y Creed animan a Michael al ver que corre muy rápido.
VO	Oscar: You're doing great Michael, look at you go! Creed: That's my boss! Yeah-ha baby! Michael: I am fast! I'm very fast! <u>I'm like Forrest Gump, except I am not an idiot.</u>
VD	Óscar: ¡Así se hace Michael! ¡Así se corre! Creed: Ese es mi jefe. ¡Dale, eso es rapidez! Michael: ¡Soy muy rápido! <u>Soy como Forrest Gump, pero yo no soy idiota.</u>
Elemento humorístico	Elemento sobre la comunidad e instituciones (extralingüístico)
Estrategia de traducción	Traducción literal
Carga humorística	Se mantiene

En esta escena, Michael está corriendo muy rápido por lo que hace una comparación con el personaje de ficción Forrest Gump (Tom Hanks), cuya película con el mismo nombre es conocida mundialmente. El personaje de Forrest Gump es conocido por sus

capacidades atléticas altas, especialmente en la carrera, pero con una inteligencia limitada, por lo que Michael aclara que él no tiene la inteligencia limitada. En la VD, se traduce literalmente pues es una referencia conocida mundialmente.

FICHA 7: CAPÍTULO 1, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	A punto de terminar la carrera, Michael está sentado en el suelo porque está cansado y no es capaz de llegar al final. Aparecen Jim y Pam, que le intentan convencer de terminar la carrera.
VO	Michael: And I owe it to her to finish this... <u>GD 5k.</u>
VD	Michael: Y le debo a ella el terminar <u>esta</u> carrera de 5000 metros.
Elemento humorístico	Elemento lingüístico
Estrategia de traducción	Omisión
Carga humorística	Desaparece

De acuerdo con el Urban Dictionary (diccionario de palabras y expresiones de jerga en inglés), “GD” es una forma abreviada de decir *god damn*, que en este contexto se traduciría como *maldito/a*. En este caso, en la VD el traductor decide omitir esta expresión, desapareciendo la carga humorística que contenía la VO.

Capítulo 2: Proyecto Infinity.

En este episodio, la central de Dunder Mifflin propone un nuevo programa de ventas que cambiará la forma en la que se manejan las ventas y los clientes. Ryan vuelve a la oficina desde que lo ascendieron y crece la rivalidad con Jim. La oficina se divide en dos equipos para competir en ventas, uno dirigido por Jim y el otro por Dwight. Aumentan la tensión y la competencia ante ambos equipos, que buscan estrategias para ganar clientes y mejorar las ventas. Michael propone dar cestas regalo a los antiguos clientes para recuperarles. Parte del equipo de Scranton asiste a una conferencia para aprender más sobre este proyecto llamado *Dunder Mifflin Infinity*. Los trabajadores se enteran a través de una circular que Pam y Jim están juntos.

FICHA 8: CAPÍTULO 2, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	Los trabajadores están colocando una pancarta de bienvenida para Ryan. Michael entra en escena y utiliza el doble sentido para hacer un chiste.
VO	Michael: Hey. <u>Can you make that straighter?</u> That's what she said. Phyllis: Did you plan it? Michael: No.
VD	Michael: Hola, <u>¿eso no puede ponerse más derecho?</u> Eso mismo me dijo ella. Phyllis: ¿Eso lo traías pensado? Michael: No.
Elemento humorístico	Elemento lingüístico (Pun)
Estrategia de traducción	Same pun
Carga humorística	Se mantiene

Michael utiliza un doble sentido para hacer un chiste con connotación sexual. El traductor utiliza el mismo juego de palabras (*same pun*) en la traducción. La carga humorística se mantiene, pues es un elemento lingüístico que se entiende en la comunidad de destino.

FICHA 9: CAPÍTULO 2, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	Después del chiste anterior, Michael tiene una nota en la mano e intenta esconderla cuando le preguntan si ha planeado el chiste. Pam la coge y lee los demás chistes que Michael tenía preparados.
VO	Pam: Can you make that straighter? <u>That job looks hard. You should put your mouth on that.</u> How can you even use that one naturally? Michael: Blowing up balloons I thought.

VD	Pam: ¿Eso no puede ponerse más derecho? <u>Ese trabajo parece muy duro. Deberías probar con la boca.</u> ¿Y esta cómo harías para que sonara natural? Michael: Pues cuando se inflaran los globos.
Elemento humorístico	Elemento lingüístico (Pun)
Estrategia de traducción	Same pun
Carga humorística	Se mantiene

Este ejemplo es como el anterior, pues Michael utiliza los dobles sentidos para hacer un chiste con connotación sexual. La carga humorística se mantiene en la comunidad meta, pues adquiere la misma connotación en la VD que en la VO.

FICHA 10: CAPÍTULO 2, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	Ryan llega a la oficina y le pregunta a Pam por Michael, el cual aparece para recibirlo en la oficina. Se ríe de Ryan porque lleva barba.
VO	Michael: There he is! There he is! He's back! And he's with a beard. [laughing] He... He has facial hair. Look at him! All grown up and no place to go. <u>Hello, Mr. Sonny Crockett. I'm Tubbs.</u>
VD	Michael: ¡Hola! ¡Ya está aquí, ya está aquí! ¡Ha vuelto, y lleva barba! Tiene vello facial. Fijaos en él, está hecho todo un hombrecito. <u>Hola, señor Sonny Crockett. Yo soy Tubbs.</u>
Elemento humorístico	Elemento sobre la comunidad e instituciones (extralingüístico)
Estrategia de traducción	Traducción literal
Carga humorística	Se mantiene

El elemento humorístico en este caso es la referencia que Michael hace a una película, en concreto a la película de *Corrupción en Miami* (2006) basada en la serie homónima *Miami Vice* (1984-1990), que obtuvo un gran éxito en aquella época. Sonny Crockett y Tubbs son dos agentes de policía que trabajan juntos en *Corrupción en Miami*, por lo que Michael usa la referencia para reírse del aspecto de Ryan (por la barba que presenta también el personaje de Sonny Crockett). La carga humorística se mantiene, pues la serie y la película son reconocidas mundialmente, por lo que el traductor decide mantener la referencia.

FICHA 11: CAPÍTULO 2, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	Los trabajadores de Dunder Mifflin tienen una reunión con Ryan en la que explica el nuevo proyecto para la empresa. Habla de la creación de una nueva página web para la empresa para el aumento de ventas.
VO	Jim: Wait a second. Last time I checked, Dunder Mifflin already has a website. And quite frankly, I'm not really sure what's wrong with it.
VD	Jim: Un momento. La última que miré Dunder Mifflin ya tenía una página web, y yo no le veo nada de malo.
Elemento humorístico	Elemento visual
Estrategia de traducción	Traducción literal
Carga humorística	Se mantiene

En este caso, el elemento humorístico es visual con base lingüística. Jim está en su mesa enseñando la página web de Dunder Mifflin. Al enfocar la pantalla del ordenador, se puede leer “Under Construction. Coming Christmas 2002!”. En la VD, aparecen unos subtítulos encima de la imagen que ponen “EN CONSTRUCCIÓN, PUBLICACIÓN EN NAVIDADES DE 2002”. La carga humorística se mantiene gracias a los subtítulos

explicativos, ya que este episodio se ha estrenado en el año 2007, por lo que la página web llevaría al menos 5 años en construcción. El elemento humorístico recae en en este elemento visual.

FICHA 12: CAPÍTULO 2, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	Michael trae a la oficina al fundador de Dunder Mifflin, que tiene 87 años. Dwight habla a la cámara sobre la longevidad.
VO	Dwight: I'm gonna live for a very long time. My grandma Schrute lived to be 101. My grandpa Manheim is 103, and still puttering around in Argentina. I tried to go visit him once, but my travel visa was protested by the <u>Shoah Foundation</u> .
VD	Dwight: Yo voy a vivir muchos años. Mi abuela Schrute vivió hasta los 101 años. Mi abuelo Manheim tiene 103, sigue dando guerra por Argentina. Quise visitarlo una vez, pero no me dieron visado por culpa de la <u>Fundación en Memoria del Holocausto</u> .
Elemento humorístico	Elemento sobre la comunidad e instituciones (extralingüístico)
Estrategia de traducción	Particularización (en otras clasificaciones conocido como “explicitación”)
Carga humorística	Se mantiene

En esta escena, el elemento humorístico surge de la declaración que está haciendo Dwight, dando a entender que su abuelo era nazi y explicando que no puede ir a visitarles porque debido a la Shoah Foundation no le dan el visado. La Shoah Foundation (*Shoah* significa *Holocausto* en hebreo) es una asociación sin ánimo de lucro creada por Steven Spielberg que se dedica a grabar testimonios de supervivientes y afectados del Holocausto. Tras la Segunda Guerra Mundial, muchos nazis huyeron a Argentina para

evitar ser juzgados por sus crímenes, como en el caso de los abuelos de Dwight, por lo que la Fundación no permite que él les vaya a visitar. En la versión en español, se especifica el término para ayudar al espectador a comprender el chiste. Este tipo de chistes con temas sensibles son muy comunes en el personaje de Dwight.

