

Trabajo de Final de Máster

Los recursos estilísticos en la traducción audiovisual de productos de animación

**El caso de los juegos de palabras y las
personificaciones en *Bojack Horseman***

Autora:

María de la Torre Gómez

Director:

Frederic Chaume Varela

Máster de Investigación en Traducción e Interpretación

2019/2020

Fecha de defensa:

Octubre de 2020



AGRADECIMIENTOS

No puedo comenzar este trabajo sin dedicar unas palabras a todas aquellas personas que lo han hecho posible. En primer lugar, quiero agradecerle al Dr. Frederic Chaume Varela su constante apoyo a lo largo de todo el proyecto, animándome a seguir, proponiéndome constantes mejoras, pero también dejándome espacio para reflexionar y ser dueña de mi propio trabajo. Para mí ha sido un verdadero lujo poder contar con su vastísimo conocimiento, su saber hacer, su dedicación, su rigor científico y su amor por el trabajo. Sin querer desdeñar todos los conocimientos técnicos que he adquirido, quiero destacar lo importante que ha sido para mí contar con una persona que, aparte de ser un gran profesional en su campo, destaca por su amabilidad y cercanía. Gracias por hacerme ver que profesionalidad y humanidad no tienen por qué estar reñidas.

En segundo lugar, quiero agradecer a Marta Baonza, traductora de la serie, su disponibilidad para responder a mis preguntas de manera extensiva; el mimo que imprime a sus traducciones refleja su profesionalidad y calidad como persona.

Muchísimas gracias a R. porque, aunque ella no lo sepa, ha sido y sigue siendo una constante inspiración al compartir mi pasión por las palabras y la traducción. Que lo que ha unido la Universidad no lo separen miles de kilómetros.

Infinitas gracias a J. por ayudarme a pensar en voz alta, por ocuparse del trabajo reproductivo cuando el ordenador y yo éramos uno, por apoyarme en mis decisiones de manera incondicional y por quererme también en los malos ratos, eres un regalo.

Y, por último, gracias a A., piedra angular de mi vida, y a todas las personas que de manera directa o indirecta me han acompañado en este viaje.

Resumen

La cuestión de la traducibilidad de los juegos de palabras es una constante en los estudios de traducción. Supone un tema de interés dada la dificultad que entrañan debido a que un juego de palabras contiene varios significados y es necesario recogerlos todos en la traducción. Todo ello además se complica si tenemos en cuenta que en la traducción audiovisual la imagen ejerce una gran influencia.

Así, el presente trabajo tiene como objetivo comprobar qué técnicas de traducción se han empleado en la serie de animación *Bojack Horseman* para traducir los numerosos juegos de palabras basados en animales y personificaciones que aparecen en ella y dilucidar si existe una pérdida, preservación o ganancia de recursos estilísticos con respecto a la versión original.

Para ello elaboraremos un corpus que recoja estos recursos, las técnicas de traducción empleadas y las restricciones que operan en cada caso, lo cual nos ayudará a determinar en qué medida las traducciones son fieles al original y cómo se relacionan las restricciones con las técnicas de traducción.

Palabras clave: traducción audiovisual, juegos de palabras, restricciones, técnicas de traducción, *Bojack Horseman*, Netflix

Abstract

The translatability of wordplay is a matter of constant interest in translation studies because of its difficulty. The fact that a single wordplay contains multiple meanings that must be reflected in translation and the added constraint that is the image in audiovisual translation makes the question of translatability even more compelling.

The objective of this master's thesis is to check what translation techniques are used in the animation series *Bojack Horseman* to translate its abundant animal-based wordplay and personifications and to clarify if there is loss, preservation or gain in terms of stylistic resources compared to the original version.

To achieve it, we will compile a corpus with these stylistic resources, translation techniques and the constraints that apply to each case. This will help us determine whether the translations are faithful to the original and the relationship between constraints and translation techniques.

Keywords: audiovisual translation, wordplay, constraints, translation techniques, *Bojack Horseman*, Netflix

Índice de contenidos

1.	Introducción	9
1.1.	Motivación personal	9
1.2.	Pregunta de investigación	10
1.3.	Objetivos.....	10
1.3.1.	Objetivo general	10
1.3.2.	Objetivos específicos	11
1.4.	Estructura.....	11
1.5.	Metodología y corpus	12
2.	Los recursos estilísticos en <i>Bojack Horseman</i>	13
2.1.	Los juegos de palabras.....	0
2.1.1.	Definición	0
2.1.2.	Tipología.....	5
2.2.	Personificación o prosopopeya.....	9
2.2.1.	La fábula.....	9
2.2.2.	<i>Bojack Horseman</i> como una fábula moderna.....	10
2.3.	Clasificación de los recursos estilísticos analizados.....	12
3.	La traducción de los juegos de palabras	15
3.1.	La cuestión de la traducibilidad	15
3.1.1.	Técnicas de traducción de los juegos de palabras	18
3.1.1.1.	Técnicas para las frases hechas	20
3.2.	La traducción audiovisual.....	22

3.2.1.	Las prioridades y restricciones en doblaje y subtitulado.....	23
3.2.1.1.	La traducción restringida (Titford, 1982).....	23
3.2.1.2.	La traducción subordinada (Mayoral, Kelly y Gallardo, 1988).....	23
3.2.1.3.	La sincronía en el doblaje (Whitman, 1992).....	24
3.2.1.4.	Las restricciones en el subtitulado (Baños y Díaz-Cintas, 2018).....	25
3.2.1.5.	El modelo de restricciones y prioridades de Zabalbeascoa.....	26
3.2.1.6.	Los códigos de significación (Tamayo y Chaume, 2016).....	28
3.2.1.7.	La propuesta de Martí Ferriol.....	29
3.2.2.	Las prioridades y restricciones en <i>Bojack Horseman</i>	29
3.2.3.	Técnicas de traducción en TAV	30
3.2.3.1.	Delabastita y la retórica clásica	30
3.2.3.2.	Martí Ferriol y las técnicas en traducción audiovisual.....	31
3.2.3.3.	Martínez Tejerina y los juegos de palabras en TAV	33
3.2.4.	Clasificación de técnicas que usaremos en este trabajo	35
3.3.	Competencias.....	38
4.	Metodología y corpus.....	41
4.1.	Metodología.....	41
4.1.1.	Marco de análisis metodológico	41
4.1.2.	Fases de la investigación	41
4.2.	Corpus.....	44
5.	Análisis.....	47
5.1.	Técnicas de traducción	48
5.1.1.	Omisión	51

5.1.2.	Copia directa.....	52
5.1.3.	RE → no RE.....	54
5.1.4.	RE → sustitución por otro RE.....	57
5.1.5.	RE → RE similar.....	58
5.1.6.	RE → RE análogo.....	62
5.1.7.	No RE → RE.....	65
5.2.	Restricciones operativas.....	68
5.3.	Análisis longitudinal.....	70
5.4.	Balance de recursos estilísticos.....	72
5.5.	Contestaciones de la traductora a la encuesta.....	75
6.	Resultados y conclusiones.....	79
6.1.	Limitaciones y prospectiva.....	82
7.	Referencias bibliográficas.....	84
Anexo A.	Encuesta realizada.....	89
Anexo B.	Ficha de análisis.....	90
Anexo C.	Corpus de análisis.....	91

Índice de figuras

Figura 1. Tipos de pun (Díaz Pérez, 2005)	6
Figura 2. Tipos de pun (Chuandao, 2005)	6
Figura 3. Tipos de juegos de palabras (Marco, 2010)	7
Figura 4. Clasificación de juegos de palabras fonológicos (Delabastita, 1996)	8
Figura 5. Tipos de juegos de palabras (Gottlieb, 1997)	8
Figura 6. Clasificación de juegos de palabras.	12
Figura 7. Clasificación de recursos estilísticos	13
Figura 8. Técnicas de traducción de juegos de palabras	20
Figura 9. Comparativa entre las técnicas de traducción de juegos de palabras de Delabastita y Veisbergs.	22
Figura 10. Clasificación de las técnicas de traducción según el método de traducción ..	32
Figura 11. Correspondencia de técnicas de traducción	36
Figura 12. Técnicas de traducción de recursos estilísticos	38
Figura 13. Recursos estilísticos por temporada	47
Figura 14. Técnicas de traducción	48
Figura 15. Porcentaje de cada técnica en doblaje	50
Figura 16. Porcentaje de cada técnica en subtitulación	50
Figura 17. Ejemplo de copia directa.	52
Figura 18. Iconos de los personajes con apellidos de animales	53
Figura 19. Resultados de copia directa	54
Figura 20. Ejemplos de RE > no RE	55
Figura 21. Ejemplos de RE > no RE	56

Figura 22. Resultados de RE > no RE	57
Figura 23. Ejemplos de RE > sustitución por otro RE	57
Figura 24. Resultados de RE > sustitución por otro RE.....	58
Figura 25. Ejemplos de RE > RE similar	59
Figura 26. Ejemplo 64 (T04E04).....	60
Figura 27. Woodchuck Coodchuck-Berkowitz	61
Figura 28. Resultados de RE > RE similar	61
Figura 29. Ejemplos de RE > RE análogo.....	63
Figura 30. Resultados de RE > RE análogo	65
Figura 31. Ejemplos de No RE > RE.....	66
Figura 32. Virgil Van Cleef.....	67
Figura 33. Resultados de No RE > RE	67
Figura 34. Restricciones operativas por modalidad.....	68
Figura 35. Restricciones por técnica (doblaje)	69
Figura 36. Restricciones por técnica (subtitulación)	70
Figura 37. Técnicas de traducción en doblaje (temporadas 1-4).....	71
Figura 38. Técnicas de traducción en subtitulación (temporadas 1-4).....	72
Figura 39. Balance de recursos estilísticos (doblaje)	73
Figura 40. Balance de recursos estilísticos (subtitulación).....	73
Figura 41. Balance de recursos estilísticos en doblaje (temporadas 1-4).....	74
Figura 42. Balance de recursos estilísticos en subtitulación (temporadas 1-4).....	75

1. Introducción

1.1. Motivación personal

La serie de animación para adultos *Bojack Horseman*, creada por Raphael Bob-Waksberg e ilustrada por Lisa Hanawalt, comenzó a emitirse en 2014 y finalizó a principios de 2020 tras 6 temporadas y 77 episodios. Cuenta la historia de Bojack, un caballo antropomorfo que, según la historia de ficción, fue famoso por protagonizar en los años 90 una comedia familiar titulada “Retozando”. Años más tarde se encuentra con que todavía sigue viviendo anclado al pasado y que en todo ese tiempo no ha avanzado profesionalmente.

Siguiendo el modelo de una especie de fábula sin moraleja clara o con dudosas moralejas, en la serie humanos y animales conviven sin que el hecho de pertenecer a especies distintas sea fuente de conflicto. A pesar de lo profundo de los temas que se tratan (depresión, sexismo, traumas familiares, abuso de alcohol y drogas, etc.) y el tono oscuro que adquiere a veces, podríamos calificar la serie de *Bojack Horseman* como una comedia satírica.

Una de las características esenciales de la serie es el uso continuado de recursos estilísticos entre los que se encuentran constantes personificaciones y juegos de palabras que contienen menciones a diferentes animales, todo ello mezclado con gags visuales, dobles sentidos y referencias culturales, en especial a la cultura pop.

Las versiones españolas gozan de un éxito notable entre la audiencia de nuestro país, y en concreto, la tercera temporada ganó en 2017 el premio de la Asociación Profesional de Traductores y Adaptadores de España (ATRAE) a la *Mejor traducción y adaptación para doblaje de obra estrenada en TV, DVD o plataforma en línea*. Así, dado su éxito de audiencia y el reconocimiento del que goza en la profesión, la principal motivación de este trabajo es indagar en cómo han viajado todos esos recursos estilísticos mencionados del inglés al español peninsular en el doblaje y la subtitulación de esta serie.

1.2. Pregunta de investigación

La pregunta de investigación que sustenta este trabajo es: ¿cómo se han traducido los juegos de palabras y personificaciones que contienen referencias a animales? Para ello, es imprescindible también preguntarse las siguientes cuestiones: ¿En cuál de las dos versiones, doblada y subtitulada, se han conseguido mantener esos juegos y referencias? Cuando no se pueden mantener o no se han mantenido, ¿existe algún tipo de compensación en la traducción (y se usan juegos de palabras u otras referencias o recursos estilísticos que no aparecen en el original)? ¿Cómo se comporta la traducción ante la presencia de restricciones en el texto origen? ¿Cuáles son las técnicas de traducción que se han utilizado según cada tipo de juego de palabras? Estas y otras cuestiones se dilucidarán en la presente investigación.

1.3. Objetivos

En este trabajo se pretende comparar las versiones subtitulada y doblada de la serie de televisión *Bojack Horseman* con la original en lengua inglesa y comprobar si estas versiones traducidas al español recogen los mismos juegos de palabras y las referencias a animales, qué técnicas de traducción se han utilizado, y si aparecen cambios significativos de la primera a la cuarta temporada. Este análisis nos permitirá conocer con datos concretos las razones del éxito de la traducción de la serie en España y en concreto cuáles han sido los patrones o tendencias de traducción elegidos en cada una de las dos versiones analizadas.

1.3.1. Objetivo general

Por ello, el objetivo general de este trabajo consiste en describir y analizar la traducción al español peninsular de los recursos estilísticos que contienen referencias a animales en las dos versiones (doblaje y subtitulación) de la serie *Bojack Horseman* emitidas en

España, comparar las técnicas empleadas en ambas traducciones y lograr definir los patrones o tendencias de traducción que se han seguido en cada caso.

1.3.2. Objetivos específicos

Para lograr el objetivo general mencionado más arriba, será preciso repasar las clasificaciones sobre juegos de palabras definidas en la retórica, analizar el recurso estilístico de la personificación y su relevancia en la serie *Bojack Horseman*, compilar y proponer un listado de técnicas de traducción de los recursos estilísticos, elegir un corpus representativo de las cuatro primeras temporadas y extraer los recursos estilísticos en todas las versiones, y entrevistar a los agentes del proceso para obtener datos cualitativos que podamos cruzar con los datos cuantitativos obtenidos en el análisis.

1.4. Estructura

En el capítulo 2 nos aproximaremos al fenómeno retórico del juego de palabras, propondremos una definición y lo diferenciaremos de otros recursos estilísticos, para después dar cuenta de las diferentes tipologías propuestas por varios autores y a partir de ahí, seleccionar aquella que será relevante en nuestro estudio. En el capítulo 3 nos centraremos en el estado de la cuestión de la traducción de los juegos de palabras, para lo que repasaremos diversos autores que han tratado este tema en traducción literaria y en audiovisual, y finalmente expondremos las técnicas de traducción que se emplean en traducción audiovisual, así como las restricciones que operan en el doblaje y el subtítulo, para poder distinguir los procedimientos de traducción ante restricciones o sin ellas.

A continuación, en el capítulo 4, definiremos las bases metodológicas de este estudio, presentaremos la ficha de análisis de los ejemplos y expondremos las características del corpus de estudio. En el capítulo 5, procederemos a analizar los datos recogidos en el

corpus, según los tipos de juegos de palabras de la clasificación presentada en el capítulo 2 y la clasificación de técnicas de traducción del capítulo 3, para luego poder extraer los resultados y plantear las conclusiones de este estudio en el último capítulo.

1.5. Metodología y corpus

Para llevar a cabo este trabajo de investigación utilizaremos una metodología descriptivista, que consistirá en la detección de los segmentos reemplazados y de los segmentos reemplazables en el texto origen y meta respectivamente, mediante la cual podremos etiquetar cada entrada del corpus según la técnica de traducción utilizada. Esto nos permitirá comparar la versión original con las traducciones y podremos efectuar un análisis cuantitativo al comprobar cuál o cuáles son las técnicas de traducción predominantes para cada tipo de recurso estilístico. Por último, este análisis nos permitirá dilucidar si existe ganancia, preservación o pérdida en las versiones traducidas con respecto a la original.

Para poder efectuar un estudio longitudinal tentativo, nuestro corpus estará integrado por la primera y la cuarta temporada de la serie, la cual en el momento de la recogida de datos era la última disponible. En él recopilaremos todos los ejemplos de juegos de palabras y personificaciones que aparecen en dichas temporadas, tanto en el original en inglés como en las traducciones al castellano para doblaje y subtulado.

2. Los recursos estilísticos en *Bojack Horseman*

Cuando una persona se adentra en el mundo de Bojack, queda patente que el humor de la serie está fuertemente ligado a los juegos de palabras. Además, una peculiaridad que presenta la serie son las numerosas referencias a animales y personificaciones, lo que crea una atmósfera especial, ya que se mencionan aspectos que les son propios (patas, alas, sonidos que profieren) y hace que la presencia de estos esté completamente integrada en la vida de los humanos. El hecho de que el factor cómico dependa tanto del lenguaje hace necesario poner mucha atención a los diálogos pues, aunque no sea decisivo para el desarrollo de la trama ni para la comprensión general de la serie, se trata de un elemento característico que contribuye a que el público permanezca alerta y quizás, de alguna manera, contribuye también a prepararlo mentalmente para procesar otros temas más profundos que aborda la serie.

De entre todos los recursos estilísticos que existen, en el presente trabajo analizaremos dos que tienen gran relevancia en la serie *Bojack Horseman*: los juegos de palabras y las personificaciones, en particular aquellos que están relacionados con animales.

Comenzaremos repasando las definiciones propuestas para el concepto de “juego de palabras”, para después exponer las tipologías sobre este recurso estilístico que proponen varios autores. Después pasaremos a definir el recurso estilístico de la personificación o prosopopeya, haciendo un barrido por el uso histórico de este recurso en el género literario de la fábula. Por último, basándonos en todo lo anterior propondremos una clasificación para los recursos estilísticos recogidos en el corpus.

2.1. Los juegos de palabras

*A pun's the lowest form of wit.
It does not tax the brain a bit.
One simply takes a word that's plain
And picks one out that sounds the same.
This to the meaning gives a twist
Which much delights the humorist.*

(Samuel Johnson, 1709–1784)

Los juegos de palabras con efecto humorístico o *puns* no suelen recibir buena prensa, ya que se asocian a los clásicos *dad jokes*, chistes malos que provocan vergüenza ajena. De hecho, estos chistes son considerados el “anti chiste”, “presenting themselves as deliberately bad, deliberately uncool, deliberately anti-humor” (Luu, 2019). Por el contrario, Leech (1969) hace una ferviente defensa de los *puns* en su obra *A Linguistic Guide to English Poetry*, pues, a pesar de haber sido denostados en la cultura popular, numerosos poetas ingleses les han concedido gran importancia, entre los que destaca William Shakespeare. Leech arguye también que el tipo de *pun* que expresa dos significados a través de un mismo significante aporta dos significados por el precio de uno, lo cual “adds to the poem’s density and richness of significance” (1969: 212). Incluso el célebre director de cine Alfred Hitchcock defendió en una entrevista el uso de los *puns* diciendo que no existen *puns* malos y que son la más refinada expresión de literatura (Sicilia, 2012).

2.1.1. Definición

No existe consenso en cuanto a las definiciones de juego de palabras, como tampoco lo existe para la definición del concepto inglés de *pun*. Algunos autores distinguen entre estos dos términos, considerando el segundo como una subcategoría del primero. Así,

para Delabastita existen más tipos de juegos de palabras aparte del *pun* (en Marco¹ 2010: 266) y tanto Giorgadze (2014: 271) como Leech, en el capítulo dedicado a la ambigüedad literaria de su obra *A Linguistic Guide to English Poetry* (1969) también consideran el *pun* como un tipo de juego de palabras.

A continuación, pasamos a revisar algunas definiciones generales del concepto *pun*. Según el diccionario Collins, “a pun is a clever and amusing use of a word or phrase with two meanings, or of words with the same sound but different meanings”. Para el Merriam Webster, *pun* se refiere al “usually humorous use of a word in such a way to suggest two or more of its meanings of the meaning of another word similar in sound”. Por su parte, el Oxford Learner’s Dictionary lo define como “the clever or humorous use of a word that has more than one meaning, or of words that have different meanings but sound the same”, y manera parecida para el diccionario Cambridge se trata del uso humorístico de una palabra o frase que tiene varios significados o que suena como otra palabra. En esta línea, Leppihalme apunta que además del efecto humorístico, los juegos de palabras pueden transmitir parodia o ironía (en Korhonen, 2008: 15), lo cual se relaciona con la naturaleza satírica de *Bojack Horseman*. Como podemos ver, el hincapié en el uso inteligente del lenguaje para fines humorísticos está presente en todas estas definiciones.

Por otra parte, los académicos se centran más en la forma y el significado que en el efecto humorístico. Según Bergson (1911: 59) “in the pun, the same sentence appears to offer two independent meanings, but it is only an appearance; in reality there are two different sentences made up of different words, but claiming to be one and the same because both have the same sound” y para Koestler es la “bisociation of a single phonetic form with two meanings - two strings of thought tied together by an acoustic knot” (1964: 65). Hartman lo define como: “two meanings competing for the same phonemic space or as

¹ Debido a la situación producida por la COVID-19 y las restricciones de acceso a las bibliotecas, para este trabajo solo nos ha sido posible acceder a recursos en línea, por ello en ocasiones se utilizan fuentes secundarias.

one sound bringing forth semantic twins” (1970: 347). Para Van Mulken (2005: 708) se trata de un tipo de lenguaje figurado en el que el mensaje presenta al menos dos significados distintos y para Leech (1969) es una ambigüedad léxica obvia cuyo origen puede ser la homonimia o la polisemia. La definición de Kjerkegaard también se refiere de manera implícita a la homonimia y a la polisemia pues para él es “a play on words, sometimes on different senses of the same expression and sometimes on the similar senses or sounds of different words” (2011: 1). Por último, Attardo la define como “a textual occurrence in which a sequence of sounds must be interpreted with a reference to a second sequence of sounds, which may, but need not, be identical to the first sequence, for the full meaning of the text to be accessed” (2018: 91).

Las definiciones de *wordplay* que ofrecen los diccionarios no distan mucho de aquellas que encontramos para el concepto de *pun*: “wordplay involves making jokes by using the meanings of words in an amusing or clever way”; “playful use of words: verbal wit” (Merriam-Webster); “making jokes by using words in a clever or amusing way, especially by using a word that has two meanings, or different words that sound the same” (Oxford Learner’s Dictionary); “the activity of joking about the meanings of words, especially in an intelligent way” (Cambridge) y “witty or clever use of language” (American Heritage College).

Sławiński defiende que el juego de palabras se forma usando la similitud sonora que existe entre las palabras para enfatizar “their meaningful multivalence, mutual strangeness or relations, analogy or contrast” (en Mikołajczak 2015: 148) y para Davis se trata de “the systemic operation of language, which relies for the production of meaning upon an already understood system of rules and lexical relations, as well as upon a (usually) disambiguating context” (1997: 25).

Se puede apreciar la dificultad que entraña el intentar acotar este fenómeno con la definición que ofrece Chiaro sobre este recurso de la lengua; una definición extraordinariamente amplia pues para la autora un juego de palabras incluye “every

conceivable way in which language is used with the intent to amuse” (1992: 2). Tal definición resulta apenas operativa para un trabajo de investigación por ser poco precisa. Por ello, necesitamos definiciones más concretas para poder delimitar nuestro objeto de estudio. Ahora podemos retomar la definición de Leech (1969: 209), para quien se trata de una ambigüedad léxica obvia cuyo origen puede ser la homonimia o la polisemia, características que, ahora sí, serán más relevantes en nuestra propuesta de clasificación. Y nos será especialmente útil, como se verá enseguida, la definición de Delabastita (1996: 128), quien define los juegos de palabras como “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.”

Después de repasar las definiciones anteriores, coincidimos con Giorgadze en que, en sentido estricto, *wordplay* y *pun* son sinónimos, pero en un sentido amplio, el *pun* es un tipo de juego de palabras (2014: 272). Según este sentido amplio, los juegos de palabras también incluyen otros recursos estilísticos como la onomatopeya (palabra que imita el sonido de aquello que designa), el retruécano (juego de palabras en el que suele haber una repetición) o la aliteración (repetición de sonidos con un fin expresivo). A nuestro juicio, considerar que los juegos de palabras y los *pun* son sinónimos obvia los problemas que pueden plantear todas las posibles subcategorías de juegos de palabras (como por ejemplo las arriba mencionadas) y resuelve la dificultad a la hora de sistematizar dichos recursos estilísticos.

Tal y como mencionábamos más arriba, en este trabajo no nos ocuparemos de los recursos estilísticos en general sino solamente nos centraremos en aquellos juegos de palabras que incluyen dobles sentidos con referencias a animales o personificaciones; por ello, y solo para los objetivos de este trabajo de investigación, consideraremos los juegos de palabras y los *puns* como sinónimos por motivos de practicidad. Así, para los objetivos de esta investigación, nos basaremos en la definición de Delabastita porque da cuenta de la similitud que existe entre las palabras que conforman el juego de palabras y los posibles

significados que se le pueden atribuir. Delabastita (2018) establece ciertas características para considerar un juego de palabras como tal, que son las siguientes:

- Similitud formal
- Diferencia semántica
- Dependencia de la estructura lingüística
- Significación o importancia comunicativa

Díaz Pérez (2008) ahonda en esta idea y ayuda a comprender mejor la definición de Delabastita: el autor añade que los juegos de palabras son intencionales y que poseen un efecto comunicativo, que puede ser humorístico o servir para captar la atención del receptor, por ejemplo. Esta es otra de las características esenciales de los juegos de palabras para los objetivos de esta investigación.

En cuanto a los juegos de palabras en los medios audiovisuales, que son los que nos ocupan en este trabajo, es importante destacar, por un lado, la importancia que se da al uso de los mismos en estos medios y, por otro, el efecto en la audiencia de la imagen visual que acompaña a dicho recurso estilístico, ya que muchas veces la imagen pone de manifiesto el significado secundario que acompaña al texto (Delabastita, 1996). En esta línea, Gottlieb (1997) afirma que el efecto comunicativo de los juegos de palabras puede lograrse a través del diálogo (por ejemplo, con la entonación), del diálogo combinado con información visual no verbal o del texto escrito en la pantalla.

En conclusión, para los objetivos de esta investigación, usaremos como sinónimos los conceptos de juego de palabras y de *pun*, y los entenderemos como fenómenos retóricos y textuales en los que se explotan los rasgos estructurales de cualquier nivel de la lengua para producir una confrontación entre dos o más estructuras lingüísticas con formas parecidas y significados diferentes. Los juegos de palabras deberán tener una similitud formal, presentar diferencias semánticas, depender de la estructura lingüística y mostrar un efecto comunicativo. Serán intencionales y tendrán diversas funciones, en especial, humorísticas (en el caso que nos ocupa). Y finalmente en los medios audiovisuales podrán

o no ir acompañados por una imagen u otro tipo de icono que muestre el significado literal o secundario del juego de palabras.

2.1.2. Tipología

Tal y como afirma Anjana Martínez Tejerina en su obra *El doblaje de los juegos de palabras*, establecer una clasificación de los juegos de palabras es igual de difícil que intentar definir el propio concepto. Attardo admite que “ninguna taxonomía es capaz de clasificar todos los factores que pueden provocar ambigüedad en el lenguaje, por lo que ninguna puede ser exhaustiva” (en Martínez Tejerina, 2017: 46). Sin embargo, en este trabajo no pretendemos establecer una taxonomía exhaustiva que dé cuenta de todos los juegos de palabras posibles, sino que, tras revisar las clasificaciones que proponen varios autores, estableceremos una que nos sirva para ordenar aquellos elementos que recogemos en nuestro corpus.

Si tomamos el *pun* como fenómeno lingüístico, Díaz Pérez distingue cinco tipos (2008: 38), tal y como se muestra en la Figura 1:

TIPO	DESCRIPCIÓN
Fonológico	Formado por palabras que comparten varios fonemas, pero no están emparentadas etimológica o semánticamente. Las relaciones que se establecen entre sus componentes pueden ser: <ul style="list-style-type: none">- Homofonía: dos o más palabras se pronuncian igual, pero difieren en la grafía.- Homonimia: dos o más palabras comparten la misma grafía y pronunciación.- Paronimia: dos o más palabras presentan una grafía y pronunciación similares (pero no idénticas).
Polisémico	Implica la confrontación de dos o más significados de una palabra.
Idiomático	Constituido por una expresión idiomática o frase hecha.

Sintáctico	Formado por una oración que puede ser analizada sintácticamente como mínimo de dos maneras.
Morfológico	Compuesto por palabras que pueden relacionarse con otras gracias a procedimientos morfológicos como la derivación o la composición.

Figura 1. Tipos de pun (Díaz Pérez, 2005)

Chuandao (2005) defiende que el *pun* no solo va ligado al significado y la homofonía que comparten las palabras, sino también al contexto, la forma de hablar y la lógica, y propone la siguiente clasificación (Figura 2):

<i>Homonymic pun</i>	Se basa en el uso del sonido para relacionar palabras con significados distintos pero el mismo sonido. Implica una relación homónima entre las palabras de manera que tienen dos interpretaciones diferentes.
<i>Lexical meaning pun</i>	Se refiere al uso de la polisemia para hacer que una frase tenga dos interpretaciones distintas. También es un recurso retórico en el que se transmite un sentimiento concreto.
<i>Understanding pun</i>	En ocasiones, puede que una frase no contenga una palabra polisémica, sino que sugiere un significado implícito que se puede comprender gracias al contexto.
<i>Figurative pun</i>	El <i>pun</i> utiliza el significado literal de un símil o una metáfora como su significado superficial (<i>surface meaning</i>) y el significado figurado, como el significado profundo (<i>deep meaning</i>).
<i>Logic pun</i>	Se trata de un recurso retórico en el que el hablante, al recibir el mensaje de su interlocutor, utiliza un contexto concreto para cambiar el tema de forma clandestina y así conseguir su propio propósito comunicativo (expresar sus propios sentimientos).

Figura 2. Tipos de pun (Chuandao, 2005)

Lladó (en Fóllica 2012: 84-85 y Marco 2010: 267) divide los juegos de palabras de esta manera (Figura 3):

<p>Juegos de palabras por coincidencia fónica y/o gráfica</p>	<p>Por polisemia: donde están presentes varios significados de una misma palabra. Incluye la silepsis y el zeugma.</p> <p>Por homofonía: las palabras tienen misma pronunciación, pero distinta grafía. Suele presentarse en forma de calambur.</p>
<p>Juegos de palabras por similitud fónica y/o gráfica</p>	<p>Por consonancia de palabras cercanas (grafía o pronunciación parecida). Incluye la paronomasia, aliteración, asonancia, antanacsis, políptoton, derivación, homeoteléuton, apofonía, cacofonía y neologismo.</p> <p>Por transformación de palabras para construir otras nuevas cambiando la grafía o la pronunciación. Incluye anagrama, <i>portmanteau</i>, metátesis, metagrama, heterograma y palíndromo.</p>

Figura 3. Tipos de juegos de palabras (Marco, 2010)

En cuanto a los juegos de palabras fonológicos, Delabastita establece cuatro categorías (1996: 128), como se muestra en la Figura 4:

<p>Homonimia</p>	<p>Mismos sonidos y ortografía. Ejemplo:</p> <p><i>Everyone gets a mulligan. My mulligan was Carey Mulligan.</i></p> <p>Aquí el juego de palabras se basa en homonimia entre la palabra “mulligan” (segunda oportunidad) y Mulligan, que se refiere al apellido de la actriz británica Carey Mulligan.</p>
<p>Homofonía</p>	<p>Mismos sonidos, pero distinta ortografía. Ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Well, good morning to you too.</i> - <i>Oh, hey.</i> - <i>Where? I'd love hay</i> <p>En este ejemplo aparecen las palabras homófonas “hey” (eh) y “hay” (heno).</p>
<p>Homografía</p>	<p>Distintos sonidos, pero misma ortografía. Por ejemplo, la palabra <i>bow</i> pronunciada /bao/ significa proa y pronunciada /bou/ significa arco o lazo.</p>
<p>Paronimia</p>	<p>Diferencias sutiles en la ortografía y los sonidos. Ejemplo:</p>

	<p style="text-align: center;"><i>Always a Clydesdale, never a Clyde.</i></p> <p>Esta frase hecha inventada que aparece en <i>Bojack Horseman</i> guarda cierta semejanza sonora con la frase hecha “Always a bridesmaid, never a bride”, que se refiere a alguien que nunca llega a desarrollar todo su potencial y siempre se queda a medio camino. En la serie, Mr. Peanutbutter se la dice a Bojack, para quien es relevante porque “Clydesdale” es una raza de caballos y Bojack es un caballo.²</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Figura 4. Clasificación de juegos de palabras fonológicos (Delabastita, 1996)

Gottlieb (1997: 210) se basa en la clasificación de Delabastita pero subdivide la categoría de homonimia en tres (Figura 5):

Homonimia	<p>Dos expresiones que se pronuncian de la misma manera y presentan la misma grafía. Se subdivide en:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) <i>Lexical homonymy</i>: ambigüedad de una palabra. b) <i>Collocational homonymy</i>: ambigüedad de una palabra dentro de un contexto. c) <i>Phrasal homonymy</i>: ambigüedad de una frase.
Homofonía	Dos expresiones que se pronuncian igual (ambigüedad de los fonemas).
Homografía	Dos expresiones con la misma grafía (ambigüedad de los grafemas).
Paronimia	Dos expresiones que presentan casi la misma grafía o se pronuncian casi igual (similitud de los fonemas o grafemas).

Figura 5. Tipos de juegos de palabras (Gottlieb, 1997)

² No queda claro qué quiere decir Mr. Peanutbutter con esta frase; probablemente haga referencia al pasado de Bojack como estrella de una comedia televisiva, pero siempre en un segundo plano, sin ser realmente reconocido como un actor de prestigio, como la dama de honor que nunca llega a ser la novia. Aquí existe una similitud fónica entre “Clydesdale” y “bridesmaid”, y “Clyde” y “bride”, por lo que el fenómeno de la paronimia ocurre entre la frase hecha real (que no aparece en el texto) y la ficticia que sí lo hace. Además, en el contexto ficticio de la serie, observamos una políptoton (figura retórica que consiste en la reiteración de una palabra en diversas formas) entre las palabras “Clydesdale” y “Clyde”.

2.2. Personificación o prosopopeya

Dado que la serie *Bojack Horseman* está protagonizada por animales, creemos relevante comenzar este apartado haciendo un breve repaso por el uso que se ha hecho de los mismos en la literatura para después poder abordar el papel que desempeñan los animales en *Bojack Horseman* y su relación con los recursos estilísticos que aparecen en la serie.

2.2.1. La fábula

“La fábula es el balbuceo literario de la humanidad niña”

María Alicia Domínguez, *Qué es la fábula*

El uso de animales para contar historias humanas no es algo nuevo, sino que las primeras fábulas datan de la época sumeria. La fábula constituye un género literario cuyo origen se remonta a los comienzos de la Historia y desde su aparición ha constituido un elemento central del folklore de los pueblos, sirviendo como especie de brújula moral (Dido, 2009).

Podríamos definir la fábula como un relato breve, sencillo y con pocos personajes, la cual tiene como objetivo convencer al público lector de una verdad que, una vez admitida como tal, tiene consecuencias prácticas. Así pues, en la filosofía del lenguaje, la fábula constituye un macro-acto perlocutivo (Canvat, 1996: 30).

La fábula tiene carácter didáctico-moral y sus protagonistas son animales u objetos inanimados, los cuales encarnan vicios y virtudes humanas (Guijarro y López, 1998). Estas dos autoras señalan cinco tipos, dependiendo de su procedencia: esópica, milesiana, mitológica, literaria y moral. En la cultura occidental, los fabulistas más conocidos son Esopo, Fedro, La Fontaine o Samaniego, mientras que en la cultura árabe tiene gran relevancia el fabulista musulmán Locman.

A pesar de su larga tradición, la fábula ha seguido utilizándose como medio para contar historias, tal y como hizo George Orwell en 1945 en *Rebelión en la granja*, que constituye una novela satírica sobre el totalitarismo soviético.

2.2.2. *Bojack Horseman* como una fábula moderna

A primera vista, en el universo de *Bojack Horseman* existen los humanos (que incluyen las referencias generalmente relacionadas con Hollywood) y por otro, los animales. Sin embargo, se trata de una división artificial: en realidad lo que encontramos son personajes creados ex profeso (humanos o animales) y referencias, dentro de los cuales están los humanos y los híbridos, “donde un juego de palabras hace aparecer la animalidad contenida en el referente” (Marqueta 2018: 23), como en el caso de “Llama del rey”, para la cantante Lana del Rey en forma de llama o “Quentin Tarantulino”, otro personaje que es el director de cine pero como tarántula con seis brazos.

Además de los juegos de palabras, esta serie se basa, pues, en otro recurso estilístico capital para el desarrollo de la trama y en especial para la confección de sus diálogos inteligentes: la personificación. La personificación o prosopopeya consiste en otorgar cualidades humanas a objetos, conceptos, plantas o animales, a los cuales se les hace hablar, comportarse y actuar como si fueran humanos.

Este recurso es típico de las fábulas infantiles, aunque también está presente en el mundo adulto; por ejemplo, de manera intuitiva vemos caras en las nubes u otorgamos nombres de personas a huracanes (Burke 2004). Para Burke, el uso de animales con rasgos humanos en la ficción puede añadir distancia emocional entre el lector y la obra cuando el tema que se trata es delicado. Según ella, “when the political, religious, social, or personal risks are high, when we are standing close to the metaphoric fire, the use of animals has long provided intellectual and psychological distance and allowed us to critically explore that which we would not be comfortable exploring directly” (2004: 207).

En esta serie no solo aparecen animales, sino que continuamente se hace referencia a ellos. En ocasiones, estas referencias no constituyen un juego de palabras per se, sino que simplemente sustituyen atributos humanos por otros atributos propios de los animales. Así, los animales se comportan como humanos, visten como humanos y ejercen profesiones de humanos, pero también conservan algunos de sus rasgos más característicos (Schmuck 2018). Por ejemplo, Mr. Peanutbutter, un perro labrador, siente una ira inexplicable cada vez que ve al cartero, siguiendo la clásica imagen del perro que odia al cartero seguramente por una cuestión territorial; Princess Carolyn, una gata persa, usa un ratón de juguete que cuelga de un cordón delante de ella como motivación cuando corre en la cinta; y Lenny Turteltaub, una tortuga, camina siempre muy despacio. Estos rasgos no influyen necesariamente en el argumento ni persiguen una finalidad didáctica, pero en gran parte sí que son responsables del humor de la serie, cuya trama por otra parte incluye temas como la desesperación, el suicidio y las drogas (Schmuck 2018).

Un ejemplo de estas menciones a la condición animal de algunos personajes es cuando la gata Princess Carolyn dice: “Tranquilo, no me quedaré aquí jugando con un ovillo de lana mientras tú te lo llevas” (“I’m not just gonna sit here batting a ball of yarn around while you do the real work” en la versión original). Para expresar una idea similar, una persona probablemente diría “No me voy a quedar de brazos cruzados...” (o en inglés, “I’m not going to sit back and do nothing...”), pero pronunciada por este personaje, la frase concuerda perfectamente con su condición de gata pues se refiere a una actividad estereotípicamente felina.

Por todo esto, consideramos que la personificación como recurso estilístico debe ser incluida en este trabajo, ya que dota a la serie de esta atmósfera especial en la que la presencia de los animales es parte sustancial de la misma.

2.3. Clasificación de los recursos estilísticos analizados

Tras analizar las clasificaciones anteriores que proponen diversos autores sobre los juegos de palabras, vemos que existen varias categorías que se incluyen en más de una clasificación, tal y como se recoge en la Figura 6:

Tipo/Autor	Díaz Pérez	Chuandao	Lladó	Delabastita/Gottlieb
Homofonía	✓		✓	✓
Homonimia	✓	✓		✓
Homografía				✓
Paronimia	✓		✓	✓
Polisemia	✓	✓	✓	
Idiomático	✓			
Morfológico	✓	✓	✓	

Figura 6. Clasificación de juegos de palabras.

Si nos atenemos a la clasificación de Lladó, muchos de los recursos recogidos en nuestro corpus son homeotéleutons o *portmanteaux*. Como el homeotéleuton es un juego de palabras que se forma por consonancia de palabras cercanas que presentan una grafía o pronunciación parecida, consideraremos que se forman por el procedimiento de la paronimia y como tal los etiquetaremos. En cuanto al *portmanteau*, al ser fruto de una transformación en la grafía, consideraremos que se forman por procedimiento morfológico.

Así, para el propósito de este trabajo y por todo lo expuesto anteriormente, nos basaremos en la clasificación de Díaz Pérez por ser la más completa. A estos seis tipos (homofonía, homonimia, paronimia, polisemia, idiomático y morfológico), añadimos una séptima: la personificación. Esta se sitúa fuera de los juegos de palabras como tales, pero la

recogeremos calidad de recurso expresivo usado para dar cuenta de las referencias a animales mencionadas anteriormente.

En la Figura 7 mostramos los dos tipos de recursos estilísticos que recogemos en nuestro corpus (juegos de palabras y personificaciones) así como los distintos subtipos de juegos de palabras que aparecen.

	Tipo	Subtipo
Recursos estilísticos	Juegos de palabras	Homofonía
		Homonimia
		Homografía
		Paronimia
		Polisemia
		Idiomático
		Morfológico
	Personificaciones	

Figura 7. Clasificación de recursos estilísticos.