FICHA 13: CAPÍTULO 2, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	Michael y Dwight van a repartir las cestas regalo a los antiguos clientes para intentar recuperarlos.
VO	Dwight: Please, let me go. I need to win those clients back. Please. Michael: Fine. <u>Then Godspeed</u> . To both of us.
VD	Dwight: Por favor, déjame ir. Necesito recuperar a esos clientes, Michael. Por favor. Michael: Muy bien. <u>Que dios nos acompañe</u> . A los dos.
Elemento humorístico	Elemento lingüístico
Estrategia de traducción	Transposición
Carga humorística	Se mantiene

De acuerdo con el Cambridge Dictionary, *Godspeed* es una expresión arcaica que se utiliza “to wish someone good luck when they are setting out on a journey”. Es una expresión arcaica de despedida que ya no se utiliza. El humor se basa en el contexto de despedida en el que se suele usar esta expresión y en su arcaísmo. En la VD, se mantiene el significado de la VO al traducirlo por una expresión común en español, por lo que la carga humorística también se mantiene.

FICHA 14: CAPÍTULO 2, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	Ryan está hablando con Kevin y Andy y les cuenta que se encontró con el actor Vince Vaughn en un bar.

VO	<p>Ryan: Next night, I'm out, at a bar, 2 AM, I figure I'll get a sandwich because you can get a sandwich any time of the night. I run into Vince Vaughn.</p> <p>Kevin: No way!</p> <p>Ryan: Literally.</p> <p>Andy: Dude, <u>you are so money, but you don't even know it, but you do.</u></p>
VD	<p>Ryan: Y a la noche siguiente me voy a un bar a las 2 de la mañana, me apetecía un bocata y ahí nunca cierran. Y me encuentro a Vince Vaughn.</p> <p>Kevin: ¡No jorobes!</p> <p>Ryan: Verídico.</p> <p>Andy: Tío, <u>molas mogollón. No sabes cuánto. Eres un flipe.</u></p>
Elemento humorístico	Elemento lingüístico
Estrategia de traducción	Traducción literal
Carga humorística	Disminuye

En la VO, Andy hace una referencia a la película *Swingers* (1996) en la que el actor Vince Vaughn dice exactamente la misma frase: *you're so money and you don't even know it*. Es una frase que se utiliza para decir que alguien es increíble. En la VD, la carga humorística disminuye, pues a través de la traducción no se entiende la referencia a la película, pero sí se conserva el significado esencial de la frase y el registro utilizado.

FICHA 15: CAPÍTULO 2, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	Kevin y Andy le preguntan a Jim si él también opina que el estilo de vida de Andy “mola”, pero Jim no opina igual que ellos.
VO	Kevin: And he can get any girl that he wants.

	Andy: So, sorry Tuna but if you don't know why that's awesome... then... <u>you need awesome lessons.</u>
VD	Kevin: Y puede conseguir a cualquier chica que quiera. Andy: Así que, Bonito, si no sabes por qué es tan flipante, entonces, <u>necesitas clases de “flipismo”.</u>
Elemento humorístico	Elemento lingüístico
Estrategia de traducción	Equivalente acuñado
Carga humorística	Se mantiene

En la VO, el humor proviene de la interpretación de la palabra *awesome* como algo que se puede enseñar o aprender, por lo que Andy le dice a Jim que necesita clases para aprender a ser impresionante (*awesome*). En la VD, se introduce la palabra *flipismo* (que no existe en español) para preservar la esencia humorística del chiste en la adaptación de la expresión original al español. La carga humorística se mantiene.

FICHA 16: CAPÍTULO 2, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	Michael habla con un excliente y le pregunta por su hija.
VO	Ex-client: She's great, thanks for asking. Great memory. Michael: She's gonna be like eleven this winter? Wow, they grow up so fast. <u>I have a few of my own that I want some day.</u>
VD	Excliente: Pues muy bien. Gracias por preguntar. Caray, qué buena memoria. Michael: ¿No cumple 11 años este invierno? Madre mía, que rápido crecen. <u>Yo también quisiera tener hijos algún día.</u>
Elemento humorístico	Elemento lingüístico
Estrategia de traducción	Omisión

Carga humorística	Desaparece
-------------------	------------

En la VO, el elemento humorístico surge de la confusión lingüística de Michael: literalmente dice “tengo unos pocos (niños) que quiero tener algún día”. Probablemente, porque está intentando recuperar clientes y quiere empatizar con el mánager de otra oficina con el que está manteniendo la conversación. Por lo tanto, dice que ya tiene niños y a la vez que le gustaría tenerlos en un futuro. La traducción de la VD, en la que se omite su incongruencia, hace que desaparezca la carga humorística.

FICHA 17: CAPÍTULO 2, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	Michael llega a la oficina después de repartir las cestas y de meter su coche en el lago por culpa de un GPS.
VO	Phyllis: Did you get any clients back? Michael: Maybe. Maybe not. Time will tell. But I will tell you one thing. Those gift baskets never endangered anybody's lives. <u>Game, set, match. Point, Scott.</u> <u>Game over. End of game.</u>
VD	Phyllis: ¿Habéis recuperado algún cliente, Michael? Michael: Tal vez. O tal vez no. El tiempo lo dirá. Pero una cosa os voy a decir: esas cestas de regalo nunca pusieron en peligro la vida de nadie. <u>Juego, set, partido. Punto. Finito. Fin de partida. Se acabó el juego.</u>
Elemento humorístico	Elemento lingüístico
Estrategia de traducción	Traducción literal
Carga humorística	Se mantiene

En la VO, Michael intenta darle a entender a Ryan que él ha ganado la batalla de querer introducir nuevas tecnologías en la oficina. El efecto humorístico parte del uso de

vocabulario relacionado con el tenis y con los videojuegos. En la VO se mantiene la carga humorística al existir los mismos términos en la lengua meta.

Temporada 5

Capítulo 1: Concurso de adelgazamiento (parte 1)

La gerencia de Dunder Mifflin organiza un concurso de pérdida de peso para ver que sucursal es capaz de adelgazar más. La sucursal ganadora consigue un premio de tres días de vacaciones. Los trabajadores de Dunder Mifflin planean estrategias extremas para ganar.

FICHA 18: CAPÍTULO 1, TEMPORADA 5	
Contexto de la escena	Todos los empleados se pesan juntos en una gran báscula para dar comienzo al concurso. Michael y Holly están al lado.
VO	Holly: Oops! <u>Ex-squeeze me.</u> Michael: No, <u>I will ex-squeeze you.</u>
VD	Holly: Ah, perdón por el roce. Michael: Un placer rozarte.
Elemento humorístico	Elemento lingüístico (Pun)
Estrategia de traducción	Other pun
Carga humorística	Se mantiene

El elemento humorístico en la VO proviene del juego de palabras que hace Holly al estar apretándose contra Michael, entre las palabras *excuse* (disculpar) y *squeeze* (apretar). Literalmente, la expresión significaría *apriétame* por lo que Michael contesta “No, I will ex-squeeze you.”, que en español sería “yo te apretaré a ti”, creando así un doble sentido de índole sexual, ya que entre ellos dos existe una relación de ligue. En la VD, se mantiene la carga humorística.

FICHA 19: CAPÍTULO 1, TEMPORADA 5	
Contexto de la escena	Están pesándose en la báscula y Michael considera que Pam no debe subirse ya que se va la semana que viene.

VO	Dwight: Wait a minute. Pam is on the scale. Michael: Oh, <u>Pamcake</u> . No, no, no. We would love your extra poundage, but you are going to be leaving us next week, so vamoose.
VD	Dwight: Espera un momento. Pam está en la báscula. Michael: Oh. <u>Pam-torrilla</u> . No, no. Nos encantaría contar con tu peso, pero la semana que viene te vas, así que arrea de aquí.
Elemento humorístico	Elemento lingüístico (Pun)
Estrategia de traducción	Other pun
Carga humorística	Se mantiene

En la VO, Michael hace un chiste con el nombre de Pam y un postre: Pam-cake (*pancake*, en español *tortita*) ya que el concurso se trata de perder peso. En la VD también se hace el juego de palabras, pero con una parte del cuerpo (Pam-torrilla: pantorrilla). Aunque no se transvasa el significado, sí se mantiene la carga humorística al realizar otro juego de palabras en el TM.

FICHA 20: CAPÍTULO 1, TEMPORADA 5	
Contexto de la escena	En la oficina, Andy va a junto Angela y hace un chiste con su nombre y una canción.
VO	Andy: <u>Ang... ela. Ella, ella, ella. Under my Angerela. Ella, ella, ella. Ay, ay.</u> Angela: What?
VD	Andy: <u>Ang...ela. Ela, Ela, Ela. Under my Angerela. Ela, ela, ela. Eh, eh.</u> Angela: ¿Qué?

Elemento humorístico	Elemento extralingüístico sobre la comunidad e instituciones (pun)
Estrategia de traducción	Same pun
Carga humorística	Se mantiene

En este caso, se mantiene el pun de la VO, pues se basa en una canción mundialmente conocida (*Umbrella* de Rihanna), cuyo estribillo es “Under my umbrella, ella, ella” por lo que se espera que cualquier persona entienda la referencia. El juego de palabras en la VD se hace sustituyendo *umbrella* por el nombre de Angela.

FICHA 21: CAPÍTULO 1, TEMPORADA 5	
Contexto de la escena	Jim está hablando con Pam por videollamada y Michael le coge el portátil para hablar con ella. Le presenta a la nueva recepcionista.
VO	Michael: Pam, I'd like you to meet Ronnie. We call her <u>Rice-a-Ronnie</u> .
VD	Michael: Pam, te presento a Ronnie. La llamamos <u>Maca-Ronnie</u> .
Elemento humorístico	Elemento lingüístico (pun)
Estrategia de traducción	Other pun
Carga humorística	Se mantiene

En esta escena, el elemento humorístico recae sobre el juego de palabras que hace Michael con el nombre de Ronnie. *Rice-a-Roni* es producto alimenticio popular en Estados Unidos, sobre todo en la zona de San Francisco, presentado en una caja que trae una mezcla de arroz y pasta con diferentes sabores (de pollo, estilo mexicano, cilantro y lima...) y que viene preparado para calentar y comer. En la VD, se traduce como *Maca-Ronnie* (macarrones) para hacer referencia a la pasta, porque si no la audiencia no entendería el chiste ya que no es un producto típico que se comercialice de manera habitual en España u en otros países.

Capítulo 2: Concurso de adelgazamiento (parte 2)

FICHA 22: CAPÍTULO 2, TEMPORADA 5	
Contexto de la escena	Ryan pasa de ser ejecutivo a estar sin trabajo. Michael despide a Ronnie y contrata a Ryan como recepcionista.
VO	Kevin: <u>Fire-ed guy!</u> Ryan: Hey, Kevin. That's really funny.
VD	Kevin: <u>El despedido.</u> Ryan: Hola, Kevin. Qué gracioso.
Elemento humorístico	Elemento lingüístico (pun)
Estrategia de traducción	Non-pun
Carga humorística	Desaparece

En la VO, el elemento humorístico recae en el juego de palabras que hace Kevin entre *fire* (fuego) y *fred* (despedido). En la segunda temporada, Ryan quema su comida y tienen que desalojar la oficina, por lo que algunos de sus compañeros le ponen el apodo de *fire guy*. En la VD, el apodo es *pirómano*. En este caso, no se mantiene el elemento humorístico en la VD dada la imposibilidad de hacer un juego de palabras entre *pirómano* y *despedido*, como sí la hay en la VO.

FICHA 23: CAPÍTULO 2, TEMPORADA 5	
Contexto de la escena	Holly entra en la oficina de Michael para hablar con él. Ella se queja de que el chico con el que había quedado no la ha llamado.
VO	Michael: But he'll call back, though. Give him to the end of the day. He'll call, he'll call. Holly: Okay. Michael: If he doesn't, <u>he is loco.</u>
VD	Michael: Pero te llamará, seguro. Dale hasta hoy por la tarde. Te llamará. Llamará. Holly: Ya.

	Michael: Si no lo hace es que <u>es un</u> <u>soplapaellas</u> .
Elemento humorístico	Elemento lingüístico
Estrategia de traducción	Traducción libre
Carga humorística	Aumenta

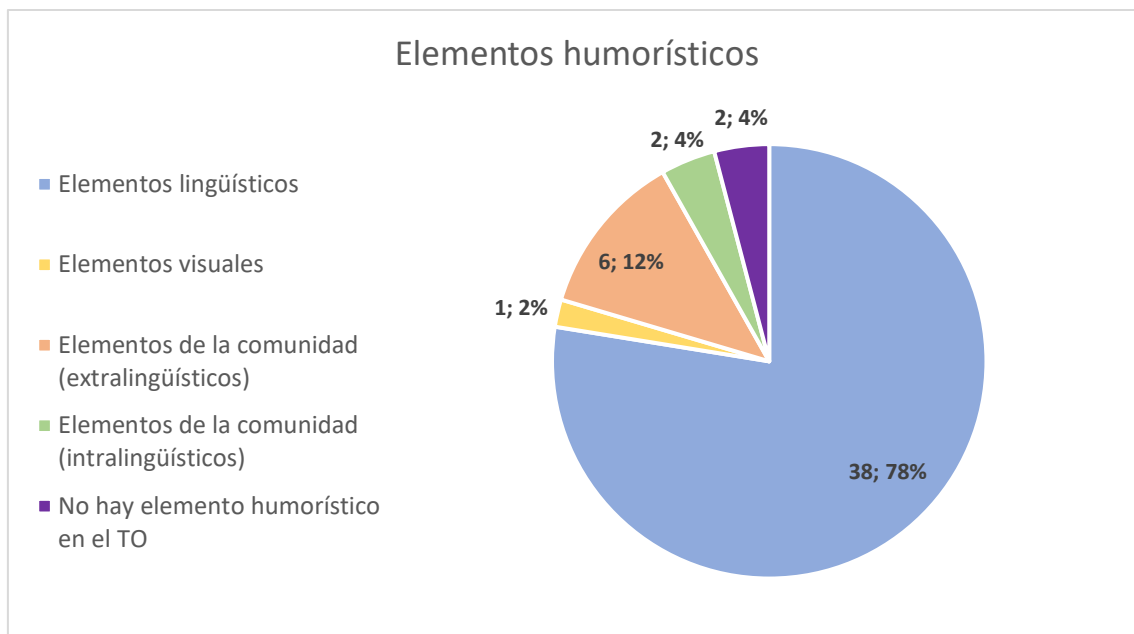
En la VO, el elemento humorístico es la palabra en español “loco”. A lo largo de la serie, Michael introduce palabras en español en sus chistes. En el caso de la VD, se substituye este término por otro que se aleja totalmente de su significado, pero que contribuye al humor de la frase y que es típico de la personalidad de Michael, por lo que se consigue aumentar la carga humorística.

3. Resultados del análisis

En este apartado comentaremos los resultados que se han extraído del análisis de la serie *The Office*. Para ello, no solo se tendrán en cuenta los ejemplos analizados en el apartado anterior, sino que también se incluirán los ejemplos que, por motivos de espacio, se han incluido en los anexos de este trabajo. Se han analizado un total de 8 capítulos, extrayendo de ellos un total de 48 ejemplos de elementos humorísticos. En este apartado, se incluirán los tipos de elementos humorísticos más comunes en los capítulos de la serie, los tipos de juegos de palabras utilizados, las estrategias de traducción más empleadas y el aumento, desaparición o disminución de la carga humorística.

3.1. Elementos humorísticos

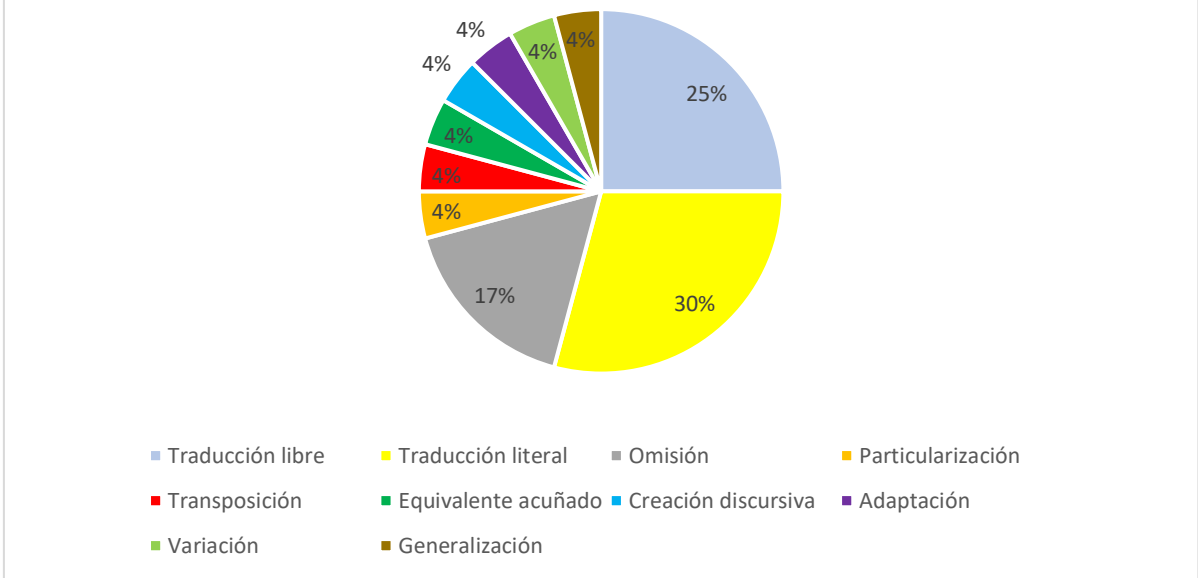
En este apartado se muestran los resultados del uso de elementos humorísticos. De un total de 48 ejemplos, el elemento humorístico más utilizado es el elemento lingüístico, que ha sido utilizado un total de 38 veces (78%). Este es el elemento más común a la hora de expresarse verbalmente, por lo que no resulta sorprendente que también sea el más utilizado en la serie. A continuación, el elemento más utilizado es el elemento de la comunidad e instituciones (extralingüístico), utilizado 6 veces (12%) frente al intralingüístico, que aparece solo 2 veces (4%). Por último, en los capítulos analizados solo se aprecia una vez el uso de un elemento visual (2%) así como la falta de elemento humorístico en la VO (2 veces, representando el 4%), pero se incluye en la VD.



3.2. Técnicas de traducción de los elementos humorísticos

En esta sección, se observa que las técnicas de traducción utilizadas para la traducción de elementos humorísticos son diversas. Las técnicas que más periodicidad presentan son la traducción literal (30%), la traducción libre (25%) y la omisión (17%). El resto de las técnicas utilizadas presentan menos periodicidad, siendo cada una utilizada en 4% de los casos. Esto ayuda a entender que, en la mayor parte de los casos, los elementos humorísticos se pueden traducir de forma literal al existir un equivalente en la lengua meta, en este caso, en el español. Por otro lado, estos resultados también muestran que en muchas ocasiones el traductor o traductora opta por realizar una traducción libre para intentar transmitir el mensaje de la manera más efectiva posible.