3. La traducción de los juegos de palabras

3.1. La cuestión de la traducibilidad

En los juegos de palabras, estas dejan de limitarse a su función comunicativa para convertirse en parte del objeto de comunicación (Gottlieb, 1997), lo que implica un desafío adicional a la hora de traducirlos. En su obra *Equivalencia y traducción*, Rabadán dedica un capítulo a los juegos de palabras, en el que afirma que al comparar los sistemas léxicos del inglés y del español, vemos que son diferentes en sus selecciones léxicas, lo que hace que sea “muy difícil – salvo coincidencia fortuita – que se puedan producir en la segunda lengua juegos de palabras basados en la explotación de la ambigüedad potencial del sistema lingüístico de la lengua de origen” (1991: 125). Así, defiende que los juegos de palabras son intraducibles por tres razones:

- a) La falta de correspondencia formal (anisomorfismo) entre el inglés y español, que son los idiomas en los que se centra la autora, que se refiere a la distinta forma y distribución de significantes y significados en cada lengua.
- b) El hecho de que sea imposible asimilar como “equivalentes funcionales” las combinaciones gráficas y fonéticas entre las dos lenguas (esto es, las características formales).
- c) El uso intratextual motivado del signo lingüístico, que hace que sea el texto mismo, la materia, lo que constituye el reto imposible para la traductora³, pues no es posible traducir la “materialidad lingüística”.

³ Siguiendo el ejemplo de Anjana Martínez Tejerina (2016: 14) en este trabajo utilizaremos “traductora” como término genérico para referirnos a profesionales de la traducción de cualquier género. Esto constituye una reivindicación política para visibilizar a las mujeres que trabajan en este sector y también va en línea con el II Plan de Igualdad de la Universidad Jaume I, donde se cursa este máster, el cual también promueve el uso del nombre completo del autor/a en lugar de las iniciales a la hora de citar bibliografía.

Con respecto a la primera razón, Delabastita (2004) considera que el hecho de que los significados y significantes se distribuyan de manera distinta en una lengua y en otra, crea problemas de traducibilidad, pero esto no implica que los juegos de palabras sean intraducibles. Por su parte, Marco (2010) señala que las dos primeras razones se relacionan con la falta de equivalencia, no con la intraducibilidad de los juegos de palabras.

Delabastita (1994) plantea la cuestión de cómo separar el significado de la formulación verbal cuando el primero es un efecto del segundo y como respuesta, Landheer y Ballard defienden que es posible traducir juegos de palabras con éxito si se utilizan todos los recursos lingüísticos y se permite una amplia libertad textual para recrear su efecto pragmático. Además, coinciden con Veisbergs y su técnica de la compensación (la cual veremos más adelante) en la medida en que también consideran el texto completo como unidad de traducción y no solo el juego de palabras concreto, opinión que también comparte Vandaele (2011) al considerar que adoptar un enfoque textual en vez de aislado aumenta las posibilidades de traducción de un juego de palabras.

Sea cual sea su forma o su función, los juegos de palabras utilizan la estructura intrínseca de la lengua de origen y resaltan ciertas características de esa lengua que puede que no tengan correspondencia en la lengua meta. Por ello es la estructura lingüística la que delimita hasta dónde llega la traducibilidad de los juegos de palabras (Delabastita, 2004). Sin embargo, Delabastita opina que el mero hecho de que existan traducciones para los juegos de palabras y que más o menos cumplan la función, resta fuerza al argumento de la intraducibilidad. Por último, para todos ellos la traducción de juegos de palabras debe representar un gradiente, en el que habrá unos más traducibles que otros (1994: 226).

Siguiendo esta línea, Rabadán se desdice de su argumento sobre la intraducibilidad y opina que el debate debe versar no sobre la traducibilidad o no del juego de palabras, sino sobre el grado de traducibilidad; de esta manera, cuanto más dependa el juego de palabras

de su material lingüístico, menor será su grado de traducibilidad (Rabadán, 1991). Chiaro (2008) coincide con esta idea; para ella, en vez de evaluar la equivalencia en términos absolutos se pueden establecer grados de equivalencia y de esta manera, según Toury lo que debemos plantearnos no es si dos textos son equivalentes, sino qué grado de equivalencia presentan. En este sentido, la autora también se plantea si es mejor producir un texto que refleje el texto original, aun a riesgo de ser ajeno al público lector o si por el contrario no sería más conveniente optar por una traducción más alejada del original, pero más adecuada a la cultura de llegada (2008: 576).

Por su especificidad lingüística, los juegos de palabras entrañan un desafío añadido a la hora de traducir. Existen determinados factores que influyen directamente en su traducción, los cuales nos parece importante mencionar en este trabajo. Sin embargo, es probable que en nuestro corpus no podamos relacionar segmentos con factores concretos, sino que los factores influyen de manera general. Para Marco (2010: 271-273) son los siguientes:

1. Isomorfismo o semejanza entre palabras, que tiene que ver con el grado de cercanía de ambas lenguas.
2. Grado de especificidad cultural de los elementos que conforman el juego de palabras.
3. Factores subjetivos relacionados con la traductora, como sus habilidades o su disposición para tomarse el tiempo necesario para hallar una solución.
4. Condiciones de trabajo (lo que más adelante veremos como restricciones profesionales)
5. Normas de traducción del sistema de la lengua meta
6. Género textual
7. Público objetivo
8. Tipo de estructura lingüística con la que se juega, relacionada con los niveles que plantea Delabastita, mencionados

- | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>anteriormente (fonológico, léxico, etc.)</p> <p>9. Función estilística</p> <p>10. Frecuencia con la que aparecen en el texto: la hipótesis es que el número de juegos de palabras que aparecen en el texto origen es</p> | <p>inversamente proporcional al porcentaje de los mismos en el texto meta.</p> <p>11. Tipo de juego de palabras</p> <p>12. Ámbito de la experiencia o <i>isotopies</i> donde se enmarca el juego de palabras.</p> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

3.1.1. Técnicas de traducción de los juegos de palabras

En este apartado enumeraremos las técnicas que proponen distintos autores para la traducción de juegos de palabras, lo cual nos ayudará a establecer una clasificación propia que se ajuste a los elementos de nuestro corpus y al objetivo del trabajo.

En primer lugar, partiremos de la clasificación de Delabastita, quien en la introducción del número especial de la revista *The Translator*, titulado *Wordplay and Translation*, se opone a la idea de que los juegos de palabras son intraducibles y para sustentar su tesis ofrece la siguiente lista de técnicas de traducción (1996: 134):

1. *Pun* → *pun*: el juego de palabras se traduce por otro distinto en la lengua de llegada, que puede variar más o menos con respecto al original.
2. *Pun* → *non pun*: el juego de palabras se traduce por una frase sin juegos de palabras, que puede reflejar uno o los dos sentidos del juego de palabras original.
3. *Pun* → *related rhetorical device*: el juego de palabras se traduce por otro recurso estilístico (repetición, aliteración...) que intenta recrear el efecto del original.

4. *Pun* → *zero* (omisión): el juego de palabras se excluye en la traducción⁴.
5. *Pun st = pun tt*: el juego de palabras es reproducido en su forma original.
6. *Non-pun* → *pun*: un fragmento desprovisto de juegos de palabras es traducido por otro donde sí lo hay.
7. *Zero* → *pun*: se añade nuevo material textual que incluya un juego de palabras.
8. *Editorial techniques*, como por ejemplo notas al pie, comentarios de la traductora en el prólogo...

En su estudio *The translation of wordplay in literary texts* Marco actualiza esta clasificación y separa la primera técnica (*pun* → *pun*) en dos: *pun* → *similar pun* y *pun* → *different pun* y rebautiza la técnica 5 (*pun st = pun tt*) como *direct copy* (término que en ocasiones también usa Delabastita) y que para Marco, por motivos de practicidad, se emplea para los casos en los que el juego de palabras se transfiere a la lengua meta con significantes de la lengua de origen (esto es, se deja sin traducir, tal y como aparece en el original) y para aquellos donde se utilizan significantes de la lengua meta.

El hecho de que además Marco clasifique estas técnicas según las nociones de pérdida, preservación o ganancia nos resulta especialmente interesante dado el propósito de este trabajo. En su esquema, Marco omite la última técnica (*editorial techniques*), pues se limita a añadir información y no afecta a la solución que se adopta en la traducción, y ordena el resto tal y como se ve en la Figura 8 (2010: 270):

⁴ Aquí cabe destacar un apunte de Chiaro sobre la omisión: “Interestingly, when a pun is ignored, one is never sure whether the omission is a deliberate translation strategy or the lack of recognition of the pun in the original text” (2008: 594). Según esto, entendemos que para calificar una omisión como técnica de traducción tendríamos que consultar a la persona encargada de la traducción para saber si ha sido deliberada o no.

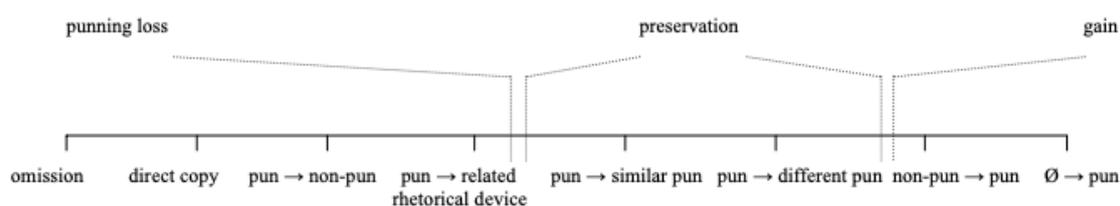


Figura 8. Técnicas de traducción de juegos de palabras

Así, a la hora de analizar el corpus, esta clasificación nos ayudará a ver con claridad si existe una tendencia a la pérdida, preservación o ganancia con respecto a la versión original, dependiendo de las técnicas de traducción utilizadas.

3.1.1.1. Técnicas para las frases hechas

Para Veisbergs la existencia de frases hechas en todas las lenguas hace que, en principio, sea posible su traducción. Es cierto que las frases hechas varían dependiendo de las lenguas, pero esto se relaciona con las particularidades sistémicas de cada lengua y no con su caudal de frases hechas (1997: 162). Los autores que investigan la traducción de los juegos de palabras suelen tomar dos posturas opuestas: por un lado, encontramos aquellos autores que adoptan un marco rígido y prescriptivo mediante el que ofrecen equivalencias fuera de contexto y por otro, están los autores que defienden que los juegos de palabras son intraducibles.

En esta línea, Sider Florin opina que no se pueden establecer fórmulas que ayuden a la traducción y que “todo depende de la inspiración repentina” de quien traduce (en Veisbergs 1997: 163). Veisbergs se opone a esta visión tan mística y defiende que crear un corpus que recoja estas traducciones es de gran ayuda para saber qué técnicas y estrategias se han seguido y cuáles se pueden elegir en el futuro (1997: 163), que es lo que pretendemos en cierta medida con este trabajo.

En cuanto a las técnicas de traducción de juegos de palabras basados en frases hechas, Veisbergs propone la siguiente lista, que va de mayor fidelidad a traducciones más libres.

1. *Equivalent idiom transformation*: se da cuando la lengua origen y la lengua meta presentan equivalencias en cuanto a la frase hecha. Estos casos son poco frecuentes y es más habitual que se den entre lenguas cercanas históricamente.
2. *Loan translation*: el objetivo es que la frase hecha traducida se parezca lo más posible a la original, a pesar de que el resultado en la lengua meta no sea una frase hecha, lo cual reduce el efecto del juego de palabras.
3. *Extension*: se trata de añadir información explicativa en la traducción.
4. *Analogue idiom transformation*: consiste en utilizar una expresión similar que es diferente formalmente, pero cercana en términos semánticos y estilísticos.
5. *Substitution*: consiste en cambiar la imagen de la frase hecha para lograr el mismo efecto que el juego de palabras inicial.
6. *Compensation*: la equivalencia se logra a nivel textual, por lo tanto, no es necesario traducir un juego de palabras por otro en el mismo lugar del texto.
7. *Omission*: bien se omite la frase hecha o bien se mantiene el contenido, pero sin el juego de palabras.
8. *Metalingual comment*: paréntesis, notas al pie, etc.

A pesar de que las categorías que establece Veisbergs no coinciden exactamente con las de Delabastita, podemos establecer un paralelismo aproximado entre ambas, tal y como se detalla en la Figura 9:

Técnicas de traducción de juegos de palabras (Delabastita, 1996)	Técnicas de traducción de juegos de palabras basados en frases hechas (Veisbergs, 1997)
<i>Pun</i> → <i>zero</i> (omisión)	Omisión

<i>Copia directa</i>	<i>Loan translation</i>
<i>Pun → non pun</i>	-
<i>Pun → related rhetorical device</i>	<i>Substitution</i>
<i>Pun → similar pun</i>	<i>Equivalent idiom transformation</i>
<i>Pun → different pun</i>	<i>Analogue idiom transformation</i>
<i>Non pun → pun</i>	<i>Compensation</i>
<i>Zero → pun</i>	
<i>Editorial techniques</i>	<i>Metalingual comment/extension</i>

Figura 9. Comparativa entre las técnicas de traducción de juegos de palabras de Delabastita y Veisbergs.

3.2. La traducción audiovisual

El texto audiovisual es aquel que se transmite a través de dos canales de comunicación: el acústico y el visual, y cuyo significado se construye gracias a la interacción de distintos códigos de significación, como el lingüístico o el iconográfico, entre otros (Chaume 2004: 15), y es precisamente esta interacción de códigos lo que supone una dificultad añadida a la hora de traducir. Así, la información no se transmite exclusivamente a través de los diálogos, sino también mediante las imágenes, gestos, movimientos de cámara, música, etc.; y, sin embargo, el único código con el que trabaja la traductora es el lingüístico. Tal y como señala Chiaro (2008), un filme es una entidad semiótica que utiliza signos verbales acústicos y visuales junto con signos acústicos y visuales no verbales pero la intervención de la traductora se limita únicamente al diálogo, mientras que el resto de signos no se modifican (o suelen modificar).

La traducción audiovisual cuenta con una serie de particularidades que determinan las técnicas de traducción (por ejemplo, en la traducción audiovisual no es posible recurrir a notas al pie puesto que la propia naturaleza del texto audiovisual lo impide). Tanto el doblaje como el subtítulo presentan restricciones técnicas, puesto que es necesario sincronizar la traducción con el texto original (Baños, 2018). Por ello, en este apartado repasaremos cuáles son las prioridades y restricciones que operan en la traducción audiovisual.

3.2.1. Las prioridades y restricciones en doblaje y subtítulo

3.2.1.1. La traducción restringida (Titford, 1982)

En su artículo *Subtitling – Constrained translation* (1982) Titford introduce el concepto de “traducción restringida” (*constrained translation*) aplicado a los subtítulos. El autor señala que la lectura de los subtítulos interfiere en la imagen que se muestra en pantalla y que la traducción se ve condicionada por las restricciones temporales y espaciales que imponen los diálogos de los personajes de pantalla y las convenciones de la cultura meta; no obstante, actualmente existe una corriente de opinión que propugna que los subtítulos podrían aparecer menos tiempo en pantalla (5 segundos) de lo que se ha venido proponiendo por parte de la industria y la academia (6 segundos), porque el público lee más rápido de lo que se pensaba en un principio. Por otro lado, los subtítulos han de sintetizar la información proporcionada por el diálogo y recoger las referencias lingüísticas de objetos icónicos que aparecen en pantalla (en Martí Ferriol, 2006).

3.2.1.2. La traducción subordinada (Mayoral, Kelly y Gallardo, 1988)

Estos tres autores toman de Titford el concepto de traducción restringida y lo aplican a otras modalidades de la TAV como las canciones o los cómics. Destacan especialmente

la noción de sincronía, la cual entienden como “el acuerdo entre las señales emitidas con el fin de comunicar el mismo mensaje” (1988: 359) y distinguen cinco tipos de restricciones:

- Temporal: los códigos que transmiten un mismo mensaje han de aparecer en pantalla durante el mismo lapso de tiempo (por ejemplo: el tiempo que ocupa un fragmento del doblaje no ha de exceder el del original y viceversa).
- Espacial: el texto meta ocupa el mismo espacio físico que el texto origen (Martí Ferriol propone el ejemplo de los bocadillos en los cómics, 2006: 123)
- De contenido: los significados transmitidos por distintos códigos no se contradicen (por ejemplo, lo que se dice concuerda con lo que se ve).
- Fonética: los sonidos del texto origen y del texto meta se corresponden en términos de movimientos articulatorios, sobre todo en primeros y primerísimos planos (en el caso del doblaje).
- De personaje: se refiere a la armonía entre la forma de ser de un personaje y su manera de expresarse, así como de lo que dice y sus movimientos.

3.2.1.3. La sincronía en el doblaje (Whitman, 1992)

Whitman propone tres tipos de sincronía para el doblaje (en Martí Ferriol 2006: 125)

- Sincronía fonética: se corresponde con la noción de sincronía fonética de Mayoral, Kelly y Gallardo.
- Sincronía cinética: la traducción ha de acompañar los movimientos corporales de los personajes (parcialmente equivalente a la sincronía de personajes de Mayoral, Kelly y Gallardo).

- Isocronía: se corresponde con la noción de sincronía temporal de Mayoral, Kelly y Gallardo.

3.2.1.4. Las restricciones en el subtítulo (Baños y Díaz-Cintas, 2018)

Debido a la propia naturaleza de los subtítulos, las restricciones a las que estos están sujetos son de tipo espacial, pues dependen del espacio disponible en pantalla, y temporal, ya que el subtítulo permanece en pantalla durante un lapso de tiempo determinado.

Por lo general, los subtítulos ocupan un máximo de dos líneas situadas en la parte inferior de la pantalla (posición 2) para interferir lo menos posible con la imagen y, en el caso del alfabeto latino, árabe o cirílico, presentan una longitud de 35 a 42 caracteres por línea.

Para garantizar la sincronía, el subtítulo debe aparecer en pantalla a la vez que el diálogo y desaparecer cuando este termina. Si tenemos en cuenta que el subtítulo consta de dos líneas de 37 caracteres cada una aproximadamente, para poder leerlo con comodidad se estima que debe aparecer en pantalla durante 6 segundos.

A pesar de que estos parámetros están muy extendidos en la industria cinematográfica, el hecho de que el público esté cada vez más familiarizado con la lectura y con los subtítulos, así como los avances técnicos de los últimos años, han traído consigo varios cambios. En la actualidad, existen subtítulos de más de dos líneas o que no se sitúan en la parte inferior de la pantalla o no se sitúan centrados; asimismo, la restricción de 35 a 42 caracteres por línea poco a poco va desapareciendo, pues los programas de subtítulos miden la longitud de los mismos teniendo en cuenta la fuente y las letras (por ejemplo, una “i” ocupa menos espacio que una “m”), de manera que el número de caracteres puede sobrepasar ampliamente estas cifras.

3.2.1.5. El modelo de restricciones y prioridades de Zabalbeascoa

Patrick Zabalbeascoa propone un modelo de prioridades y restricciones aplicado a la traducción, donde las prioridades son los objetivos intencionales y las restricciones aquellos problemas y obstáculos que determinan la elección de prioridades y, en última instancia, las soluciones escogidas en la traducción (1996: 243-248).

Para poder establecer las prioridades en una traducción, Zabalbeascoa sugiere elaborar una escala según su importancia, de manera que, por ejemplo, en una comedia de situación el humor es la prioridad más alta, pero en momentos de drama o terror estaría prohibido. Además, es necesario tener en cuenta las posibles funciones del humor (crítica social, herramienta pedagógica, etc.), así como los estados mentales y las actitudes que expresa (como cinismo, ironía, etc.). Por otra parte, Zabalbeascoa distingue entre prioridades globales, que impregnan todo el texto, y locales, que operan solo en una parte de él.

Nos interesa especialmente la reflexión que hace el autor sobre la traducción audiovisual del humor, donde afirma que, al enfrentarse a este tipo de textos, quien traduce se mueve en una fina línea que separa por un lado la expresión verbal de los chistes y por otro, factores como la sincronía labial, exactitud de la información en relación a los hechos que se narran o la cohesión general del texto. Esto quiere decir que, en muchos casos, la traducción tenderá hacia uno de los dos lados: la prioridad de transmitir el humor o las restricciones del texto audiovisual.

En cuanto al doblaje de las comedias de situación, podríamos considerar como prioridades obtener el favor del público, buscar una respuesta inmediata en forma de risa, integrar las palabras de la traducción con otras partes del texto audiovisual o usar un lenguaje y estructuras textuales apropiadas al canal de comunicación.

Zabalbeascoa opina que no tiene sentido comparar el texto de origen y el texto meta según la cantidad y tipo de humor que contienen y que lo deseable sería que la traducción fuera más graciosa que el original.

The translation can then be judged according to exactly how funny it is in its own right. From this perspective, there is little point in comparing source and target texts in terms of the exact amount and type of humour they contain; if anything, it would be desirable for the translation to be even funnier than the source text. (Zabalbeascoa 1996: 247).