Técnicas de traducción de los elementos humorísticos



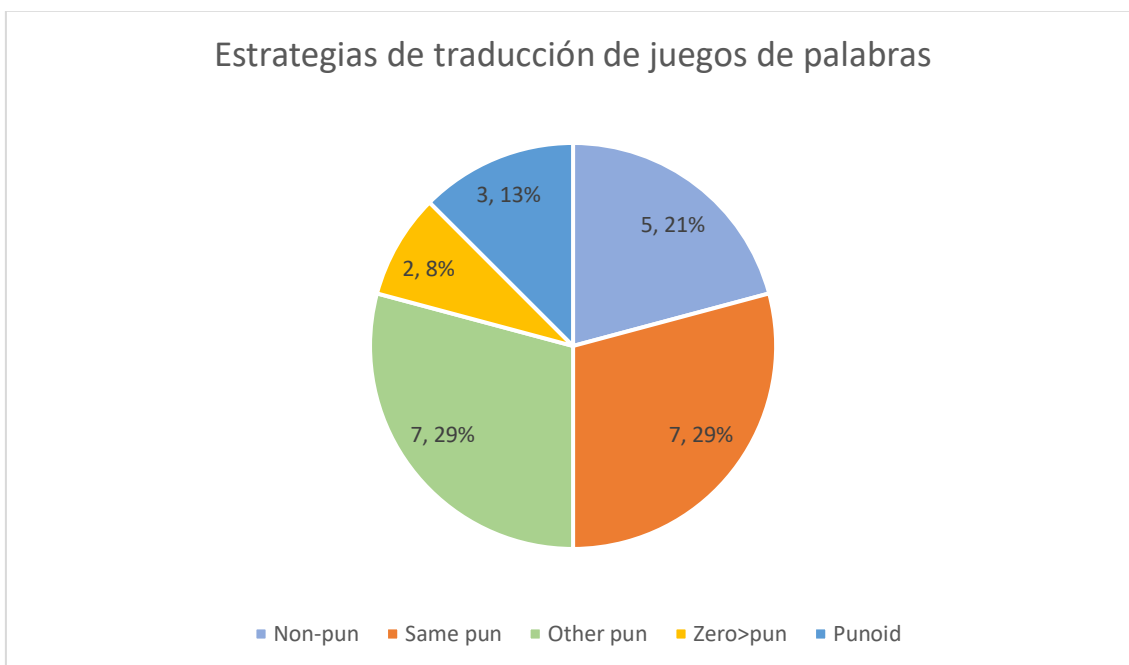
3.3. Juegos de palabras

La mayor parte de los juegos de palabras (*pun*) que se han encontrado pertenecen también a la categoría de elementos lingüísticos. Hay 20 ejemplos de *pun* que pertenecen a la categoría de elemento lingüístico, y solo 2 ejemplos que pertenecen a otra categoría, en este caso a la categoría de elemento de la comunidad e instituciones (extralingüístico).

Pun	Elemento lingüístico	20 ejemplos
Pun	Elemento de la comunidad e instituciones (extralingüístico)	2 ejemplos

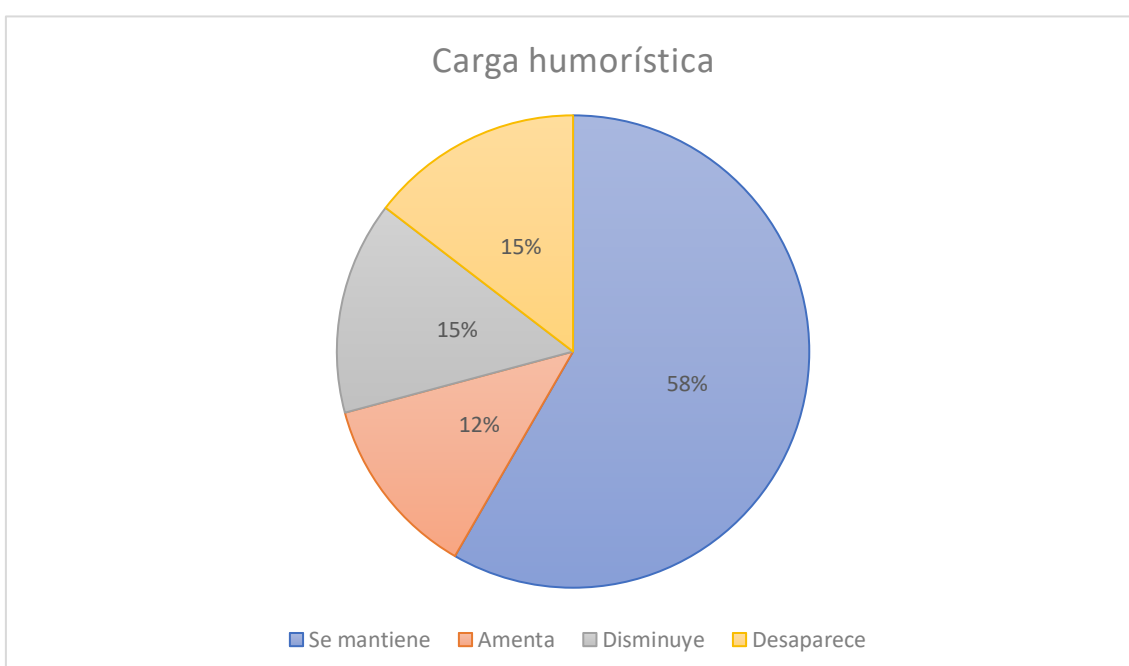
Por otro lado, las estrategias de traducción utilizadas para los juegos de palabras son, con un porcentaje casi igual las estrategias de *same pun* y *other pun*, con un 31% y un 30% respectivamente. Esto demuestra que en los elementos humorísticos existentes en la VO se han podido trasladar a la VD o bien con un mismo juego de palabras o con otro juego de palabras que han ayudado a mantener el significado de la VO. A continuación, el tercer resultado con más periodicidad es el *non-pun*, debido a la imposibilidad de trasladar el juego de palabras de la VO a la VD. Además, también se puede apreciar la utilización del *punoid* (13%) lo que significa que algunos juegos de palabras han sido traducidos a la VD con alguna rima o figura retórica. De entre todos los resultados, la estrategia menos

utilizada es el *zero>pun*, que solo se ha dado en dos casos en el que en el TO no existía elemento humorístico y sí se ha introducido en el TM. Hay otras estrategias como el *pun>zero* o *non-pun>pun* que no se han apreciado en los capítulos analizados de la serie.



3.4. Carga humorística

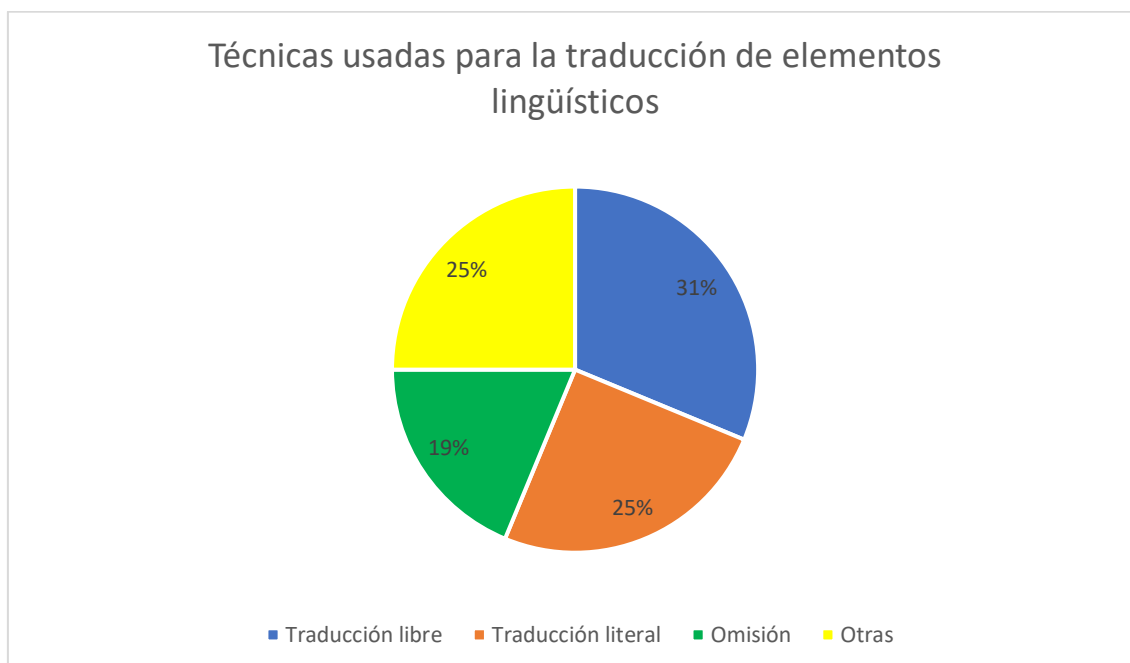
En este apartado, se verá primero de forma global si la carga humorística se mantiene, si aumenta, si disminuye o si desaparece en la versión doblada de la serie.