Coincidimos con la idea de que si estamos hablando del efecto humorístico que se busca (el que se logra ya es otro tema) es muy difícil cuantificar el humor, por eso, como se verá más adelante, en este trabajo solo nos centraremos en la intención humorística a la hora de traducir cada fragmento. Así, cabe destacar que, aunque la intención sea producir un efecto humorístico puede que el resultado final no lo consiga. Sin embargo, lo que importa es la percepción del humor en el texto original como base para hacer de la traducción un texto humorístico también.

En lo que a las restricciones se refiere, Zabalbeascoa considera que no solo se encuentran en el texto original sino también “fuera” de él, y así diferencia tres tipos (en Martí Ferriol 2006: 128):

- Restricciones textuales: aquellas que tienen que ver con deficiencias en el texto origen o normas estrictas en el texto traducido.
- Restricciones contextuales: por ejemplo, las aptitudes de la persona que traduce.
- Restricciones profesionales: relacionadas con los medios de que se dispone o las preferencias del cliente.

Debido a las limitaciones de tiempo y espacio para realizar este trabajo, no nos centraremos en las restricciones contextuales por la dificultad que entraña su medición (por ejemplo, ¿cómo saber lo apta es una persona para traducir un texto humorístico?)

pero sí que incluiremos profesionales, puesto que mediante el cuestionario para la traductora podremos averiguar cómo han influido en el resultado final.

3.2.1.6. Los códigos de significación (Tamayo y Chaume, 2016)

El texto audiovisual es aquel en el que confluyen un conjunto de sistemas semióticos y donde la información se transmite a través del canal visual y del acústico. Debido a que el texto audiovisual debe entenderse como un conjunto de signos semióticos y no como la suma de varios códigos por separado, existen numerosas restricciones que operan sobre el código lingüístico, que es el único con el que trabaja la traductora.

Estas restricciones se relacionan con la presencia simultánea en el mensaje de otros códigos de significación además del lingüístico (Chaume, 2004: 19), que son:

- El código paralingüístico
- El código musical y de efectos especiales
- El código de colocación del sonido
- El código iconográfico
- El código fotográfico
- El código de planificación
- Los códigos de movilidad
- Los códigos gráficos
- Los códigos sintácticos (montaje)

Esta interacción de códigos supone un nuevo tipo de restricciones, que se denominan semióticas. Estas son especialmente relevantes en nuestro trabajo, pues en numerosas ocasiones los juegos de palabras hacen alusión a animales que están en escena. Así, por ejemplo, no es lo mismo que un personaje diga “¡Cuernos!” que lo diga un personaje que además es un alce.

3.2.1.7. La propuesta de Martí Ferriol

Tras una revisión exhaustiva de los distintos autores que han reflexionado sobre las restricciones, Martí Ferriol propone en su obra *Cine independiente y traducción* los siguientes tipos de restricciones que operan en la traducción audiovisual (2010: 83):

- Formales: aquellas que son inherentes a las técnicas, prácticas y convenciones del doblaje y la subtitulación, como la sincronía fonética o el número de caracteres por línea que debe tener un subtítulo.
- Lingüísticas: van asociadas a la variación lingüística, como los dialectos o los registros.
- Icónicas/semióticas: aquellas propias del lenguaje fílmico, esto es, la información que se transmite por la imagen a través del canal visual (como la fotografía) y el acústico (por ejemplo, las canciones) y pertenecientes a códigos de significación no lingüísticos.
- Socioculturales: debidas a la coexistencia de sistemas culturales diferentes en el mensaje lingüístico e icónico.
- Profesionales: las que se derivan de las condiciones laborales a la hora de llevar a cabo un encargo de traducción.
- Restricción nula: ausencia de restricción.

3.2.2. Las prioridades y restricciones en *Bojack Horseman*

Siguiendo el modelo de prioridades de Zabalbeascoa mencionado anteriormente, consideraremos que el humor es una de las prioridades globales a la hora de traducir el guion de *Bojack Horseman*. Esto quiere decir que entendemos que en la traducción se

buscará ese efecto humorístico general y, por ello, también será lícito introducir recursos humorísticos en la traducción sin que existan esos segmentos humorísticos en esa parte concreta del texto original.

Dado que nuestro corpus está compuesto por fragmentos de guion, es decir, segmentos que contienen recursos estilísticos y personificaciones que aluden a animales de alguna manera, en el presente trabajo utilizaremos la clasificación de Martí Ferriol para analizar cada fragmento por separado y tomaremos las restricciones profesionales como un tipo de restricción que influye en el resultado final de la traducción pero que no es patente, necesariamente, si nos atenemos a segmentos del texto.

3.2.3. Técnicas de traducción en TAV

Hurtado Albir define el concepto de técnica de traducción como el “procedimiento verbal concreto, visible en el resultado de la traducción, para conseguir equivalencias traductoras” (2001: 256) y especifica que la técnica solo afecta al resultado y a unidades menores del texto. A continuación, haremos un repaso de las propuestas de tres autores, por la repercusión que han tenido en los estudios sobre TAV y, en concreto, nos centraremos en la última, que es específica sobre los juegos de palabras en TAV. En primer lugar, por tanto, repasaremos las técnicas generales de traducción aplicadas al texto audiovisual y finalmente una propuesta concreta de técnicas de traducción de juegos de palabras en el contexto audiovisual. Tras este repaso estaremos en condiciones de poder justificar cuál es la que se ajusta mejor a nuestro estudio.

3.2.3.1. Delabastita y la retórica clásica

Comenzaremos por Delabastita, el cual recurre, en su artículo *Translation and mass communication: film and T.V. translation as evidence of cultural dynamics*, a la retórica

aristotélica, distinguiendo así cinco *operaciones* (lo que aquí se entiende por técnicas) que se emplean en la traducción audiovisual (1989: 199):

- *Repetitio*: el signo se transfiere sin variar la forma.
- *Adeictio*: el signo se reproduce añadiendo algún elemento nuevo (imágenes, sonidos, diálogos, etc.).
- *Detractio*: la reproducción es incompleta, se elimina algún signo y por ello hay una reducción.
- *Transmutatio*: los componentes del signo se repiten en un orden distinto.
- *Substitutio*: el signo se sustituye por otro distinto. Con respecto a esta técnica, Martí Ferriol apunta que “parece que su forma de entenderla corresponde a una visión más general, incluyendo en ella todas las operaciones necesarias para el doblaje de una película” (2006: 102). En efecto, Delabastita entiende que en el doblaje se da una sustitución de una banda sonora, la que contiene los diálogos en versión original, por otra, la que contiene los diálogos grabados en versión meta. En el caso de la subtitulación, el autor habla de *adeictio*, porque se añade un texto nuevo al texto original, sin tocar nada de este. Por tanto, la propuesta de Delabastita debe entenderse desde un punto de vista técnico y macro textual, pero es fácilmente aplicable también a la comparación de segmentos microtextuales.

3.2.3.2. Martí Ferriol y las técnicas en traducción audiovisual

Tras realizar un análisis exhaustivo y basándose en la clasificación de Hurtado Albir (2001), Martí Ferriol propone un listado de veinte técnicas de traducción. Estas técnicas aparecen ordenadas de manera que aquellas que siguen un método literal se sitúan a la izquierda y las que siguen uno más interpretativo-comunicativo, a la derecha, como ve en la Figura 10 (2006: 117).

TRANSLATION TECHNIQUE CLASSIFICATION ACCORDING TO THE TRANSLATION METHOD

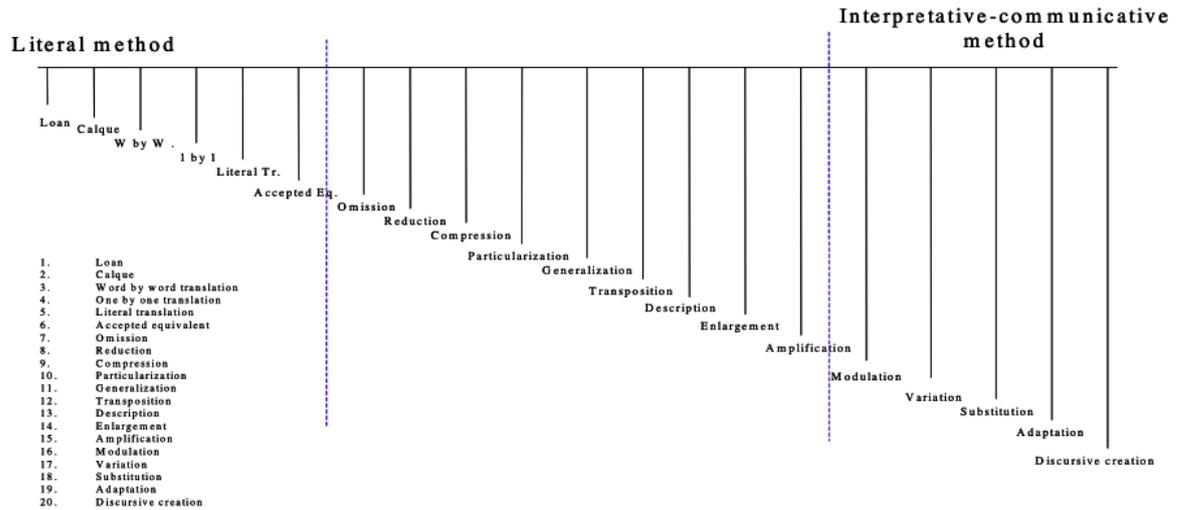


Figura 10. Clasificación de las técnicas de traducción según el método de traducción

A continuación, pasamos a detallar las técnicas que propone, siguiendo el orden anterior (2010: 92):

- Préstamo: introducción de una palabra de otra lengua en el texto meta sin modificarla.
- Calco: traducción literal de una palabra o sintagma.
- Traducción palabra por palabra: se mantiene la gramática, el orden y significado de las palabras del original, en el original y la traducción hay el mismo número de palabras; fuera de contexto estas palabras tienen el mismo significado.
- Traducción uno por uno: cada palabra del original tiene su correspondiente en la traducción, pero fuera de contexto estas palabras tienen significados distintos.
- Traducción literal: la traducción representa exactamente el original, pero el número de palabras o el orden no coincide.
- Equivalente acuñado: uso de un término o expresión reconocida como equivalente en la lengua meta.

- Omisión: elisión de algún elemento en el texto meta.
- Reducción: supresión una parte del texto original en el texto meta.
- Compresión: síntesis de elementos lingüísticos.
- Particularización: uso de un término más concreto o preciso.
- Generalización: uso de un término más general o neutro.
- Transposición: cambio en la categoría gramatical o la voz del verbo (ej.: de activa a pasiva).
- Descripción: descripción de la forma o función de un término.
- Ampliación: adición elementos con información obvia que aparece en pantalla.
- Amplificación: introducción de precisiones no formuladas en el texto origen.
- Modulación: cambio del punto de vista o categoría de pensamiento.
- Variación: cambio de elementos que afectan a la variación lingüística (ej. Dialecto social).
- Substitución: cambio de elementos lingüísticos por paralingüísticos y viceversa.
- Adaptación: sustitución un elemento cultural por otro de la cultura meta.
- Creación discursiva: uso de una equivalencia efímera, imprevisible fuera de contexto.

3.2.3.3. Martínez Tejerina y los juegos de palabras en TAV

Tras estas dos propuestas genéricas, que pueden servir para cualquier modalidad o tipo de traducción, restringimos ahora la búsqueda de nuestro marco analítico a una propuesta específica sobre la traducción de juegos de palabras en los trasvases de textos audiovisuales. A partir de su tesis doctoral sobre el doblaje del humor basado en la polisemia, Anjana Martínez Tejerina propone la siguiente taxonomía de técnicas de traducción para el humor basado en la polisemia (2012: 166):

- Traducción literal por unidad polisémica: se da cuando, debido a la coincidencia lingüística, una unidad de la lengua meta abarca los mismos significados que su equivalente formal en la lengua origen.
- Traducción literal por unidad no polisémica: el fragmento traducido solo es equivalente en la forma, solo se refiere a uno de los significados del fragmento polisémico original.
- Neutralización: se mantiene el proceso de comunicación, pero se evita el efecto humorístico.
- Sustitución: hay un cierto distanciamiento semántico con respecto al original, pero se mantiene el juego de palabras polisémico.
- Recreación/creación autónoma: se utiliza un recurso humorístico distinto.
- Omisión: se elimina por completo el fragmento en la versión traducida.

Martínez Tejerina (2012) también reflexiona sobre lo problemático que resulta valorar si una traducción es más cómica que el original y apunta que:

A la hora de valorar estas técnicas de traducción, determinar cuándo se ha trasvasado el efecto y cuándo no resulta problemático, fundamentalmente porque la recepción del humor depende tanto de factores contextuales, como de la valoración individual. Este análisis es cuantitativo, no cualitativo, por lo que no nos aventuramos a analizar qué versión produce más humor, sino a comentar si ha habido una intención humorística por parte del traductor (sea ésta exitosa o no desde nuestro punto de vista (p. 166)).

En el presente trabajo, tal y como hacía Marco con las técnicas de traducción de los juegos de palabras, nos centraremos en examinar si ha habido pérdida, preservación o ganancia en lo que a intención humorística se refiere, pero sin valorar qué versión es más humorística, ya que el efecto humorístico depende de otros factores que no entran en nuestro marco de análisis.

3.2.4. Clasificación de técnicas que usaremos en este trabajo

Una vez revisadas las técnicas de traducción de juegos de palabras y las técnicas de traducción audiovisual estamos en posición de evaluar cuál es la que mejor se adapta a nuestro trabajo.

A pesar de lo útil que resulta el gradiente propuesto por Martí Ferriol en el que las técnicas se ordenan de más literal a más creativa (Figura 10), nos parece que aplicar una clasificación de veinte técnicas de traducción audiovisual en un corpus compuesto por juegos de palabras y personificaciones no reflejaría con exactitud el método de traducción. Así, al analizar los segmentos traducidos seguramente veríamos que se han empleado técnicas diversas y no podríamos formar grupos de técnicas con un número significativo de ejemplos.

Las cinco técnicas que propone Delabastita, basadas en la retórica clásica, tampoco dan cuenta de la naturaleza específica de los juegos de palabras pues Delabastita trabaja con el signo lingüístico (al que se le añaden elementos, se eliminan signos, se cambia el orden de sus componentes...), lo que carece de sentido si hablamos de juegos de palabras. Por ello, escogeremos una clasificación que sea específica de los juegos de palabras y englobaremos también las personificaciones.

Si actualizamos la tabla que habíamos confeccionado con las técnicas de traducción de juegos de palabras de Delabastita (actualizada en Marco, 2010) y de frases hechas de Veisbergs y añadimos la de Martínez Tejerina de juegos de palabras en traducción audiovisual obtenemos las siguientes correspondencias:

Técnicas de juegos de palabras (Delabastita adaptada por Marco, 2010)	Técnicas de traducción de frases hechas (Veisbergs, 1997)	Técnicas de juegos de palabras en TAV (Martínez Tejerina, 2012)
----------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------

Omisión	Omisión	Omisión
Copia directa	<i>Loan translation</i>	Traducción literal por unidad no polisémica
<i>Pun → non pun</i>	-	Neutralización
<i>Pun → related rhetorical device</i>	<i>Substitution</i>	Creación autónoma
<i>Pun → similar pun</i>	<i>Equivalent transformation</i> <i>idiom</i>	Traducción literal por unidad polisémica
<i>Pun → different pun</i>	<i>Analogue transformation</i> <i>idiom</i>	Sustitución
<i>Non pun → pun</i>	<i>Compensation</i>	Creación autónoma
<i>Zero → pun</i>		
<i>Editorial techniques</i>		

Figura 11. Correspondencia de técnicas de traducción

Nos parece que la que más se ajusta de las tres al propósito de nuestro trabajo es la de Delabastita, pues con la precisión de Marco de separar *pun → pun* en *pun → similar pun* y *pun → different pun* y llamar *direct copy* a *pun st = pun tt*, resulta más sencillo etiquetar la técnica de traducción seguida en cada juego de palabras o personificación.

Dado que trabajamos con material audiovisual, es muy improbable que encontremos un caso de *zero → pun* puesto que implicaría añadir material lingüístico donde no lo hay, y las restricciones de subtitulación y doblaje lo impiden. Así, podríamos tomar la denominación de Veisbergs de *compensation* para la técnica *non pun → pun* (porque en

nuestro corpus no habría ejemplos de *zero* → *pun*) pero por una cuestión de homogeneidad preferimos usar la denominación de Delabastita.

Tal y como hemos visto en el apartado 2.4, en este trabajo tendremos en cuenta dos tipos de recursos estilísticos: los juegos de palabras y las personificaciones. Para clasificar las técnicas de traducción de juegos de palabras utilizadas nos basaremos en Delabastita, actualizada por Marco, tal y como indicábamos más arriba, pero teniendo en cuenta no solo los *puns* sino también las personificaciones, es decir, ambos tipos de recursos estilísticos (RE). Decidimos omitir en un primer momento las técnicas *zero* → *pun* y *editorial techniques* porque la propia naturaleza del texto audiovisual hace que estas técnicas no sean viables.

Por otra parte, como tenemos que dar cuenta de recursos estilísticos (RE), donde se incluyen los juegos de palabras y las personificaciones, nos encontramos con que al sustituir *pun* por recurso estilístico, en la técnica *pun* → *related rhetorical device*, este *related rhetorical device* sería el equivalente en castellano a “otro RE”. Esto supone un problema pues al aplicar la técnica *pun* → *different pun* a los recursos estilísticos obtendríamos “RE → RE diferente”, de manera que dos de nuestras técnicas serían “RE → otro RE” y “RE → RE diferente”.

Para solventar cualquier confusión que pudiera surgir, nos decantamos por recurrir a la denominación de Veisbergs y llamaremos a RE → otro RE: “RE → sustitución por otro RE”, y RE → RE diferente: “RE → RE análogo”.

Además, nos basaremos en la clasificación de Marco (2010) para indicar con qué técnicas hay pérdida, preservación o ganancia. Sin embargo, como analizamos recursos estilísticos y no juegos de palabras en particular, no consideramos que la técnica “RE → sustitución por otro RE” implique pérdida sino preservación, pues significa que en la traducción se mantiene el uso de un recurso estilístico, aunque sea de diferente tipo que en el original. Así nuestra clasificación será la siguiente (Figura 12):

<i>Punning balance</i> (Marco, 2010)	Técnica de traducción de juego de recursos estilísticos
Pérdida	Omisión
	Copia directa
	RE → no RE
Preservación	RE → sustitución por otro RE
	RE → RE similar
	RE → RE análogo
Ganancia	No RE → RE

Figura 12. Técnicas de traducción de recursos estilísticos.

3.3. Competencias

Es obvio que al traducir juegos de palabras existe un gran abanico de métodos; no obstante, para poder elegir uno (o siquiera plantearse las ventajas e inconvenientes de uno u otro método) es primordial poder detectar el juego de palabras en primer lugar (Leppihalme, 1996: 199). Es lo que Attardo denomina “humor competence”, la cual difiere de una cultura a otra y depende del entorno social, costumbre e historia; no todos los lectores se ríen de lo mismo (en Mikołajczak 2015: 148).

No obstante, a pesar de que a la hora de traducir puede que no nos resulte cómico un juego de palabras, es necesario que como mínimo sepamos detectarlo para poder traducirlo. Según Gottlieb, los juegos de palabras en televisión pueden referirse al propio contenido audiovisual (lo que se muestra en pantalla) o a entidades externas (eventos sociales, instituciones culturales) que la audiencia conoce antes de ver el programa (1997:

209-210) y por ello, Chiaro defiende que para poder comprender un juego de palabras es necesario que este implique un conocimiento compartido entre el emisor y el receptor (1992: 11). Además de la competencia lingüística, la cual se presupone, según ella también es necesario ser capaz de reconocer “broken (or merely bent) linguistic rules”, a lo que denomina “poetic competence”. Este factor siempre supondrá, a su vez, un reto para quien analiza el texto y una posible limitación de una investigación como la presente.

4. Metodología y corpus

4.1. Metodología

Enmarcada en unos fundamentos teórico-metodológicos interdisciplinares en la que se unen la Retórica y la TAV, esta investigación sigue una metodología descriptivista y contrastiva para, a partir de los resultados del análisis, poder describir normas o regularidades en la traducción de los juegos de palabras al español peninsular en doblaje y subtitulación. En este apartado, por lo tanto, destacaremos las fases de esta investigación, especificaremos el marco analítico que nos permitirá llevar a cabo el análisis, así como las herramientas que utilizaremos para ello.

4.1.1. Marco de análisis metodológico

La metodología empleada en este trabajo es descriptiva, comparativa y multimodal. La parte descriptiva confecciona un corpus de escenas de la serie *Bojack Horseman* con el objetivo de extraer datos empíricos de sus versiones doblada y subtitulada al español peninsular. Es multimodal porque el análisis gira en torno a la detección y descripción de los juegos de palabras y personificaciones en un texto audiovisual, siguiendo las clasificaciones propuestas por los autores estudiados en los capítulos teóricos. Finalmente, la metodología es también comparativa porque se pretende analizar las diferencias que existen entre la versión en inglés y las dos versiones en español.

4.1.2. Fases de la investigación

A continuación, se detallan los pasos que se han seguido para acometer esta investigación:

1. Búsqueda y revisión de bibliografía. El primer paso de esta investigación ha consistido en la búsqueda de bibliografía referente al estado de la cuestión de

nuestro objeto de estudio para, a continuación, proceder a su lectura y revisión y poder así cimentar nuestra investigación en una sólida base teórica.

2. Selección y transcripción del corpus. En segundo lugar, se ha llevado a cabo el visionado de la serie para poder seleccionar el corpus que formará parte de nuestra investigación. Para ello, ha sido necesario ver los capítulos correspondientes a la primera y a la cuarta temporada en versión original con subtítulos y después en su versión doblada al castellano, para así poder recoger todas las entradas relevantes para el corpus.
3. Redacción del marco teórico y analítico. Teniendo en cuenta los fundamentos teóricos de la bibliografía recopilada, se ha procedido al desarrollo del marco teórico de esta investigación, así como a la especificación del marco analítico.
4. Análisis del corpus. Se ha continuado con la compilación y posterior análisis del corpus en cuatro fases distintas.
 - a. Primero, se ha llevado a cabo un análisis descriptivo cualitativo en el que se examinan los distintos ejemplos que forman nuestro corpus para poder identificar los tipos de juegos de palabras y las técnicas de traducción utilizadas en cada caso en cada modalidad.
 - b. La segunda fase se ha centrado en la obtención de datos numéricos y porcentuales mediante un análisis cuantitativo, utilizando las herramientas que la hoja de cálculo proporciona y así poder cuantificar la información extraída del análisis con carácter cualitativo.
 - c. En tercer lugar, se ha realizado un análisis contrastivo para comparar los datos resultantes obtenidos en las modalidades de doblaje y subtitulación.
 - d. En cuarto lugar, a partir de la recopilación de técnicas se enunciará si las traducciones tienden a una pérdida, preservación o ganancia en términos de

recursos estilísticos tras hallar los patrones de traducción (potenciales normas) en los episodios de los que consta nuestro corpus.

e. Por último, se ha procedido a elaborar una encuesta para la traductora de la serie. La información obtenida a partir de esta servirá para respaldar las hipótesis que surgen tras el análisis de los datos recogidos.

5. Finalmente se procederá a la redacción de los resultados. Se elaborará el apartado referente a los resultados obtenidos en la investigación, así como las conclusiones que se deriven de estos.

4.1.3. Ficha de análisis

Tras haber revisado las propuestas de los distintos autores en la parte teórica de este proyecto, pasamos ahora a especificar cómo vamos a etiquetar el corpus seleccionado. Los datos obtenidos se han recogido en una hoja de Excel y de cada entrada se han especificado los siguientes campos (ver Anexo B):

- Número de entrada
- Temporada de la serie
- Capítulo de la serie
- Duración del capítulo
- Tiempo⁵
- Lectura de código de tiempo (TCR), que corresponde a los minutos y segundos donde se localiza la entrada del corpus.
- Texto original (TO)

⁵ Al pausar la reproducción del capítulo para anotar el código de tiempo, Netflix proporciona el tiempo restante. Por ello, para poder incluir el código de tiempo decidimos incluir una columna con la duración total del capítulo, otra con el tiempo restante (que es la información que nos proporciona Netflix) y restar ambas cantidades.

- Tipo de recurso estilístico
- Texto meta doblaje (TM doblaje)
- Técnica de traducción
- Restricción operativa (doblaje)
- Texto meta subtulado (TM subtulado)
- Técnica de traducción
- Restricción operativa (subtitulado)

4.2. Corpus

Nuestro corpus está formado por todos los recursos estilísticos referidos a animales que aparecen en la primera y en la cuarta temporada de *Bojack Horseman*. Al ser una serie emitida por la plataforma en línea Netflix no nos ha sido posible acceder a los datos concretos de audiencia de *Bojack Horseman*, sin embargo, el hecho de que Netflix haya ido renovando la serie hasta alcanzar un total de seis temporadas y un total de 77 episodios hace patente su popularidad entre el público. Además, ha recibido numerosos premios, entre los que se encuentran el *Critics' Choice Television Award* (Premio de la Crítica Televisiva) en cuatro ocasiones, el premio del Sindicato de Guionistas de Estados Unidos, el premio de animación Annie y nominada a los premios Emmy.

Dado que este estudio tiene una dimensión longitudinal y que, en el momento de la recogida de datos para el corpus la serie contaba con cuatro temporadas, en el corpus se recogen todos aquellos recursos estilísticos relacionados con animales en la primera y en la cuarta temporada, lo cual nos permitirá comprobar si existe alguna variación en cuanto a las técnicas de traducción utilizadas a lo largo del tiempo. En cuanto al número total de recursos estilísticos de nuestro corpus, hemos encontrado 68 en la versión original, 73 en la versión doblada y 76 en la versión subtitulada.

A continuación, mostramos las fichas técnicas del doblaje de la primera y de la cuarta temporada, con los datos obtenidos a partir de la página web eldoblaje.com y la propia traductora.

1ª temporada:

- Título original: BoJack Horseman
- Año de grabación: 2015
- Distribución: Internet
- Género: Serie TV
- Director: Alfredo Cernuda
- Traductora: Marta Baonza
- Ajustador: Alfredo Cernuda
- Estudio de grabación: Media Sound
- Subtitulador/a: no especificado
- Estudio subtitulador: no especificado
- Distribuidora para España: Netflix España
- Distribuidora original: Netflix
- Productora: Tornate Company
- Técnico de mezclas: Carlos Ariz / Ángel Terán

4ª temporada:

- Título original: BoJack Horseman
- Año de grabación: 2017
- Distribución: Internet
- Género: Serie TV
- Director: Alfredo Cernuda
- Traductora: Marta Baonza
- Ajustador: Alfredo Cernuda

- Estudio de grabación: Media Sound
- Subtitulador/a: no especificado
- Estudio subtitulador: no especificado
- Distribuidora para España: Netflix España
- Distribuidora original: Netflix
- Productora: Tornate Company

En cuanto al elenco de actores y actrices de doblaje al español peninsular, estos son los personajes principales:

- Bojack Horseman: Luis Bajo
- Princess Carolyn: Ana Jiménez
- Diane Nguyen: Olga Velasco
- Todd Chávez: Juan Amador Pulido
- Sr. Peanutbutter: Eduardo del Hoyo

5. Análisis

En este capítulo pasamos a analizar los segmentos recogidos en el corpus según la técnica de traducción utilizada. En nuestro corpus se recogen todos los juegos de palabras y personificaciones de la primera y la cuarta temporada y, dado que cada temporada se compone de 12 capítulos de unos 26 minutos cada uno, esto supone un visionado de aproximadamente 5,2h de metraje, es decir, más de 310 minutos.

En total hemos encontrado 85 ejemplos de recursos estilísticos relacionados con animales. En la primera temporada encontramos 59 ejemplos de recursos estilísticos, mientras que en la cuarta hay 28, con lo cual vemos que el 68% de los recursos están en la primera temporada y el 32% restante, en la cuarta. A continuación, mostramos en una gráfica (Figura 13) el porcentaje que representan los recursos estilísticos de cada temporada sobre el total:

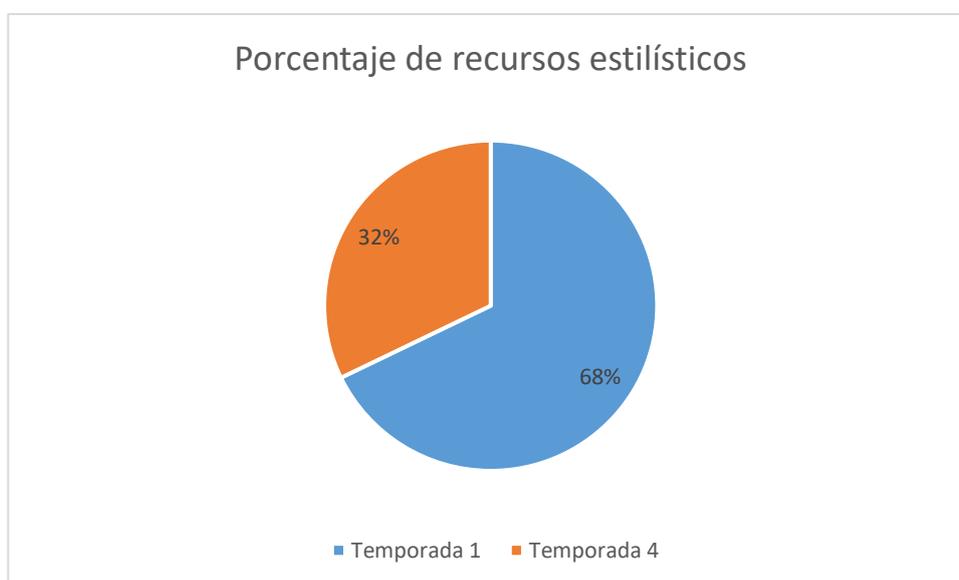


Figura 13. Recursos estilísticos por temporada

Que más de dos tercios de los recursos estilísticos se concentren en la primera temporada puede tener su explicación en que estos recursos estilísticos persiguen una función principalmente humorística; no obstante, a medida que avanza la serie esta adquiere un

tono cada vez más sombrío, de ahí que en la cuarta temporada haya muchos menos recursos estilísticos que en la primera. Otra posible explicación es que debido al éxito paulatino de la serie y su consecuente exportación a otros países, puede que se haya dado la directriz al propio equipo de guionistas de emplear menos recursos estilísticos de este tipo dada su dificultad a la hora de trasvasarlos a otros idiomas.

Dado que para este trabajo analizaremos la traducción para doblaje y la traducción para subtítulo, para el análisis de los ejemplos de cada técnica de traducción las consideraremos como dos versiones distintas.

5.1. Técnicas de traducción

A continuación, presentamos en la Figura 14 el número de resultados que arroja cada técnica de traducción, junto con el gradiente propuesto por Marco (2010):

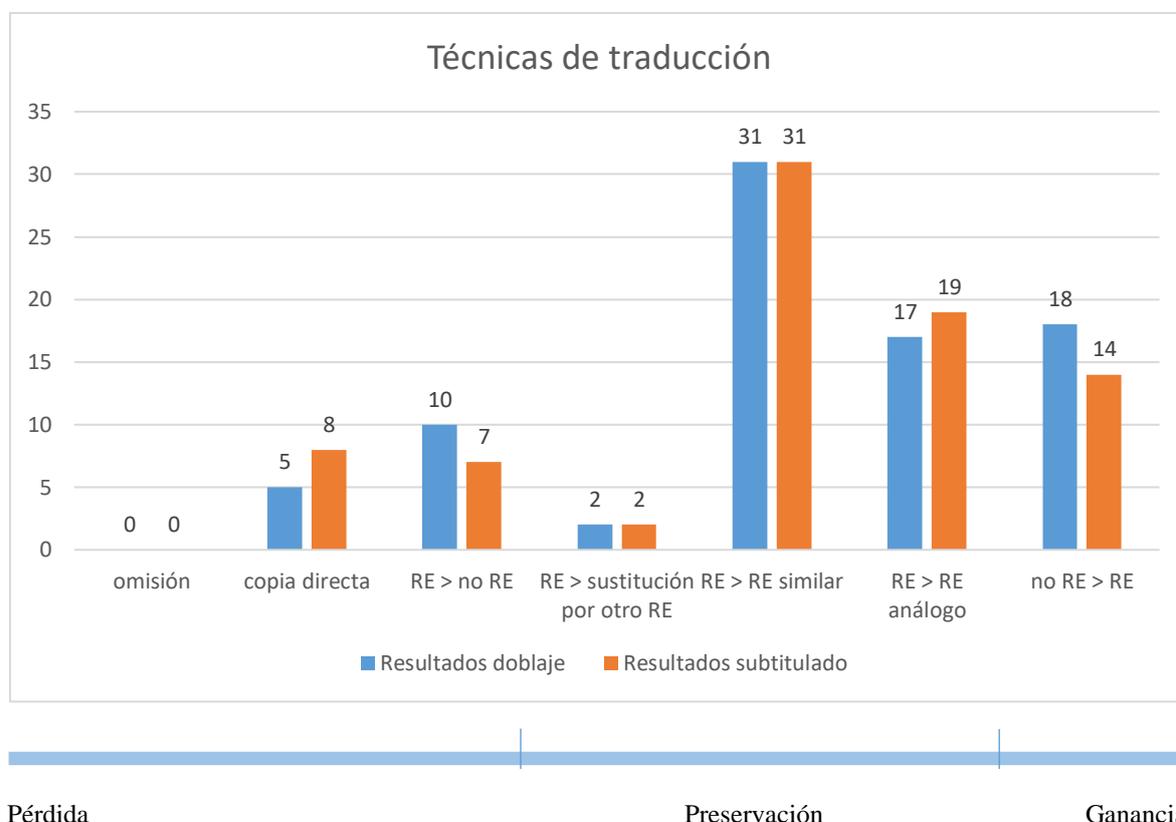


Figura 14. Técnicas de traducción

A priori vemos que por lo general el número de resultados de una misma técnica para doblaje y subtitulación no difiere demasiado excepto quizá en el caso de la técnica No RE > RE, que para el doblaje presenta 18 resultados y para la subtitulación, 14. Una posible explicación para ello es que en el doblaje, el diálogo original se sustituye (es decir el público no sabe qué se dice en la versión original porque solo se escucha la versión doblada), y por ello en esta modalidad se ofrece un poco más de libertad para modificarlo que en subtitulación, donde si lo que dice el subtítulo dista mucho de lo que se oye, aunque sea en otro idioma, esto puede causar confusión en el público.

En cuanto al gradiente situado en la parte inferior del gráfico, donde las técnicas que tienden a la pérdida se ubican a la izquierda y las de ganancia, a la derecha, podemos observar que en ambos trasvases (doblaje y subtítulos) se tiende a preservar los recursos estilísticos que aparecen en la versión original.

Para tener una visión clara de la frecuencia con la que aparece cada técnica hemos extraído los porcentajes de cada técnica a partir de los valores que se muestran en la Figura 14 y obtenemos así los siguientes gráficos:

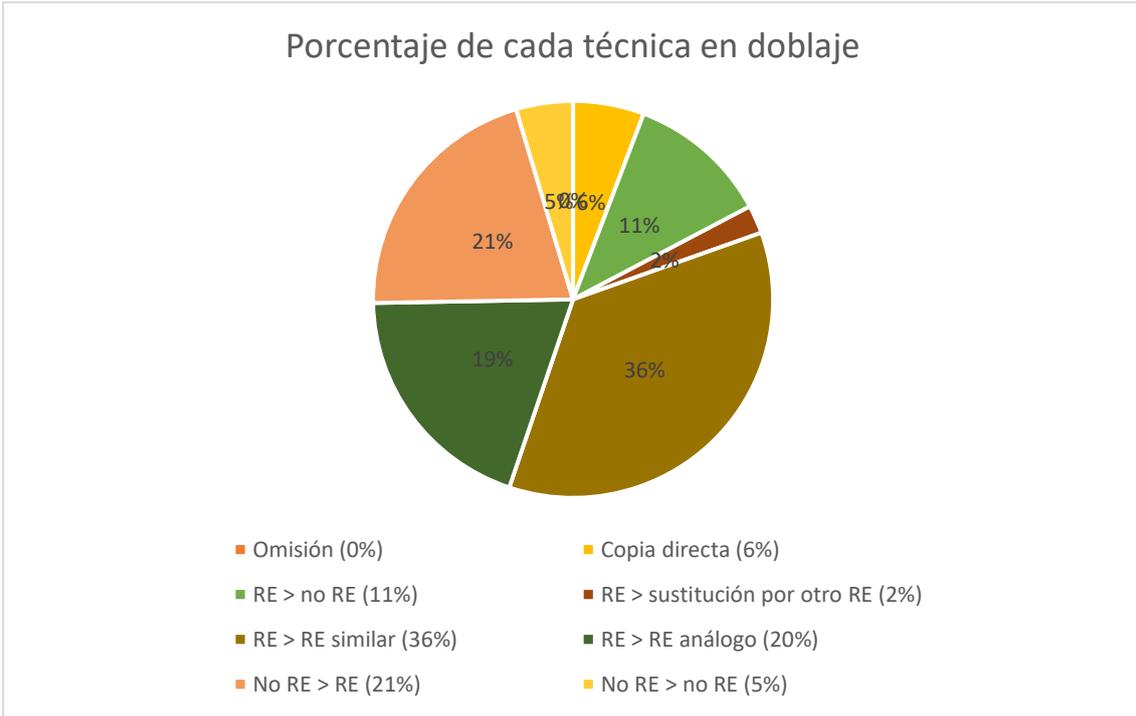


Figura 15. Porcentaje de cada técnica en doblaje

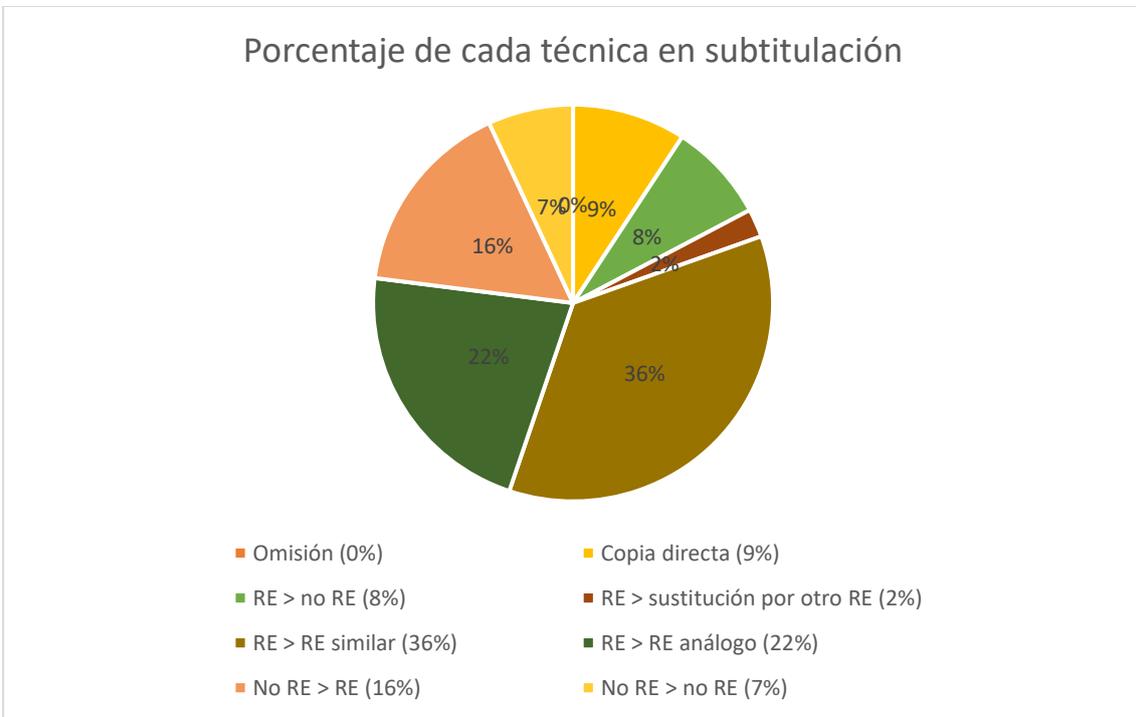


Figura 16. Porcentaje de cada técnica en subtitulación

En los siguientes apartados pasamos a hacer un análisis pormenorizado de cada técnica de traducción con ejemplos ilustrativos. Para ello mostraremos en un cuadro el fragmento original, seguido de la traducción para doblaje y subtítulos; en caso de que las traducciones difieran, sombrearemos la que analizamos.

Cabe mencionar también que en nuestro corpus recogemos como técnica “No RE > No RE”. Aunque no constituye una técnica de traducción por sí misma, es necesario recogerla puesto que en algunos casos se da la técnica No RE > RE para una de las traducciones (doblaje o subtítulos) pero en la otra modalidad de traducción no. Es necesario resaltar esto para aclarar por qué, si sumamos solo el cómputo de técnicas de traducción que aparecen en el doblaje y por otra parte hacemos lo mismo con las de los subtítulos (sin tener en cuenta la técnica “No RE > No RE”), ambas cantidades no coinciden. Pero si incluimos la técnica en el recuento vemos que en el doblaje hay un total de 83 casos donde aparecen técnicas de traducción y 4 donde no, lo que da un total de 87 casos. En los subtítulos hay 81 casos donde aparecen técnicas de traducción y 6 donde no, lo que arroja también un total de 87 casos.

5.1.1. Omisión

Esta técnica consiste en elidir el fragmento donde se encuentra el recurso estilístico. Como era previsible, en nuestro corpus no hemos encontrado ningún ejemplo de esta técnica de traducción. Como el texto que hemos analizado es audiovisual, es muy improbable que se omita un fragmento del original en la traducción, pues esto implicaría que habría un momento en el que un personaje hablaría y esto no aparecería ni en el doblaje ni en los subtítulos.