Como se puede apreciar en el gráfico, casi en el 60% de ocasiones la carga humorística se mantiene. Sumado al 12% de casos en el que la carga humorística aumenta, estaríamos hablando de un 70% de casos en el que la carga humorística no desaparece o disminuye. Es un aspecto positivo que significa que el traductor o traductora ha realizado una traducción efectiva. Aun así, estamos ante un 30% de casos en los que disminuye (15%) o desaparece (15%) la carga humorística, por lo que sería buena idea plantear otro tipo de traducción que pudiese ayudar a mantener o aumentar la carga humorística.

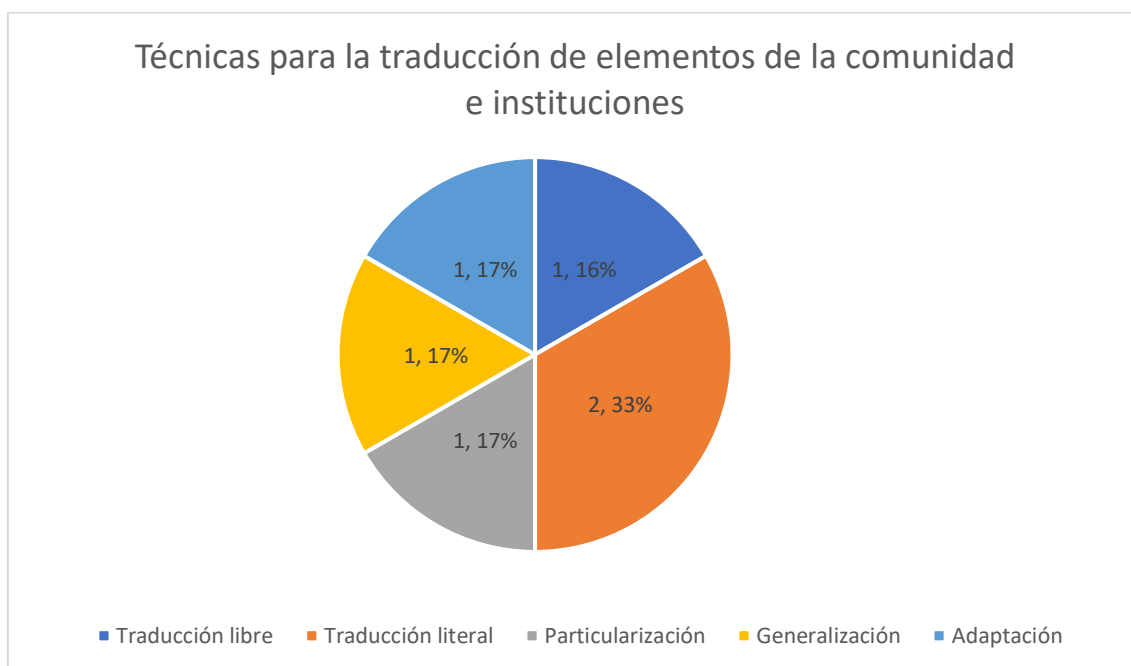
3.5. Relación entre los elementos humorísticos y las técnicas de traducción

Después de ver los resultados de manera global, en este apartado se van a realizar las comparaciones entre los elementos humorísticos y las técnicas de traducción utilizadas. Como se puede apreciar en el siguiente gráfico, las técnicas más utilizadas para la traducción de elementos lingüísticos (*puns* excluidos) son en mayor porcentaje la traducción libre (31%), seguida por la traducción literal (25%) y a omisión (19%). En el 25% se han incluido otras técnicas de traducción que no eran representativas, pues solo se utilizaba una vez cada técnica.



En el siguiente gráfico, se pueden apreciar las técnicas utilizadas para la traducción de los elementos de la comunidad e instituciones (extralingüísticos e intralingüísticos). Se aprecia que la traducción literal es la más utilizada para este tipo de elementos

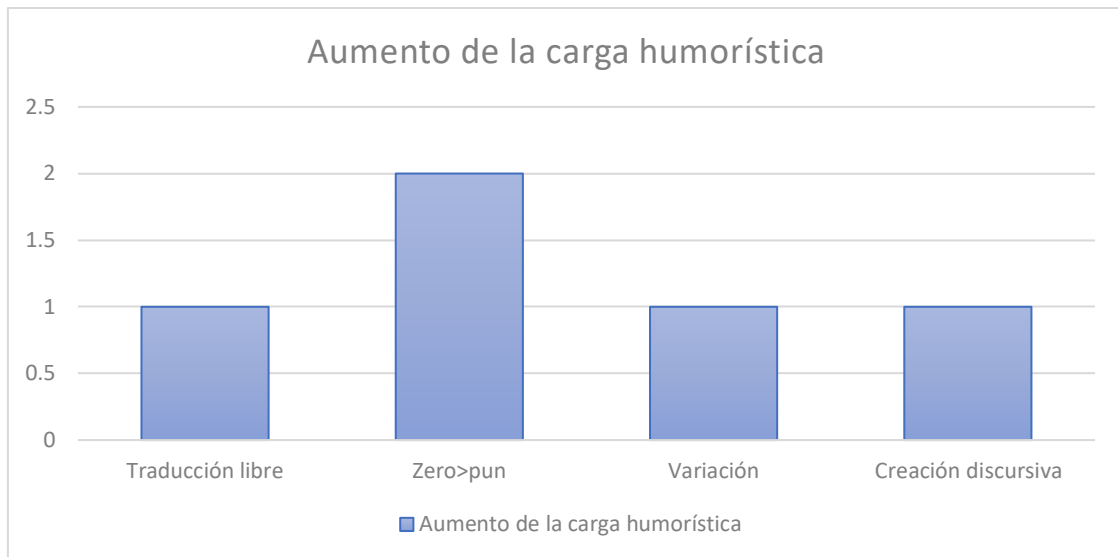
humorísticos (33%), siendo las otras técnicas poco representativas al solo identificar su uso una o dos veces.



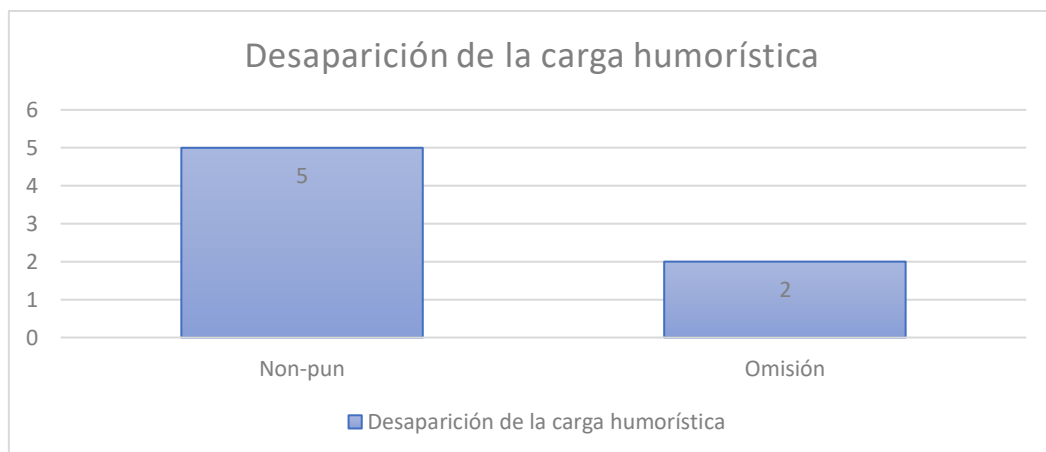
3.6. Relación de las técnicas y estrategias con la carga humorística

En este último apartado de conclusiones, se hará una comparación entre el uso de las diferentes técnicas y estrategias de traducción sobre su impacto sobre la carga humorística. Se incluyen las técnicas utilizadas para los elementos humorísticos y las estrategias utilizadas para los juegos de palabras.

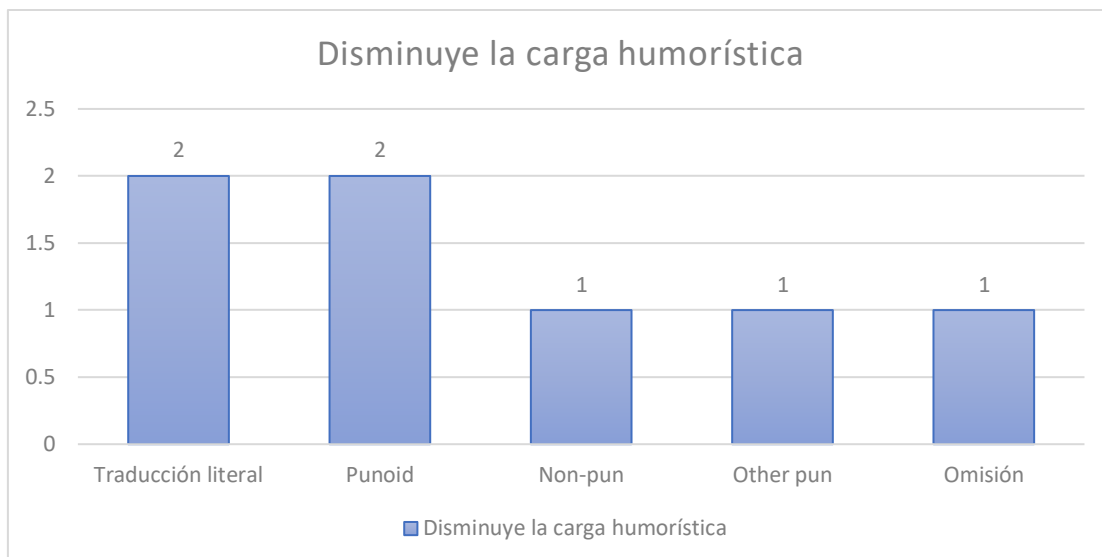
En primer lugar, se analizan los resultados en los que la carga humorística aumenta. Como se puede ver a través del gráfico, la estrategia de *zero > pun* para traducir los juegos de palabras es la que más aumenta la carga humorística, seguida por las técnicas de traducción libre, la variación y la creación discursiva para la traducción de los elementos humorísticos.