5.1.2. Copia directa

En esta técnica englobamos tanto los trasvases en los que no se modifica el original (como por ejemplo en los nombres propios “Vanessa Gekko”, “Cameron Crowe” o “Quentin Tarantulino”, que se mantienen igual en el doblaje y en los subtítulos), como en los que se traduce de manera literal, como ocurre en el ejemplo n° 54⁶:

N°	Original	Doblaje	Subtítulos
54	<i>Better stories, better told, by me, straight from the horse's mouth.</i> (Temporada 1, episodio 11)	Mejores anécdotas, mejor contadas, por mí. Directo de la boca del caballo.	Mejores anécdotas, mejor contadas, por mí. Directo de la boca del caballo.

Figura 17. Ejemplo de copia directa.

Las restricciones que operan en estos casos son icónicas, pues en el caso de los nombres propios, estos guardan relación con algún aspecto físico del personaje (ver Figura 18): Vanessa Gekko, aunque es humana, tiene cualidades reptilianas, de hecho en el capítulo T01E07 Princess Carolyn se refiere a ella como “That slippery, slimy, cold-blooded, bug-eyed...”; el director de cine Cameron Crowe es un grajo, tomando la similitud entre el apellido “Crowe” y “crow”, y Quentin Tarantulino es, por supuesto, una tarántula.

⁶ Por cuestiones de espacio, solo reproduciremos los ejemplos incluyendo el n° de entrada, el texto original y las traducciones para doblaje y subtítulos, pero todos los datos de cada ficha se encuentran en el anexo C



Vanessa Gekko



Cameron Crowe



Quentin Tarantulino

Figura 18. Iconos de los personajes con apellidos de animales

Por otro lado, la restricción icónica también opera cuando aparece en pantalla aquello a lo que se hace referencia. Así, es Bojack (un caballo) quien pronuncia la expresión idiomática “straight from the horse’s mouth”, que en español significa “de primera mano”, pero dicho por él, hace un juego de palabras con la expresión idiomática y su condición de caballo. En este caso, la traducción literal, sin embargo, no funciona igualmente en español.

Esta técnica aparece 5 veces en el doblaje y 8 en los subtítulos, lo que supone unos porcentajes del 6% y 9% respectivamente. En la Figura 19 comparamos estos porcentajes entre sí para comprobar en cuál de las dos versiones aparece con más frecuencia y vemos que predomina en la subtitulación.

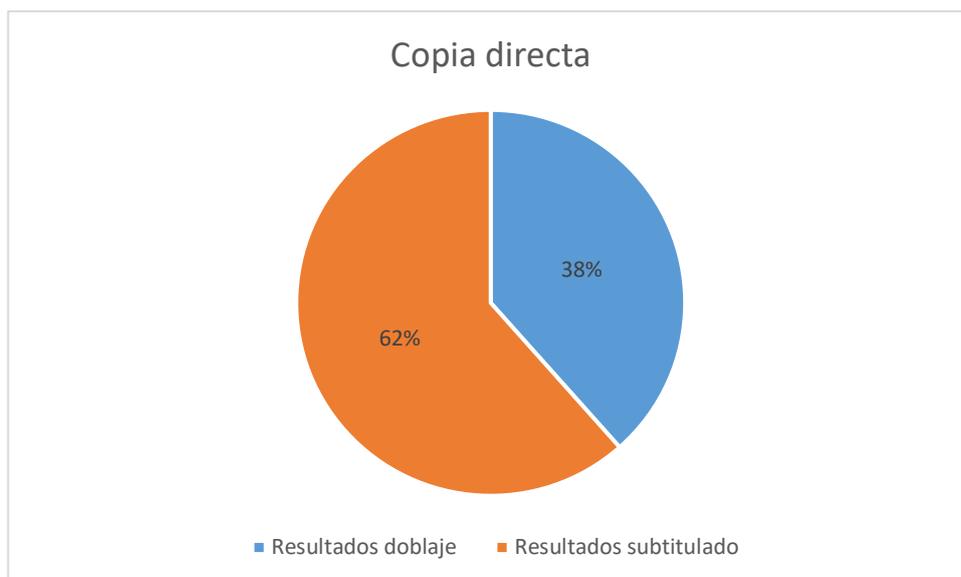


Figura 19. Resultados de copia directa

En principio, estos resultados apoyan la creencia de que la subtitulación opta por la traducción literal más frecuentemente que el doblaje, que potencialmente puede gozar de mayor permisividad para evitar las traducciones literales, puesto que la audiencia no puede escuchar el original.

5.1.3. RE → no RE

En esta técnica de traducción el fragmento que contiene el recurso estilístico se traduce por otro que no lo tiene, por lo que en la traducción habría pérdida en cuanto a intención humorística, tal y como se recoge en estos ejemplos:

Nº	Original	Doblaje	Subtítulos
52	<i>I'm sick of this dog and pony show.</i> (T01E10)	Estoy harto de tanto engañabobos.	Estoy harto de tanto engañabobos.
58	<i>Lenny, look, I know I'm a little long in the tooth.</i> (T01E12)	Lenny, mira, sé que estoy un pelín anticuado.	Lenny, sé que soy un poco mayor.

80	<i>A treasure from the past and a symbol of the tenacity and stick-to-itiveness that has for generations led my family to always land on their feet. (T04E09)</i>	Un tesoro del pasado, y un símbolo de la tenacidad y la perseverancia que durante generaciones había guiado a mi familia para plantarse ante la adversidad.	Un tesoro del pasado, y un símbolo de la persistencia y el empeño que ha guiado a mi familia durante generaciones a tener los pies en la tierra.
84	<i>Poor Corbin here is saddled with chaperoning me. (T04E11)</i>	Al pobre Corbin le ha caído el muerto de ser mi acompañante.	Me han endosado al pobre de Corbin como acompañante.

Figura 20. Ejemplos de RE > no RE

Estos ejemplos de juegos de palabras son de tipo idiomático (excepto el 84 que utiliza el verbo frasal *saddle someone with something*) pero además tienen cierto sentido literal: en el 52 Bojack (un caballo) se refiere con “dog and pony show” (circo, espectáculo efectista) a la película que hace con el Sr. Peanutbutter (un perro); en el 58 Bojack le dice a su productor que sabe que está un poco “long in the tooth” (viejo) pero además los caballos tienen los dientes largos.

En el nº 80 Ruthie habla de que los gatos en su familia siempre “land on their feet”, cuando una característica propia de los felinos es caer de pie. En el doblaje se emplea la frase “plantarse ante la adversidad”, que recoge el mismo sentido que el original, pero sin la referencia a los gatos, mientras que en los subtítulos en cierto modo sí que se recoge esta referencia (“tener los pies en la tierra”).

Por último, en el 84 Beatrice Horseman (una yegua) utiliza el verbo “saddle” que significa “cargar” o “endosar” en su sentido figurado o “ensillar” en su sentido literal, así el juego de palabras se produce entre el verbo frasal y su condición de yegua. Tanto en el doblaje como en los subtítulos se mantiene el sentido con “endosar” y “caer el muerto” pero se pierde la referencia a animales que tiene “ensillar”.

Otro tipo de ejemplos que encontramos para esta técnica son aquellos donde las palabras del fragmento guardan similitud fónica entre sí, como vemos en la Figura 21:

Nº	Original	Doblaje	Subtítulos
12	[...] <i>there is nothing the least bit funny about stealing a meal from Neal McBeal, the Navy Seal.</i> (T01E02)	Y me perdonarán si ya no me hace ninguna gracia porque para mí, no tiene gracia robarle la comida a nuestro héroe Neal McBeal, el Navy Seal.	Y me perdonarán si ya no me hace ninguna gracia porque para mí, no tiene gracia robarle la comida a nuestro héroe Neal McBeal, el Navy Seal.
67	<i>Now, now, talking back to Officer Meow Meow is a major no-no.</i> (T04E04)	Replicar al agente Míau Míau tiene mucho peligro.	Nada de ladrar al agente Míau Míau como si fuera un "guau guau".

Figura 21. Ejemplos de RE > no RE

En el nº 12 tenemos “stealing a meal from Neal McBeal, the Navy Seal” mientras que en la traducción se pierde la sonoridad de “stealing a meal” pero se mantiene en el resto puesto que no se traducen los nombres propios.

En el nº 67 ocurre lo mismo con “Now, now”, “Meow Meow” y “no-no”, pues en la traducción solo se mantiene el nombre propio. Sin embargo, merece la pena señalar que, en este caso, los subtítulos sí recogen cierta sonoridad del original, pues se incluye “Míau Míau” y “guau guau”. Además, en este caso se hace hincapié en el nombre infantil del agente de policía (agente Míau Míau) utilizando “guau guau” tal y como hacen los niños pequeños.

Esta técnica aparece 10 veces en el doblaje y 7 en los subtítulos, lo que supone unos porcentajes del 11% y 8% respectivamente con respecto del total de técnicas. En la Figura 22 comparamos estos porcentajes entre sí para comprobar en cuál de las dos versiones aparece con más frecuencia y vemos que predomina en el doblaje.

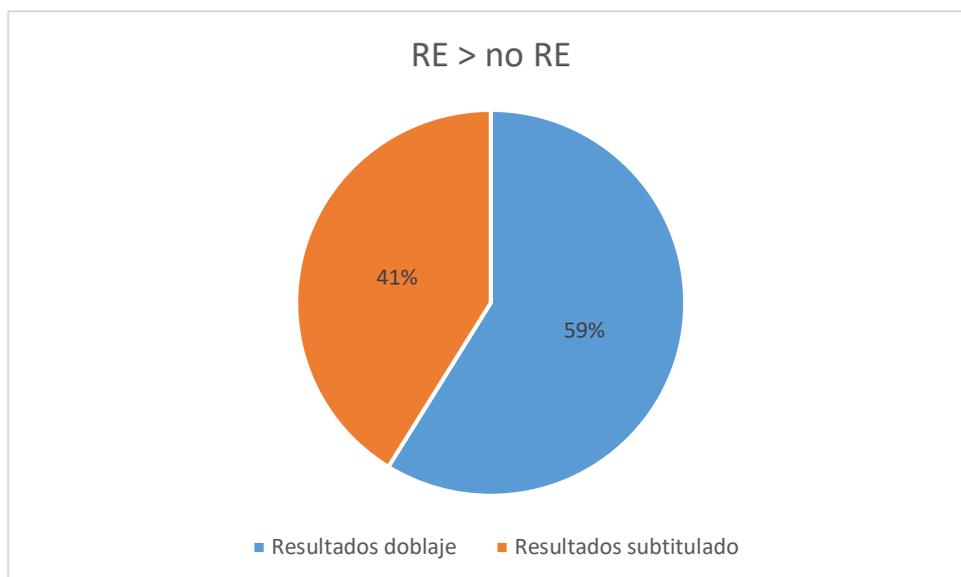


Figura 22. Resultados de RE > no RE

5.1.4. RE → sustitución por otro RE

Esta técnica implica la sustitución de un recurso estilístico por otro tipo de recurso estilístico y los dos ejemplos que se recogen en nuestro corpus son los siguientes:

Nº	Original	Doblaje	Subtítulos
3	- <i>You don't think it's cute?</i> - <i>Neigh way, José.</i> (T01E01)	- ¿Por qué, no es precioso? - No relincho porque me hincho.	- ¿Por qué, no es precioso? - No relincho porque me hincho.
50	<i>I don't buy it [the story]. It's like something's missing, but I can't put any of my fingers on it.</i> (T01E10)	No puedo creérmela, es como si hubiera una telaraña y no lograra desenredarla.	No puedo creérmela, es como si hubiera una telaraña y no lograra desenredarla.

Figura 23. Ejemplos de RE > sustitución por otro RE

En el nº 3, Bojack responde “Neigh way, José”, que es un juego de palabras surgido entre la expresión “No way, José”, que significa un no rotundo, y la paronimia entre “no” y

“neigh” (relinchar). En la traducción se ha mantenido el verbo “relinchar” y además la traductora ha hallado una rima análoga a la original “relincho/hincho”.

En el nº 50, el personaje que pronuncia la frase es Quentin Tarantulino, que utiliza la expresión “I can’t put my finger on it” (en español “No puedo dar en el clavo”) adaptada a su realidad de tarántula como “I can’t put *any of my fingers* on it”. Aquí la traductora opta por utilizar otro recurso estilístico manteniendo la referencia a las arañas (“es como si hubiera una telaraña”).

Esta técnica aparece 2 veces tanto en el doblaje como en los subtítulos, lo que supone unos porcentajes del 2% con respecto del total de técnicas, por lo que esta técnica aparece por igual en el doblaje y en el subtítulo.



Figura 24. Resultados de RE > sustitución por otro RE

5.1.5. RE → RE similar

Esta técnica consiste en traducir el recurso estilístico por otro similar. Normalmente, cuando se consigue recrear el efecto humorístico manteniendo el mismo recurso estilístico que en el original, es por el isomorfismo que presentan el inglés y el español

(“long face”/tener la cara larga como sinónimo de triste o “son of a bitch”/hijo de perra dicho del Sr Peanutbutter, un perro, tal y como se ve en los ejemplos 17 y 24 de la Figura 25). No obstante, si el juego de palabras se basa en la homofonía o en una expresión idiomática que no existe en castellano es necesario buscar un equivalente en nuestra lengua que mantenga el juego de palabras del original.

Nº	Original	Doblaje	Subtítulos
2	BOJACK: <i>Well, good morning to you too.</i> SABRINA: <i>Oh, hey.</i> BOJACK: <i>Where? I'd love hay.</i> (T01E01)	BOJACK: Vaya, se te olvidó un buenos días. SABRINA: Eh... No BOJACK: ¿Dónde? ¡Me encanta el heno!	BOJACK: Se te ha olvidado un buenos días. SABRINA: Eh... No BOJACK: ¿Dónde? ¡Me encanta el heno!
17	<i>And he says, "Why the long face?" And I say, "Hey, buddy, I can't help it." You get that? Long face. Horses have long faces. I am a horse, my face is long.</i> (T01E04)	Y él me preguntó: "¿A qué viene esa cara tan larga?" Y yo le dije: "No puedo evitarlo". ¿Lo pilláis? ¿Cara larga? Los caballos la tenemos larga. Y yo soy un caballo, mi cara es larga.	Y él me preguntó: "A qué viene esa cara tan larga?" Y yo le dije: "No puedo evitarlo". ¿Lo pilláis? ¿Cara larga? Los caballos la tenemos larga. Y yo soy un caballo, mi cara es larga.
24	<i>Son of a bitch. That literal son of a bitch.</i> (T01E06)	¡Será hijo de perra! ¡No será, es un hijo de perra!	¡Será hijo de perra! ¡No será, es un hijo de perra!
64	<i>Can I please have a grasshopper?</i> (T04E04)	¿Me pone un saltamontes, por favor?	¿Me pones un saltamontes?
76	<i>They sure made a monkey out of you.</i> (T04E08)	Se puede decir que te han dejado un mono, ¿eh?	Te han dejado muy "mono".

Figura 25. Ejemplos de RE > RE similar

En el nº 2 tenemos un juego de palabras basado en la homofonía “hey (hola)/hay (heno)” y para mantenerlo, la autora opta por usar otro juego de palabras basado en la homofonía

con “eh... no/heno”. Además, usar la palabra “heno” en este contexto es especialmente importante porque es Bojack, un caballo, el que hace el juego de palabras.

En el nº 64 hay un juego de palabras entre “saltamontes” como cóctel y como personaje femenino zoomorfo, tal y como se ve en la Figura 26:



Figura 26. Ejemplo 64 (T04E04)

En el nº 76, el candidato a gobernador Woodchuck Coodchuck-Berkowitz (un castor) es sometido a un trasplante de manos debido a un accidente, pero en vez de obtener las manos de un castor obtiene los pies de un gorila, que eran los únicos disponibles (ver Figura 27). Por ello, su rival político el Sr. Peanutbutter le dice “They sure made a monkey out of you”, haciendo el juego de palabras con “make a monkey out of someone” (dejar a alguien en ridículo) y “monkey” por sus manos hechas con pies de gorila. En este caso, para mantener el efecto humorístico en los subtítulos se opta por la palabra “mono” que tiene el doble sentido de “animal” y “de aspecto agradable”. En el doblaje la frase se traduce por “te han dejado un mono”, manteniendo la referencia a las manos de gorila. En nuestra opinión habría sido mucho más lógico traducirla por “te han dejado muy

mono” y hacer así el juego de palabras con “mono” referido a animal/de aspecto agradable. Al traducirlo por “un mono”, se pierde este doble sentido.



Figura 27. Woodchuck Coodchuck-Berkowitz

Esta técnica aparece 31 veces tanto en el doblaje como en los subtítulos, lo que supone unos porcentajes del 36% con respecto del total de técnicas por lo que esta técnica aparece por igual en el doblaje y en el subtítulo, tal y como se ve en la Figura 28.

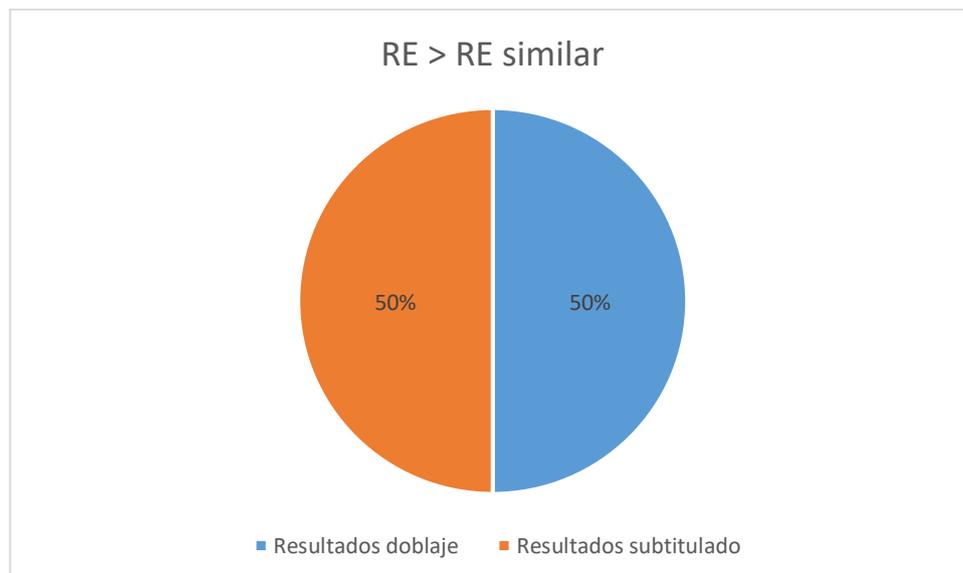


Figura 28. Resultados de RE > RE similar

5.1.6. RE → RE análogo

Esta técnica consiste en reemplazar el recurso estilístico del texto origen por otro recurso estilístico que requiera un esfuerzo de recreación deliberado por parte del traductor (Marco, 2010: 269). Por ello, aquí no basta con la traducción más o menos literal del vocablo, pues se perdería el juego de palabras, sino que la traductora ha buscado soluciones parecidas al original que mantengan la intención humorística en la traducción, tal y como se ve en los siguientes ejemplos:

Nº	Original	Doblaje	Subtítulos
10	BOJACK: <i>Okay, all right, there's no need to get-</i> PRINCESS CAROLYN: <i>What, catty? Are you gonna say catty?</i> (T01E02)	BOJACK: Bueno, tampoco tienes que sacar las... PRINCESS CAROLYN: ¿Las uñas? ¿Ibas a decir uñas?	BOJACK: Vale, tampoco tienes que sacar las... PRINCESS CAROLYN: ¿Las uñas? ¿Ibas a decir uñas?
25	<i>You're a catch, Diane. And I think you know how much I love catch.</i> (T01E06)	Eres un hueso duro de roer. Y ya sabes cuánto me gustan los huesos.	Eres un hueso duro de roer. Y ya sabes cuánto me gustan los huesos.
48	<i>No further questions, your otter.</i> (T01E09)	No hay más preguntas, su "nutriería".	No hay más preguntas, su "nutriería".
65	<i>Joining us via Periscope is Frankie Flackery, foreman and spokesyak for Flackery Will Get You Anywhere industrial drilling company.</i> (T04E04)	Se nos une por Periscope Frankie Flackery, capataz y portabramido de la empresa de perforación industrial Flackery Te Lo Perforará Todo.	Se une a nosotros Frankie Flackery por Periscope. Es el capataz y portabramido de Flackery Te Lo Perforará Todo, compañía de perforación industrial.
82-83	<i>Californians are feeling the pinch and you "butter" believe it's "beclaws" of</i>	Los californianos las están pasando canutas porque a Woodchuck	A ningún californiano se le va la pinza cuando

	<i>Woodchuck Coodchuck-Berkowitz.</i> (T04E10)	Coodchuck-Berkowitz se le va la pinza.	critica a Woodchuck Coodchuck-Berkowitz.
--	------------------------------------------------	----------------------------------------	------------------------------------------

Figura 29. Ejemplos de RE > RE análogo

En el nº 10, Bojack está a punto de utilizar “catty” cuando habla con Princess Carolyn, la cual es una gata. En castellano no existe un equivalente para “catty” que se refiera también a gato, por lo que, si se tradujera “catty” simplemente por “hiriente”, “rencorosa” o “maliciosa” se perdería el juego de palabras referido a su condición de gata. Por ello, la traductora opta por la expresión “sacar las uñas”, que guarda una cierta similitud con el original en el sentido de estar a la defensiva y mantiene la referencia a los gatos.