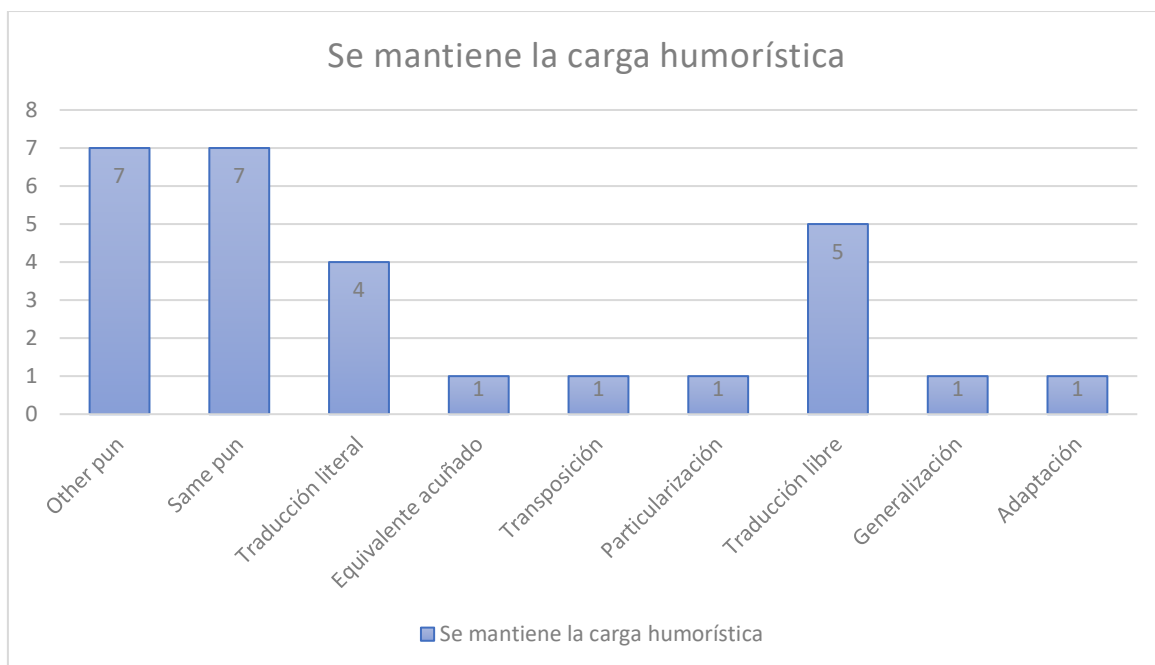
En el siguiente gráfico, vemos las técnicas y estrategias que hacen que la carga humorística desaparezca. En el caso del análisis de *The Office*, solo se han encontrado dos: *non-pun* para los juegos de palabras y la omisión para los elementos humorísticos.



En cuanto a la disminución de la carga humorística, se pueden encontrar varias técnicas para los elementos humorísticos (omisión y traducción literal) y para los juegos de palabras (*non-pun*, *other pun* y *punoid*).



Finalmente, en el siguiente gráfico se pueden comprobar las estrategias y técnicas que mantienen la carga humorística. Las técnicas más utilizadas para los juegos de palabras son *other pun* y *same pun*, mientras que las estrategias de traducción de los elementos humorísticos son la traducción libre y la traducción literal. Estas permiten mantener la carga humorística de la VO en la VD.



En conclusión, la carga humorística se mantiene e incluso aumenta en la mayoría de los casos que se han analizado en esta serie (70%), y además lo hace debido a la utilización de técnicas como la traducción libre o la traducción literal y de estrategias como *other*

pun y *same pun*, que permiten a la audiencia de la VD disfrutar de la serie sin perder el hilo humorístico que se refleja en la VO.

4. Conclusiones.

A lo largo de este trabajo de fin de máster, se han intentado analizar las estrategias de traducción utilizadas para el doblaje de los elementos humorísticos presentes en la serie *The Office* (2005-2013) así como el efecto que tienen dichas estrategias en el aumento, preservación, disminución o desaparición de la carga humorística.

La ejecución de este análisis ha requerido el establecimiento de los fundamentos teóricos pertinentes, detallados en el primer apartado del trabajo. En los siguientes apartados del documento, se ha procedido al análisis y presentación los resultados obtenidos a partir de varios episodios de la cuarta y quinta temporada de la serie. En este apartado, se presentan las conclusiones tras el análisis de los resultados obtenidos:

- Con respecto a los resultados sobre los elementos humorísticos, se puede comprobar que predominan los elementos de base lingüística (elementos lingüísticos [incluyendo los *pun*] con un 78% y los elementos de la comunidad e instituciones, con un 16%). Estos resultados sugieren que el humor en inglés se basa en su mayoría en aspectos de origen lingüístico.
- En cuanto a los resultados de las técnicas de traducción de manera global, distinguimos entre las técnicas utilizadas para los elementos humorísticos y las utilizadas para los juegos de palabras (*pun*). Así:
 - La estrategia más utilizada para los elementos humorísticos son la traducción literal (30%), la traducción libre (25%) y la omisión (17%). Estos resultados son significativos, pues constituyen un 72% del total de técnicas utilizadas. Esto sugiere que el traductor ha podido en algunos casos realizar una traducción literal porque así lo requería el elemento humorístico, omitir ciertos elementos o disponer de un mayor espacio creativo para realizar la traducción.
 - Por otro lado, en la traducción de los juegos de palabras las técnicas más utilizadas han sido *same pun* y *other pun* (ambas con un 29%). Este resultado confirma que en algunos casos el traductor ha podido disponer del mismo juego de palabras en español (*same pun*) y en otros ha dispuesto de la estrategia de *other pun*, la cual le otorga más libertad a la hora de traducir los juegos de palabras. Finalmente, la técnica de *non-pun* ha sido

utilizada en un 21% de ocasiones, lo que sugiere que el traductor ha tenido que buscar un nuevo elemento humorístico que ayude a que no disminuya o desaparezca la carga humorística, tarea que no resulta fácil en muchas ocasiones, sobre todo cuando se trata de humor.

- En cuanto a los resultados de las técnicas de traducción en relación con los elementos humorísticos, se puede comprobar que la técnica más utilizada para la traducción de elementos lingüísticos son la traducción libre con un 31% y la traducción literal con un 25%. Por otro lado, la técnica más utilizada para la traducción de elementos de la comunidad e instituciones es la traducción literal con un 33%, un dato un tanto sorprendente, pues indica que los elementos con base cultural utilizados en esta serie son comunes a la comunidad meta y a la comunidad destino.
- Finalmente, con respecto a la carga humorística, se puede comprobar que:
 - La carga humorística se mantiene en un 58% de los casos, debido al uso de técnicas como la traducción libre y la traducción literal en el caso de elementos humorísticos y a las estrategias de *other pun* y *same pun* en el caso de los juegos de palabras.
 - La carga humorística aumenta (12%) debido a las técnicas de traducción libre, variación y creación discursiva (en las que el traductor tiene mayor libertad creativa) y debido a la estrategia de *zero>pun*, en las que el traductor también dispone de mayor espacio creativo.
 - Disminuye la carga humorística en un 15% de los casos, y esto está causado por el uso de técnicas como la traducción literal en el caso de los elementos humorísticos y del uso de la estrategia del *punoid* en el caso de los juegos de palabras. Estas técnicas y estrategias limitan al traductor causando a veces la imposibilidad de trasladar el elemento humorístico al texto meta.
 - Finalmente, los casos en los que la carga humorística desaparece (15%) se debe a un uso de técnicas como la omisión y estrategias como el *non-pun*. Como en el caso anterior, son técnicas y estrategias que limitan el trasvase del humor.

Aun así, se puede decir que la carga humorística se mantiene y aumenta conjuntamente en un 70% de los casos, lo que significa que el traductor ha realizado una traducción efectiva.

A través de los resultados obtenidos, se puede concluir que no hay una técnica o estrategia concreta que permita traducir el humor, pero sí se puede observar que algunas técnicas como la traducción libre o la estrategia de *other pun* permiten mantener o potenciar estas situaciones humorísticas, permitiendo al público meta disfrutar de la serie en su versión doblada sin que pierda su esencia. Abordar la traducción, especialmente la de un texto audiovisual humorístico, es una tarea exigente que demanda cumplir con los requisitos de la preparación de un texto destinado al doblaje (como pueden ser la sincronización labial o las restricciones de tiempo). Además, como se ha mencionado en este apartado, los textos humorísticos no poseen una técnica o estrategia de traducción específica, por lo que es una dificultad añadida al traductor, que debe poner en funcionamiento su capacidad para la resolución de problemas y su creatividad para mantener y transvasar la carga humorística al texto meta.

5. Futuras líneas de investigación.

En la presente investigación se han explorado las técnicas y estrategias de traducción empleadas en el doblaje de la serie *The Office* (2005-2013), poniendo especial atención a la relación de estas con la carga humorística. El campo de la traducción audiovisual es muy amplio y este estudio es un punto de partida que podría ampliarse o complementarse en futuras investigaciones. A continuación, se esbozan futuras áreas de investigación:

- Realizar un estudio sociológico con el objetivo de comprobar, casi 19 años después de su estreno, la pertinencia del doblaje de esta serie en la actualidad, y examinar de qué manera las técnicas y estrategias de traducción afectan a la percepción del humor dentro de la sociedad actual.
- Formular una propuesta de traducción en los casos en los cuales la carga humorística ha disminuido o desaparecido. Esta área de investigación representa un objetivo que me hubiera gustado incluir en esta investigación, pero que por restricciones de espacio y tiempo no ha sido posible.
- Aplicar el análisis a otras sitcoms, con el propósito de evaluar las posibles variaciones en las técnicas y estrategias de traducción entre los diferentes géneros humorísticos. Un ejemplo sería comparar *The Office* (una sitcom presentada en forma de *mockumentary*) con una sitcom más tradicional como puede ser *Friends*.

Bibliografía y webgrafía

- Agost, R. (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Ariel España.
- Albir, A. H., & Molina, L. (2002). Translation techniques revisited: A dynamic and Functionalist approach. *Meta Journal des traducteurs*, 47(4), 498-512. <https://doi.org/10.7202/008033ar>
- Alchy. (s. f.). En *TheFreeDictionary.com*. <https://idioms.thefreedictionary.com/alchy>
- Asale, R.-. (s. f.). *Melopea | Diccionario de la Lengua Española*. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. <https://dle.rae.es/melopea>
- Bartoll Teixidor, E. (2016). *Introducción a la traducción audiovisual*. Editorial UOC.
- Cambridge Dictionary: Six of one and half a dozen of the other. (s. f.). En *Cambridge Dictionary*. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/six-of-one-and-half-a-dozen-of-the-other>
- Cambridge Dictionary: GodSpeed. (s. f.). En *Cambridge Dictionary*. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/godspeed>
- CETI. (2023, 24 abril). La industria del doblaje en España: una profesión de élite - CETI. *CETI - Centro de Estudios de Traducción & Interpretación - Proyecto Educativo*. <https://elceti.es/la-industria-del-doblaje-en-espana-una-profesion-de-elite/>
- Chaume, F. (2001). La pretendida oralidad de los textos audiovisuales y sus implicaciones. En *La traducción en los medios audiovisuales* (pp. 77-88). Ediciones Cátedra.
- Chaume, F. (2004). *Cine y traducción*. Ediciones Cátedra.
- Chaume, F. (2020). Historia de la traducción audiovisual. *ResearchGate*. https://www.researchgate.net/publication/348607155_Historia_de_la_Traducción_Audiovisual
- Daniels, G. (Productor Ejecutivo). (2005-2013). *The Office* [Serie]. Netflix. Recuperado 20 de octubre de 2023, de <https://www.netflix.com/browse>
- Delabastita, D. (1993). *There's a Double Tongue: An Investigation into the translation of Shakespeare's wordplay, with special reference to Hamlet*. Rodopi.
- Delabastita, D. (2016). *Wordplay and translation: Special Issue of «The Translator» 2/2 1996*. Routledge.
- Hurtado Albir, A. (2001). *Traducción y traductología*. Ediciones Cátedra.

- Martín Villa, L. (1994). Estudio de las diferentes fases del proceso de doblaje. En *Transvases culturales: literatura, cine, traducción I* (pp. 323-330). <http://hdl.handle.net/10810/10048>
- Martínez Sierra, J. J. (2004). Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor en textos audiovisuales. El caso de Los Simpson. *Universitat Jaume I. Departament de Traducció i Comunicació*. <http://hdl.handle.net/10803/10566>
- Martínez Sierra, J. J. (2008). *Humor y traducción: los Simpson cruzan la frontera*. Universitat Jaume I, Servei de Comunicació i Publicacions.
- Martínez Tejerina, A. (2016). *El doblaje de los juegos de palabras*. Editorial UOC.
- N.D. (2021, 16 enero). The Office fue la serie M S vista en streaming del 2020 en EE.UU. *La Voz de Galicia*. https://www.lavozdegalicia.es/noticia/sociedad/2021/01/16/the-office-serie-vista-streaming-2020-eeuu/0003_202101G16P48991.htm
- Spangler, T. (2021, 29 enero). *Variety*. *Variety*. <https://variety.com/2021/digital/news/the-office-most-streamed-tv-show-2020-nielsen-1234883822/>
- Transcripts - Forever Dreaming*. (s. f.). The Office. <https://transcripts.foreverdreaming.org/viewforum.php?f=574>
- Urban Dictionary: GD. (s. f.). En *Urban Dictionary*. <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=GD>
- Zabalbeascoa, P. (2001a). El texto audiovisual: factores semióticos y traducción. En J. D. Sanderson (Ed.), *¿Doble o Nada!* (pp. 113-126). Editorial Universitat d'Alacant.
- Zabalbeascoa, P. (2001b). La traducción del humor en textos audiovisuales. En *Miguel Duro (Coord.), La traducción para el doblaje y la subtitulación* (pp. 251-263). Ediciones Cátedra.

Anexos

FICHA 24: CAPÍTULO 3, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	
VO	Michael: Today's the big day that I'm heading to New York <u>to attend a party with sushi and important people.</u>
VD	Michael: Bueno, hoy es el gran día en el que me voy a Nueva York <u>a un fiestón en el que habrá sushi y peña importante.</u>
Elemento humorístico	Elemento lingüístico
Estrategia de traducción	Variación
Carga humorística	Aumenta

FICHA 25: CAPÍTULO 3, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	
VO	Michael: [...] all of the different branches are going to have satellite parties, which will be connected via web cams and fibers, to the real party, which is going on in New York City at a very exclusive nightclub, and that is where all of the VIPs, <u>including yours truly...</u>
VD	Michael: [...] todas las oficinas van a hacer fiestas simultáneas que estarán conectadas por webcams y por cables a la fiesta de verdad, que se celebrará en Nueva York, en una discoteca muy exclusiva, y ahí es donde está toda la gente importante, <u>incluido yo...</u>
Elemento humorístico	Elemento lingüístico
Estrategia de traducción	Omisión
Carga humorística	Disminuye

FICHA 26: CAPÍTULO 3, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	
VO	Michael: [...] including yours truly, <u>will be partying with New York City's finest, and I do not mean policemen.</u>
VD	Michael: [...] y ahí es donde toda la gente importante, incluido yo, <u>estará divirtiéndose y meneando el cuerpo, y no me refiero al de policía.</u>
Elemento humorístico	Elemento lingüístico (<i>pun</i>)
Estrategia de traducción	<i>Other pun</i>
Carga humorística	Disminuye

FICHA 27: CAPÍTULO 3, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	
VO	Andy: And then I will say something positive like “kudos” or “job well done”. <u>Jim: or zip-a-dee-doo-dah.</u> Andy: I can't tell if he's mocking me.
VD	Andy: y luego diré algo positivo como “genial” o “buen trabajo”. <u>Jim: O qué “chupiguay”.</u> Andy: No sé si se está choteando de mí.
Elemento humorístico	Elemento lingüístico
Estrategia de traducción	Traducción libre
Carga humorística	Se mantiene

FICHA 28: CAPÍTULO 3, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	
VO	Kevin: <u>Isn't 7:00 p.m. a little late for a lunch party?</u>

	Angela: <u>Lunch party? It's supposed to say, "LAUNCH PARTY".</u>
VD	Kevin: <u>¿Nadie se ha dado cuenta de que ahí falta una "u"?</u> Angela: <u>¿Fiesta de "inauguración"?</u> <u>Debería poner "inauguración"</u>
Elemento humorístico	Elemento lingüístico
Estrategia de traducción	<i>Non-pun</i>
Carga humorística	Desaparece

FICHA 29: CAPÍTULO 3, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	
VO	Angela: I needed another hour. It could have been done in another hour. Meredith: I think it looks good. Angela: <u>That's why you're not in charge, Meredith.</u>
VD	Angela: Necesitaba una hora más. Con una hora más, podría haberlo hecho todo. Meredith: A mí me gusta bastante. Angela: <u>Tú no ves bien, Meredith.</u>
Elemento humorístico	Elemento lingüístico
Estrategia de traducción	Traducción libre
Carga humorística	Se mantiene

FICHA 30: CAPÍTULO 4, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	
VO	Jim: I've heard about this beet farm for years, but I never thought... Pam: <u>The Beets Motel.</u> Jim: The Beets Motel. That is... wow.
punVD	Jim: Mira que llevo años oyendo hablar de su finca de remolachas...