En el nº 25, el Sr. Peanutbutter (un perro) se refiere a su novia Diane como un “catch” (el equivalente a “partidazo” en una relación amorosa) y hace un juego de palabras basado en la polisemia de “catch” con el sentido anterior y el de “coger” como hacen los perros cuando se les tira una pelota. La traductora emplea en castellano “hueso duro de roer” para mantener la polisemia con algo que también les gusta a los perros, los huesos. Aunque “partidazo” y “hueso duro de roer” no son sinónimos, se consigue mantener el juego de palabras.

En el nº 48, la escena se desarrolla durante un juicio donde el juez es una nutria, utilizando la similitud fónica en inglés entre “honor” (señoría) y “otter” (nutria). Como en castellano no existe esa similitud, se utiliza “nutriería” en vez de “nutria” y así se mantiene el parecido entre “señoría” y “nutriería”.

En el nº 65 no hay similitud fónica, sino que se utiliza el recurso estilístico de la personificación para emplear la palabra inventada “spokesyak” en vez de “spokesman” (portavoz). Aquí opera la restricción icónica, pues el término se aplica a un yak (bóvido parecido a un buey) y, como los yaks no hablan, sino que braman, se usa el término “portabramido”.

En el último ejemplo (82-83), la actriz Jessica Biel habla de su oponente político Woodchuck Coodchuck-Berkowitz. Como recordaremos, este personaje sufre un trasplante de manos tras un accidente y obtiene los pies de un gorila. Después se somete a otro trasplante, donde estos pies son reemplazados por pinzas de langosta, que es a lo que Jessica Biel se refiere en este ejemplo. En esta frase hay dos juegos de palabras: el primero emplea la frase hecha “feel the pinch” (pasar apuros económicos), la cual contiene “pinch” (“pellizco”), haciendo referencia a las nuevas manos de Woodchuck Coodchuck-Berkowitz; y el segundo, con “beclaws”, término inventado que Jessica Biel emplea en vez de “because” por su similitud fónica para hacer referencia también a las manos de su rival (“claws”/garras). En el doblaje, el primer juego de palabras desaparece y se emplea la expresión idiomática literal, mientras que, en el segundo, se mantiene la palabra “pinza” usando la expresión coloquial “írsele la pinza a alguien” (volverse loco/a). Por otra parte, en los subtítulos no se recoge el juego de palabras “feel the pinch”, sino que quizá en un intento de sintetizar la información solo se utiliza la expresión “írsele la pinza a alguien”.

Esta técnica aparece 17 veces en el doblaje y 19 en los subtítulos, lo que supone unos porcentajes del 20% y 22% respectivamente con respecto del total de técnicas. En el la Figura 30 comparamos estos porcentajes entre sí para comprobar en cuál de las dos versiones aparece con más frecuencia y vemos que predomina ligeramente en el subtítulo.



Figura 30. Resultados de RE > RE análogo

5.1.7. No RE → RE

Esta técnica de traducción consiste en traducir un fragmento que no contiene ningún recurso estilístico por otro que sí lo tenga, lo que constituye una ganancia con respecto al original en términos de intención humorística. A continuación, presentamos varios ejemplos en los que se ha utilizado esta técnica de traducción:

Nº	Original	Doblaje	Subtítulos
7	<i>You've been overstressed.</i> (T01E01)	Ha sufrido un estrés de caballo.	Ha sufrido un estrés de caballo.
9	<i>Well, mostly I just sit around the house and complain about things.</i> (T01E01)	Pues me paso el día en casa despotricando de todo.	Me paso el día en casa despotricando de todo.
18	<i>Good God, what's happened?</i> (T01E04)	Cuernos, ¿qué ha ocurrido?	Cuernos, ¿qué ha pasado?

26	<i>No! No more drinking. You've been out of control.</i> (T01E07)	No, ni una gota más. Estás totalmente desbocado.	No, ni una gota más. Estás totalmente desbocado.
75	DIANE: <i>What's going on?</i> BOJACK: <i>Marvin Gaye.</i> (T04E07)	DIANE: ¿Qué pasa? BOJACK: Eso es de Marvin Gaye.	DIANE: ¿Qué pasa? BOJACK: El burro por tu casa.
77-78	<i>Not to speak above my station but perhaps it would behoove us to entice BoJack Horseman [back into our stable].</i> (T04E09)	No pretendo meterme donde no me corresponde, pero nos vendría a pedir de boca traernos a BoJack [de nuevo al redil].	Me meto donde no me llaman, pero deberíamos echarle el lazo a Bojack Horseman [y traerlo de nuevo al establo].

Figura 31. Ejemplos de No RE > RE

En los ejemplos 7, 9, 26 y 75 aparece el personaje de Bojack (un caballo) y en la traducción se hace referencia al campo semántico de los caballos (estrés de caballo, desbocado, despotricar) o equinos en general (“¿Qué pasa? El burro por tu casa”), a pesar de que en el original no exista tal referencia (una solución, además, extremadamente familiarizante). En el doblaje por el contrario se opta por una traducción literal, lo que puede provocar extrañamiento en el público, pues *What's going on?* es efectivamente el título de una canción de Marvin Gaye pero al traducir el título por “¿Qué pasa?” se pierde el doble sentido.

En el ejemplo 77-78 también se menciona a Bojack empleando el verbo “entice” (atraer). En los subtítulos se añade la referencia al campo semántico de los caballos con la expresión “echar el lazo”, mientras que en el doblaje se opta simplemente por “traer”.

Por último, la frase del tercer ejemplo es pronunciada por el personaje Virgil Van Cleef, el cual es un sofisticado alce dueño de un teatro (Figura 32). En el original, Van Cleef exclama “Good God!”, mientras que en la traducción se emplea la interjección “¡Cuernos!, haciendo referencia a su condición de alce.



Figura 32. Virgil Van Cleef

Esta técnica aparece 18 veces en el doblaje y 14 en los subtítulos, lo que supone unos porcentajes del 21% y 16% respectivamente con respecto del total de técnicas. En la Figura 33 comparamos estos porcentajes entre sí para comprobar en cuál de las dos versiones aparece con más frecuencia y vemos que predomina ligeramente en el doblaje.



Figura 33. Resultados de No RE > RE

5.2. Restricciones operativas

Las restricciones operativas que aparecen en nuestro corpus son de tres tipos: formal, icónica y nula.

La más frecuente es la restricción icónica, que se relaciona con la naturaleza del lenguaje fílmico y los signos pertenecientes a códigos de significación no lingüísticos. En la serie *Bojack Horseman* esto significa que en los recursos estilísticos analizados donde opera esta restricción el diálogo hace referencia a lo que se ve en pantalla.

En un tercio de los casos, tanto en doblaje como en subtitulación, no se observa ninguna restricción y, por último, en un número muy reducido de casos opera la restricción formal que en los ejemplos encontrados se refiere a la sincronía labial.

En la Figura 34 vemos el número de restricciones operativas de cada tipo y en cada trasvase:

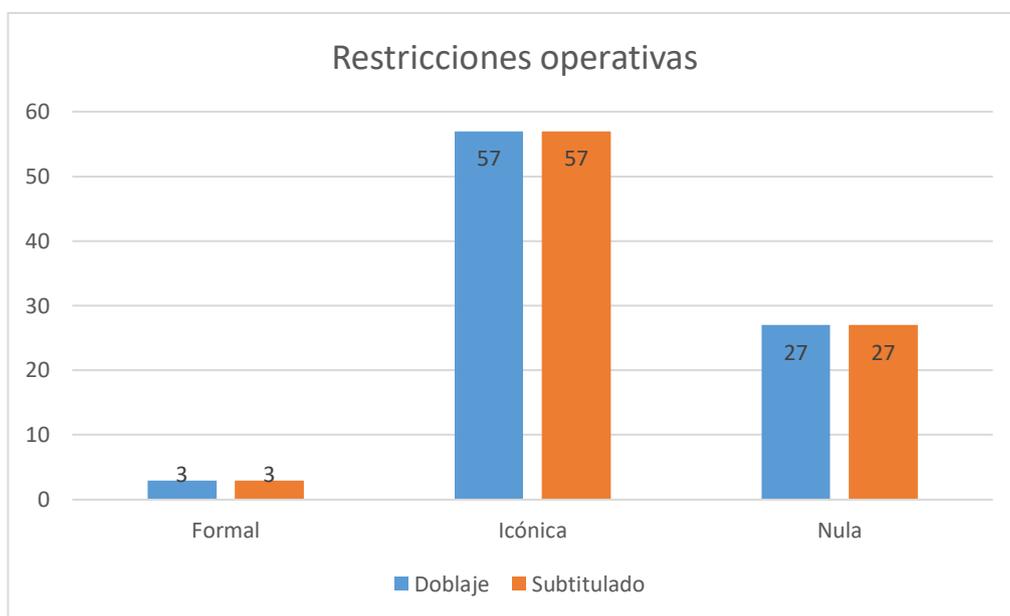


Figura 34. Restricciones operativas por modalidad

A continuación, comprobaremos de qué manera se relacionan las restricciones con las técnicas de traducción en el doblaje (Figura 35). En el caso de la restricción icónica vemos que las técnicas más empleadas son RE > RE similar seguida de RE > RE análogo. En

cuanto a la restricción nula, la técnica con más incidencia es obviamente No RE > RE, puesto que al no haber restricción hay mayor libertad para añadir un recurso estilístico.

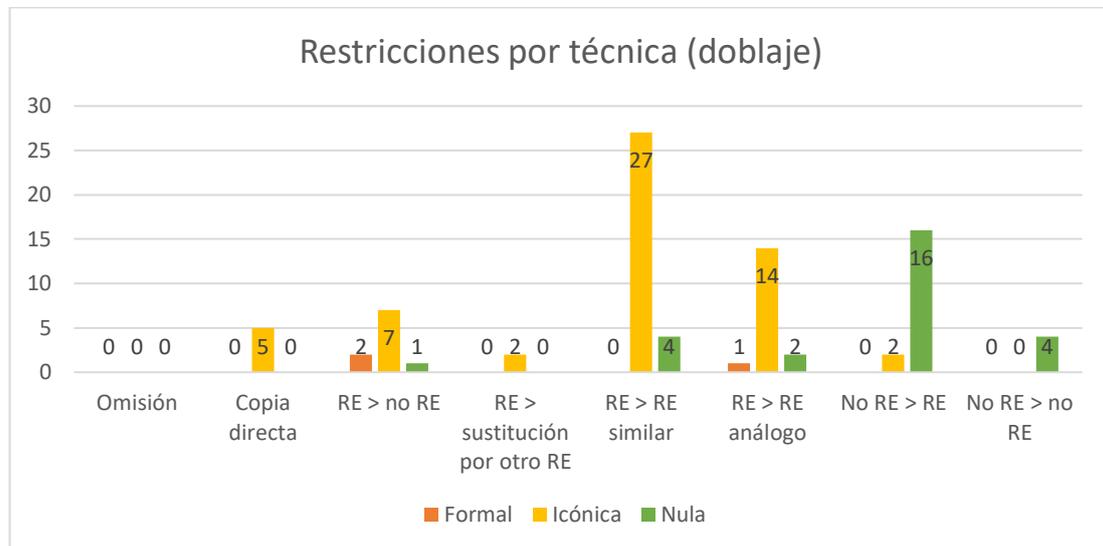


Figura 35. Restricciones por técnica (doblaje)

Pasamos ahora a ver cómo se relacionan las restricciones con las técnicas de traducción en la subtitulación. Tal y como vemos en la Figura 36, en la subtitulación las técnicas se comportan de manera similar a como lo hacían en el doblaje. Así vemos que las técnicas más empleadas cuando opera la restricción icónica también son RE > RE similar seguida de RE > RE análogo. En cuanto a la restricción nula ocurre lo mismo que en el doblaje y la técnica con más incidencia también es No RE > RE.

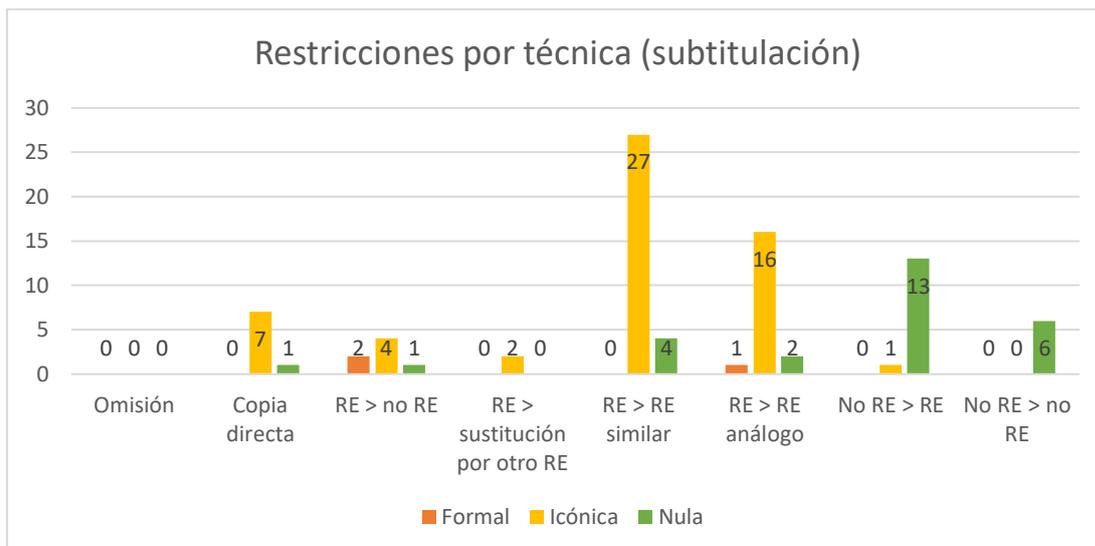


Figura 36. Restricciones por técnica (subtitulación)

En conclusión, a grandes rasgos podemos afirmar que cuando opera la restricción icónica, predominan las técnicas de traducción RE > RE similar y RE > RE análogo, tanto en doblaje como en subtitulado. Cuando la restricción es nula, en aproximadamente la mitad de los casos se emplea la técnica No RE > RE. La restricción formal apenas está presente, por lo que no podemos aventurarnos a extraer conclusiones a partir de estos datos.

5.3. Análisis longitudinal

Para poder comparar en qué medida se emplea cada técnica de la primera a la cuarta temporada, hemos extraído los porcentajes de las mismas en el doblaje y la subtitulación de cada temporada analizada.

En la Figura 37 comparamos los porcentajes en los que aparece cada técnica en doblaje. Con esto vemos que en el doblaje disminuye considerablemente el uso de la técnica RE > RE similar con respecto a la cuarta temporada, mientras que las técnicas RE > no RE, RE > RE análogo y No RE > RE, aumentan en la cuarta. Por último, el uso de la copia directa disminuye con respecto a la primera temporada.

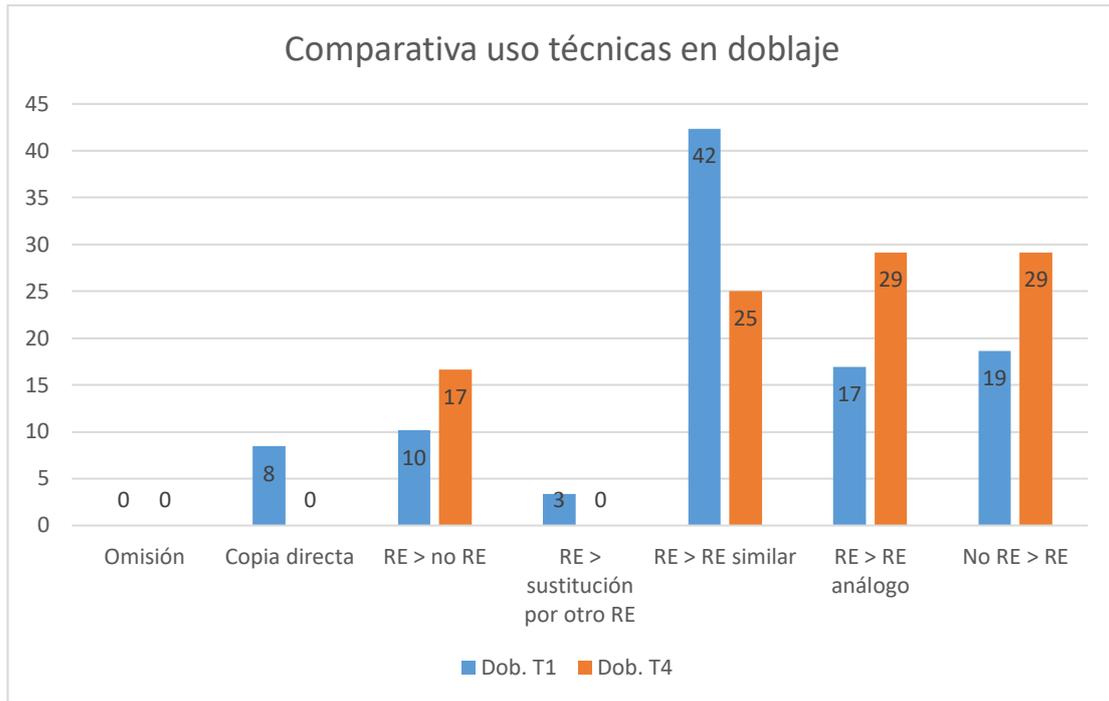


Figura 37. Técnicas de traducción en doblaje (temporadas 1-4)

En la Figura 38 analizamos los porcentajes en los que aparece cada técnica en subtitulación. Con esto vemos que subtitulación también disminuye considerablemente el uso de la técnica RE > RE similar con respecto a la cuarta temporada. Por otro lado, aumenta visiblemente el uso de la técnica RE > RE análogo, mientras que la técnica No RE > RE se mantiene igual. Al contrario que ocurría en el caso del doblaje, la técnica de la copia directa aumenta en subtitulación con respecto a la primera temporada, mientras que RE > no RE disminuye en la cuarta.

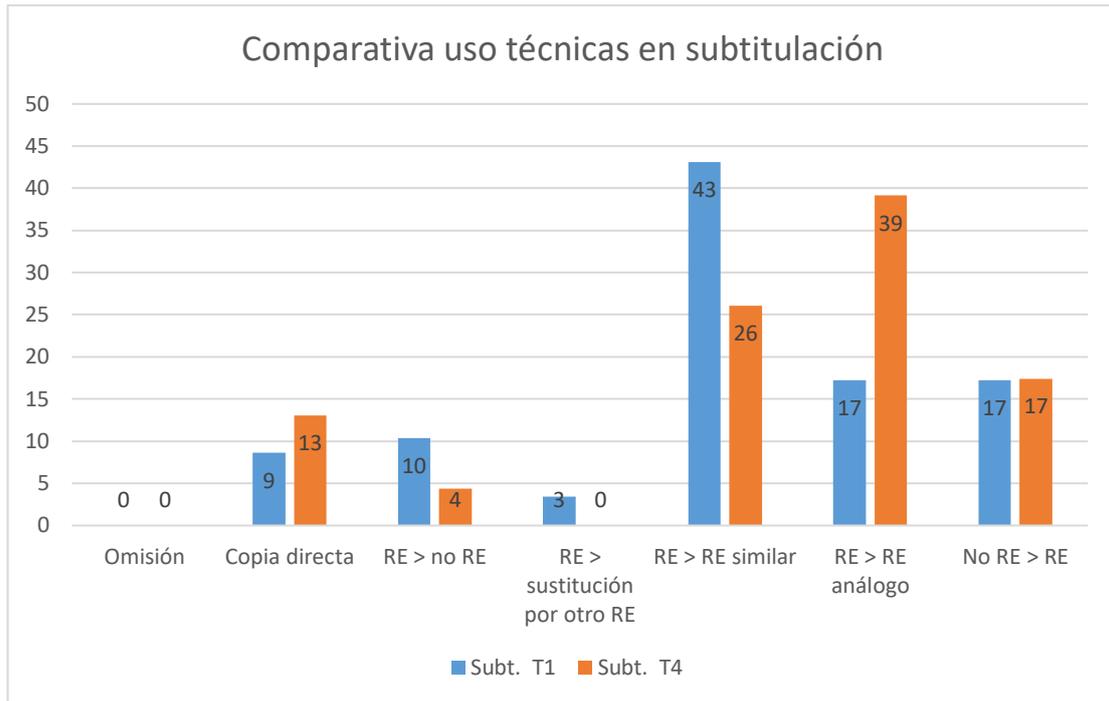


Figura 38. Técnicas de traducción en subtitulación (temporadas 1-4)

5.4. Balance de recursos estilísticos

En este apartado procedemos a analizar cuál es el balance de recursos estilísticos con respecto del original en la versión doblada y la subtitulada⁷. Tal y como se muestra en las Figuras 39 y 40, vemos que en ambos trasvases hay una clara tendencia a la preservación. Los resultados de pérdida y ganancia en el doblaje son prácticamente iguales, mientras que en los subtítulos se observa un poco más de pérdida que ganancia.