	Pam: <u>Pensión Tubérculo</u> . Jim: Pensión Tubérculo. Eso suena... ¡bien!
Elemento humorístico	Elemento lingüístico (<i>pun</i>)
Estrategia de traducción	<i>Non-pun</i>
Carga humorística	Disminuye

FICHA 31: CAPÍTULO 4, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	
VO	Jim: I'd heard about his beet farm for years, but I never thought... Pam: The Beets Motel. Jim: The Beets Motel. That is... wow. Pam: Thank you. Jim: <u>Borscht Hotel</u> .
VD	Jim: Mira que llevo años oyendo hablar de su finca de remolachas... Pam: Pensión Tubérculo. Jim: Pensión Tubérculo. Eso suena... ¡bien! Pam: Gracias. Jim: <u>Pensión Verdura</u> .
Elemento humorístico	Elemento lingüístico (<i>pun</i>)
Estrategia de traducción	<i>Punoid</i>
Carga humorística	Disminuye

FICHA 32: CAPÍTULO 4, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	
VO	Jim: Borscht Hotel. Pam: Eh. <u>The Embassy Beets</u> . Radish Inn.
VD	Jim: Pensión Verdura.

	Pam: Ja. <u>El Sheraton Huerta. El Plaza Membrillo.</u>
Elemento humorístico	Elemento lingüístico (<i>pun</i>)
Estrategia de traducción	<i>Other pun</i>
Carga humorística	Se mantiene

FICHA 33: CAPÍTULO 4, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	
VO	Pam: Eh. The Embassy Beets. <u>Radish Inn.</u>
VD	Pam: Ja. El Sheraton Huerta. <u>El Plaza Membrillo.</u>
Elemento humorístico	Elemento lingüístico (<i>pun</i>)
Estrategia de traducción	<i>Punoid</i>
Carga humorística	Disminuye

FICHA 34: CAPÍTULO 4, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	
VO	Michael: <u>And up comes the tool bar, that's what she said.</u>
VD	Michael: <u>Y entonces se abre y muestra todo, como dijo ella.</u>
Elemento humorístico	Elemento lingüístico (<i>pun</i>)
Estrategia de traducción	<i>Same pun</i>
Carga humorística	Se mantiene

FICHA 35: CAPÍTULO 4, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	
VO	Pam: It's "whom" when it's the object of the sentence and "who" when it's the subject. Phillis: That sounds right. Michael: Well, sounds right, but is it?

	<p>Stanley: How did Ryan use it? As an object?</p> <p>Ryan: As an object.</p> <p>Kelly: <u>Ryan used me as an object.</u></p>
VD	<p>Pam: “Quienquiera” es una sola palabra y “quien quieras” es una expresión.</p> <p>Phillis: Eso suena bien.</p> <p>Michael: Suena bien, pero ¿es correcto?</p> <p>Stanley: ¿Cómo la usó Ryan, como dos palabras o como una?</p> <p>Ryan: Como una sola.</p> <p>Kelly: <u>A mí Ryan también me usó.</u></p>
Elemento humorístico	Elemento lingüístico (<i>pun</i>)
Estrategia de traducción	<i>Non-pun</i>
Carga humorística	Desaparece

FICHA 36: CAPÍTULO 4, TEMPORADA 4

Contexto de la escena	
VO	<p>Michael: No one asked you anything ever, so <u>whomever’s name is Toby</u>, why don’t you take a letter opener and stick it into your skull?</p>
VD	<p>Michael: Nadie ha pedido tu opinión jamás, así que, <u>quienquiera que seas, Toby</u>, ¿por qué no coges un abrecartas y te lo clavas en el cráneo?</p>
Elemento humorístico	Elemento lingüístico
Estrategia de traducción	Traducción literal
Carga humorística	Disminuye

FICHA 37: CAPÍTULO 4, TEMPORADA 4

Contexto de la escena	
-----------------------	--

VO	Andy: I'm dying of lovesickness <u>and</u> hornsickness.
VD	Andy: Siento que el amor me enferma, <u>incluso noto algo en la chorra.</u>
Elemento humorístico	Elemento lingüístico (<i>pun</i>)
Estrategia de traducción	<i>Punoid</i>
Carga humorística	Aumenta

FICHA 38: CAPÍTULO 4, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	
VO	Dwight: Yes, I did, except I don't think she means it. Angela is in a great deal of pain because of the death of her cat and she is in a kind of grieving process and it makes her say things. So, best you just lay off. Andy: No can do. I am itching all over with <u>Angela-pox.</u>
VD	Dwight: Sí, claro. Y dudo mucho que sienta eso. Angela se encuentra muy mal porque hace poco falleció su gato. Está pasando una especie de duelo y por eso dice cosas raras. Así que es mejor no hacer caso. Andy: No pienso parar. Me pica todo el cuerpo <u>cuando tengo a Angela en mente.</u>
Elemento humorístico	Elemento lingüístico (<i>pun</i>)
Estrategia de traducción	<i>Non-pun</i>
Carga humorística	Desaparece

FICHA 39: CAPÍTULO 4, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	
VO	Oscar: Michael, do you have money problems?

	Michael: <u>Monkey problems, no, I'm not having monkey problems, why would I have monkey problems?</u>
VD	Oscar: Michael, ¿tienes problemas de dinero? Michael: <u>¿Problemas con el mero? Yo no tengo problemas con el mero. ¿Por qué iba a tener problemas con el mero?</u>
Elemento humorístico	Elemento lingüístico (<i>pun</i>)
Estrategia de traducción	<i>Other pun</i>
Carga humorística	Se mantiene

FICHA 40: CAPÍTULO 4, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	
VO	Oscar: I know you heard me correctly. Michael: <u>Oh, I hate monkeys.</u>
VD	Oscar: Ya me has entendido. Michael: <u>¡De la mar, el mero, de la tierra, el carnero!</u>
Elemento humorístico	No hay carga humorística en el TO
Estrategia de traducción	<i>Zero > pun</i>
Carga humorística	Aumenta

FICHA 41: CAPÍTULO 4, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	
VO	Pam: What's going on? Why do you have a second job? Michael: I don't have a second job. Maybe I am having an affair with <u>Suzanne Sommers.</u>
VD	Pam: Pero ¿qué te pasa? ¿Por qué estás pluriempleado?

	Michael: No estoy pluriempleado, a lo mejor es que estoy liado con <u>Madonna</u> .
Elemento humorístico	Elemento de la comunidad e instituciones (extralingüístico)
Estrategia de traducción	Generalización
Carga humorística	Se mantiene

FICHA 42: CAPÍTULO 4, TEMPORADA 4	
Contexto de la escena	
VO	Michael: It strengthens your entire core. Your back core, your arm core, your... the marine corps actually uses it, I think that's how they got "corps".
VD	Michael: Te tonifica todo el cuerpo. La espalda, los brazos, el... el Cuerpo de Infantería entrena con él. Supongo que de ahí le viene el nombre.
Elemento humorístico	Elemento lingüístico (<i>pun</i>)
Estrategia de traducción	<i>Other pun</i>
Carga humorística	Se mantiene

FICHA 43: CAPÍTULO 3, TEMPORADA 5	
Contexto de la escena	
VO	Michael: <u>I did nothing.</u>
VD	Michael: <u>No hice ni el huevo.</u>
Elemento humorístico	Elemento lingüístico
Estrategia de traducción	Creación discursiva
Carga humorística	Aumenta

FICHA 44: CAPÍTULO 3, TEMPORADA 5	
-----------------------------------	--

Contexto de la escena	
VO	Meredith: Exchange of steak. <u>Have you ever had sirloin steak, honey?</u>
VD	Meredith: Intercambio de carne. <u>¿Tú has probado su solomillo, reina?</u>
Elemento humorístico	No hay carga humorística en el TO
Estrategia de traducción	<i>Zero > pun</i>
Carga humorística	Aumenta

FICHA 45: CAPÍTULO 3, TEMPORADA 5	
Contexto de la escena	
VO	Michael: Meredith. <u>The “Merenator” sleeping with suppliers.</u>
VD	Michael: Meredith. <u>Meredinator</u> se tira a un proveedor.
Elemento humorístico	Elemento lingüístico (<i>pun</i>)
Estrategia de traducción	<i>Same pun</i>
Carga humorística	Se mantiene

FICHA 46: CAPÍTULO 3, TEMPORADA 5	
Contexto de la escena	
VO	Holly: Ok, so I have gone over this and I have thought about it and I just don't think there is any way I can write a report that doesn't end with her being terminated. Michael: Wow, <u>terminate her, terminator.</u> Holly: <u>I'm from the future.</u>
VD	Holly: He estado mirándolo y pensándolo mucho, y no creo que pueda redactar un informe que no implique terminar su contrato con la empresa.

	Michael: Oh, <u>Terminator. Terminator.</u> Holly: <u>Vengo del futuro.</u>
Elemento humorístico	Elemento sobre la comunidad extralingüístico (<i>pun</i>)
Estrategia de traducción	<i>Same pun</i>
Carga humorística	Se mantiene

FICHA 47: CAPÍTULO 3, TEMPORADA 5	
Contexto de la escena	
VO	Meredith: <u>There's not a lot of fruit in those looms.</u>
VD	Meredith: <u>Tampoco es un Adonis el menda.</u>
Elemento humorístico	Elemento sobre la comunidad intralingüístico
Estrategia de traducción	Adaptación
Carga humorística	Se mantiene

FICHA 48: CAPÍTULO 3, TEMPORADA 5	
Contexto de la escena	
VO	Michael: Well, well, <u>Holly-lujah.</u> It's a miracle you're at your desk. Holly: It's <u>mike-raculous.</u>
VD	Michael: Anda, vaya. <u>Holly-lulla.</u> Menuda sorpresa que estés en tu mesa. Holly: Soy una <u>sor-fresa.</u>
Elemento humorístico	Elemento lingüístico (<i>pun</i>)
Estrategia de traducción	<i>Same pun</i>
Carga humorística	Se mantiene