⁷ Las columnas donde se muestra “No aplica” se refieren a aquellos resultados donde la técnica es “No RE > no RE”. Como no hay recurso estilístico ni en el original ni en la traducción no podemos hablar de un balance de recursos estilísticos.

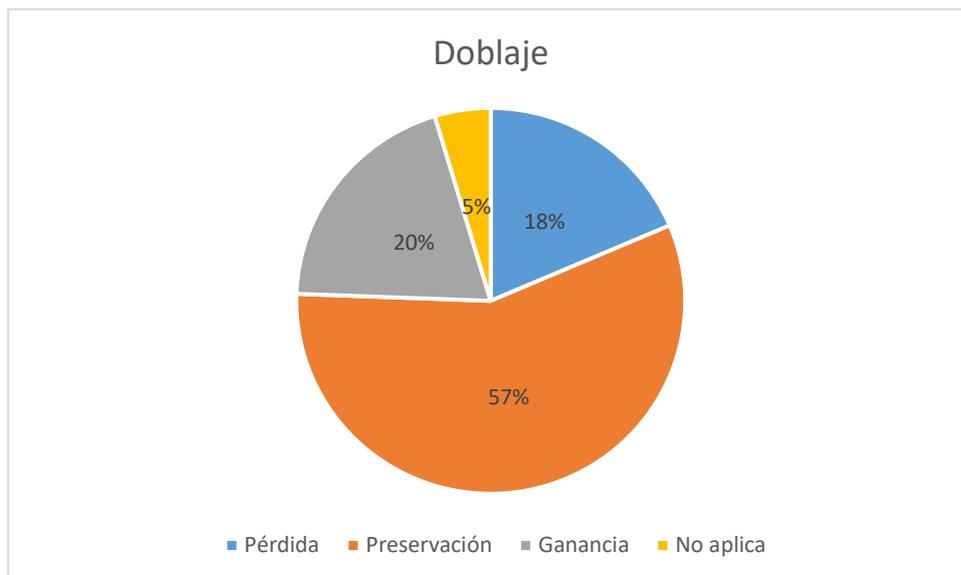


Figura 39. Balance de recursos estilísticos (doblaje)

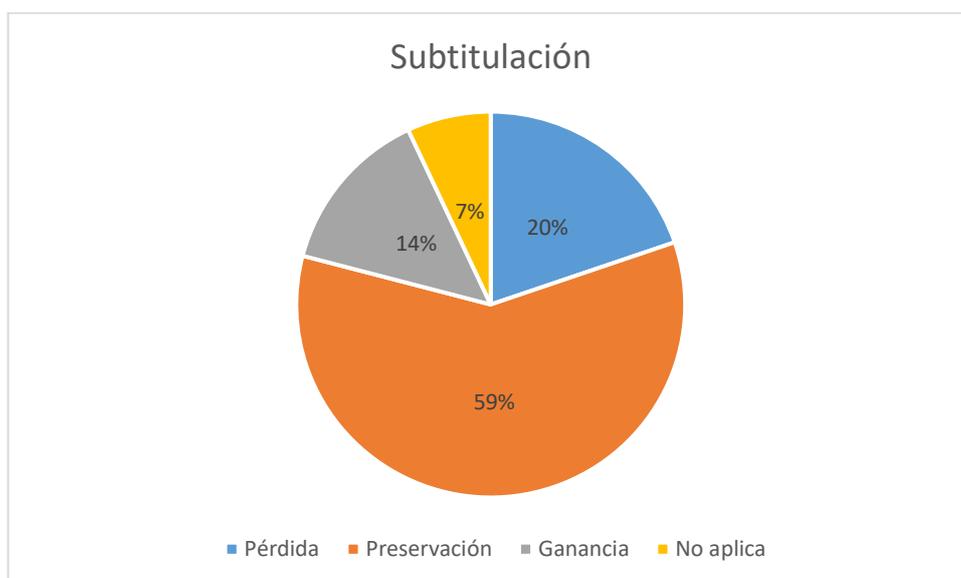


Figura 40. Balance de recursos estilísticos (subtitulación)

A continuación, pasamos a comparar en qué medida existe ganancia, preservación o pérdida en ambos trasvases comparando la primera y la cuarta temporada. Ya que el número total de recursos no es el mismo de una temporada a otra, para obtener valores

que podamos comparar entre temporadas hemos obtenido los porcentajes de pérdida, preservación y ganancia en cada modalidad de traducción y temporada.

Tal y como se aprecia en la Figura 40, la tendencia a la preservación es menor en la cuarta temporada, mientras que el porcentaje de técnicas de traducción que implican ganancia aumenta. Por su parte, el porcentaje de pérdida disminuye ligeramente en la cuarta temporada.

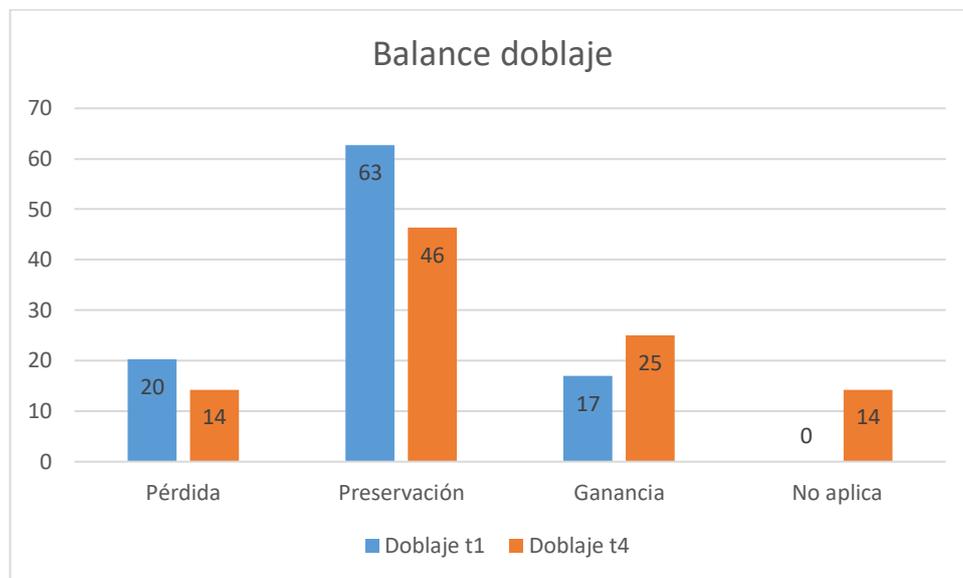


Figura 41. Balance de recursos estilísticos en doblaje (temporadas 1-4)

En cuanto a los subtítulos, las diferencias entre ambas temporadas son poco acusadas: existe el mismo porcentaje de ganancia y el empleo de técnicas que implican pérdida y preservación disminuye sensiblemente de la primera a la cuarta temporada.

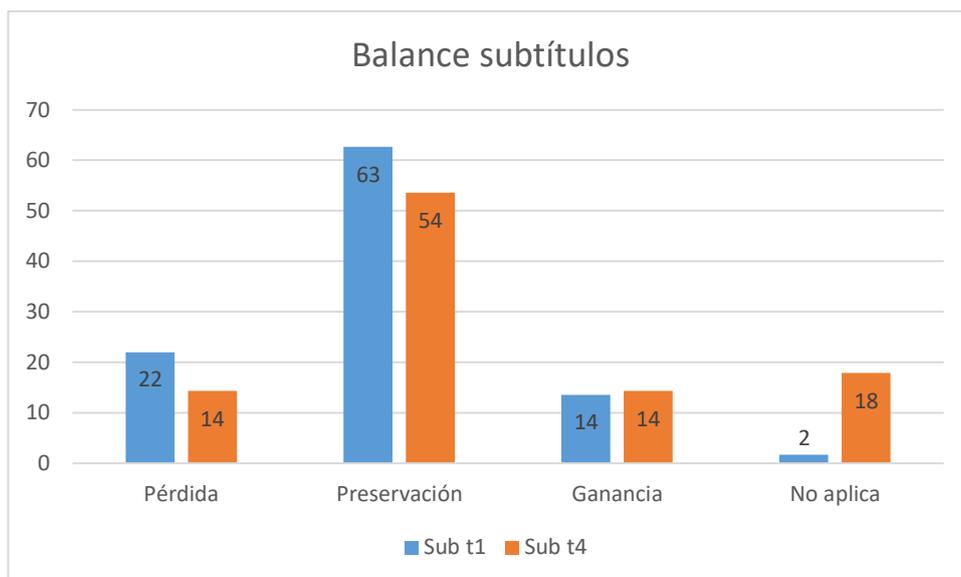


Figura 42. Balance de recursos estilísticos en subtitulación (temporadas 1-4)

Por todo ello podemos decir que en ambas versiones predomina la preservación, tanto en la primera como en la cuarta temporada. En la versión doblada existe una leve tendencia a la ganancia de recursos estilísticos (el porcentaje aumenta del 17% al 25% en la cuarta temporada) mientras que en la versión subtitulada ambos porcentajes son iguales de la primera a la cuarta temporada.

5.5. Contestaciones de la traductora a la encuesta

En este apartado expondremos la información obtenida de parte de la traductora, Marta Baonza, a partir de sus respuestas a nuestra encuesta (la encuesta completa se encuentra en el Anexo A). Esta encuesta se divide en dos partes: el primer bloque consta de varias afirmaciones que la traductora debía valorar del 1 al 5 (siendo 1 “nada” y 5, “mucho”), y el segundo, de preguntas abiertas. En el primer bloque, además de dar su valoración personal, la traductora incluyó un párrafo aclaratorio en cada pregunta, lo cual le agradecemos enormemente pues nos ha ayudado a comprender mejor sus respuestas.

A continuación, recogemos las respuestas al primer bloque de preguntas:

El tiempo disponible para realizar el encargo ha influido de manera muy positiva, pues contó con plazos holgados, lo cual no es habitual y ello le ha permitido conseguir una mejor traducción. Además, la traductora destaca lo compleja de traducir que es la serie por la cantidad de dobles sentidos y juegos de palabras que presenta. La valoración es un 5.

En cuanto al material de partida disponible para acometer el encargo de traducción, la traductora afirma que los guiones contenían numerosas explicaciones, lo que le ahorró mucho tiempo de investigación. En la mayoría de episodios no trabajó con la animación completa, sino con los *animatics* (guion gráfico animado). Sin embargo, esto no perjudicó la calidad de su traducción puesto que gracias a esto dispuso de plazos más amplios y además la imagen con la que trabajaba era completamente funcional. La valoración es un 5.

La remuneración recibida ha sido la habitual para este tipo de producto, aunque en su opinión esta es una tarifa baja teniendo en cuenta el trabajo que requiere. La tarifa fue justa, no le desmotivaba ni era la motivación principal. La valoración es un 2.

Las convenciones a seguir eran las de la guía de criterios de traducción de Netflix, la cual es clara y fácil de seguir. La valoración es un 4.

En cuanto a las directrices del cliente, este insistió en mimar el producto y en las primeras temporadas recibió las correcciones por parte de Netflix, las cuales intentaba tener en cuenta en la traducción de los siguientes episodios. La valoración es un 3.

En cuanto al grado en que difiere su traducción del resultado final, la traductora no ha visto los episodios emitidos, aunque como mencionábamos arriba, Netflix los revisaba y hacía correcciones. Le consta que algunas de sus propuestas se modificaron debido al estilo del director de doblaje, exigencias del ajuste o cambios por decisiones del equipo de doblaje. La valoración es un 5.

Pasamos ahora al bloque de preguntas abiertas:

Antes de acometer la traducción de *Bojack Horseman*, la traductora no se planteó el método de traducción, tal y como suele hacer cuando traduce series de animación para adultos. No obstante, sí que intentó adaptar los referentes culturales y trasladar los chistes y dobles sentidos de la manera más natural posible, intentando mantenerse cerca del original. Esto concuerda precisamente con los resultados obtenidos en este trabajo, tal y como vemos en la Figura 39.

Al enfrentarse a la traducción de las numerosas personificaciones y juegos de palabras que contienen alusiones a animales, la traductora tampoco recuerda haber empleado ninguna técnica de traducción concreta, sino que intentó que la traducción siguiera la misma línea que el original y mantener las alusiones a animales en la medida de lo posible, lo que también coincide con nuestros resultados sobre la tendencia a la preservación de recursos estilísticos.

Por último, la traductora incide en que la restricción icónica está muy presente en la serie, tal y como mostraba la Figura 34. Si en un chiste había un elemento que aparecía en pantalla, era necesario incluirlo en la traducción o “como mínimo, mantenerte en el campo semántico”, lo cual en ocasiones era muy complicado o imposible. Otro de los escollos a la hora de traducir esta serie eran los numerosos chistes fonéticos.

6. Resultados y conclusiones

El objetivo general que nos habíamos propuesto en este trabajo de fin de máster era analizar los recursos estilísticos basados en animales que aparecen en las traducciones al español peninsular para doblaje y subtitulación de la serie *Bojack Horseman* y así poder evaluar si en las versiones traducidas (para doblaje y subtítulos) existía una tendencia a la pérdida, preservación o ganancia en términos de recursos estilísticos.

Los recursos estilísticos analizados en este trabajo son de dos tipos: juegos de palabras y personificaciones. Por eso ha sido necesario comenzar haciendo un repaso de las definiciones propuestas para el concepto de juegos de palabras, así como de los tipos de juegos de palabras, decantándonos finalmente por la definición que propone Delabastita.

Tras un breve repaso al uso de la personificación en la fábula, analizamos el uso de este recurso estilístico y de los juegos de palabras en *Bojack Horseman*, justificando de esta manera la elección de ambos como objeto de estudio.

Después de establecer definiciones operativas para ambos recursos y su relevancia en la serie, pasamos a revisar la bibliografía existente referida a la traducción de juegos de palabras junto con sus técnicas de traducción. Dado que las modalidades de traducción que estudiamos pertenecen a la traducción audiovisual ha sido necesario repasar también las técnicas de traducción específicas de la TAV, así como las prioridades y restricciones que actúan en la misma. Por último, propusimos una clasificación de técnicas de traducción que bebía de la propuesta de Delabastita para los juegos de palabras adaptada a los recursos estilísticos de nuestro análisis.

La principal aportación de nuestro trabajo es precisamente esta lista de técnicas de traducción, la cual, a pesar de referirse a juegos de palabras y personificaciones, es susceptible de ser aplicada a otros fenómenos retóricos y a otros productos audiovisuales. Además, al tomar gradiente de Marco y adaptarlo a nuestra clasificación de técnicas nos

ha sido posible comprobar qué diferencias existen de la primera temporada a la cuarta en términos de pérdida, preservación o ganancia, tanto en el doblaje como en los subtítulos.

Gracias a este análisis, hemos podido comprobar que la técnica de traducción más utilizada en nuestro corpus es RE > RE similar y que en las traducciones para doblaje y subtítulos existe una clara tendencia a la preservación de recursos estilísticos. Ambos hechos hacen que las dos versiones conserven el espíritu que caracteriza a la serie original y concuerdan perfectamente con la información aportada por la traductora y su intención de conservar en la medida de lo posible los juegos de palabras y las alusiones a animales a la hora de traducir la serie.

En cuanto al análisis longitudinal, podemos concluir que en los dos trasvases el uso de la técnica RE > RE análogo aumenta con respecto a la primera temporada. La técnica RE > RE similar presenta prácticamente la misma disminución de la primera a la cuarta temporada y, por último, en la traducción al doblaje de la cuarta temporada se incluyen recursos estilísticos que no aparecen en el original (técnica No RE > RE) en mayor medida que en la traducción al doblaje, donde no existe variación de la primera a la cuarta temporada. Dado que la cantidad total de técnicas que indican ganancia aumenta de la primera a la cuarta temporada en el doblaje, vemos que esta modalidad de traducción es más susceptible que la subtitulación de contener soluciones creativas con respecto del original.

En lo que se refiere a cómo afectan las restricciones a la elección de técnicas de traducción, si nos centramos en la restricción icónica por ser la que presenta una mayor incidencia con respecto a la formal y a la ausencia de restricciones, nos parece reseñable que sea esta restricción la que más casos presenta de las técnicas RE > RE similar y RE > RE análogo. El sentido común nos diría que ante una restricción icónica, para traducir un recurso estilístico específico (relacionado con animales) y, en especial en el caso de los juegos de palabras, lo más probable sería que la traductora se alejase del original dada

la dificultad de encontrar un equivalente que recoja el juego de palabras o la personificación y además el elemento que aparece en pantalla. Sin embargo, no es esto lo que ocurre y por eso destacamos aquí la pericia de Marta Baonza como traductora y el excelente resultado de su traducción.

Consideramos que, aunque las restricciones constituyen una dificultad añadida a la hora de acometer una traducción, por lo menos en los datos que hemos analizado hemos podido comprobar que son salvables. La restricción formal apenas arroja datos, pero la restricción icónica sí que está muy presente y aun así existe una tendencia clara a la preservación y ligera a la ganancia.

Hemos podido observar también que, si comparamos la versión doblada con la subtitulada, la tendencia a la preservación es prácticamente la misma en ambas (57% y 59% respectivamente). En el doblaje, el porcentaje de técnicas que tienden a la pérdida y a la ganancia es prácticamente el mismo (18% y 20% respectivamente) mientras que si nos fijamos en la versión subtitulada vemos que el porcentaje de pérdida mayor que el de ganancia (20% y 14%).

Dado que el objetivo principal del trabajo era analizar los recursos estilísticos basados en animales que aparecen en las traducciones al español peninsular para doblaje y subtitulación de la serie *Bojack Horseman* y evaluar si en las versiones traducidas existía una tendencia a la pérdida, preservación o ganancia, podemos afirmar que lo hemos cumplido.

Los objetivos específicos también se han cumplido puesto que hemos repasado las definiciones de juegos de palabras, hemos analizado el recurso estilístico de la prosopopeya y hemos propuesto un listado de técnicas de traducción adaptado a este trabajo. También hemos elaborado un corpus con todos los ejemplos de las temporadas objeto de estudio y hemos entrevistado a la traductora de la serie para poder respaldar nuestras hipótesis.

En cuanto a las preguntas de investigación, vemos que no todo es blanco o negro y por eso no podemos decir en cuál de las dos versiones se han conseguido mantener los recursos estilísticos analizados, sino hablar de tendencias. Hemos podido comprobar que existe bastante compensación en la traducción, pues contamos con multitud de ejemplos que corresponden a la técnica $No RE > RE$. Esta técnica, al aparecer en un 21% de los casos de doblaje y 16% de subtitulación representa prácticamente una quinta parte del total, lo cual, teniendo en cuenta la fuerte presencia de las restricciones icónicas supone un porcentaje nada desdeñable y que sirve para compensar aquellos casos en los que hay una pérdida de recursos estilísticos. No obstante, al contar con muchos menos datos de estudio en la cuarta temporada que en la primera, el análisis longitudinal realizado para comprobar si aparecen cambios significativos de la primera a la cuarta temporada no es todo lo concluyente que podría ser.

Por último y aunque no aparece en nuestro corpus como restricción concreta, sino que consideramos que permea toda la traducción, nos parece esencial recalcar la importancia de las restricciones profesionales. En este caso, vemos que para asegurar la calidad de la traducción para la traductora ha sido muy importante contar con explicaciones adicionales en el guion y con plazos amplios para poder cuidar el resultado final. También el hecho de que el propio cliente insista en mimar la traducción y se esmere en dotar a la traductora de los materiales y proporcionarle las correcciones necesarias para mejorar conforme avanza la serie tiene un impacto decisivo en la calidad del producto final.

6.1. Limitaciones y prospectiva

En primer lugar, tal y como mencionábamos al principio del trabajo, una de las limitaciones a la hora de consultar la bibliografía para elaborar el marco teórico ha sido la crisis de la COVID-19, debido a la cual solo hemos podido acceder a recursos en línea.

Dado que solo hemos analizado dos temporadas de la serie (que contiene un total de seis, pero que en el momento de la recogida de datos solo contaba con cuatro), no podemos extrapolar los resultados a toda la serie y el análisis longitudinal se limita a comparar la primera con la cuarta temporada. Desconocemos si los cambios observados de la primera a la cuarta temporada son graduales o si, por el contrario, si hubiéramos analizado la segunda y la tercera temporada habríamos observado otra pauta de comportamiento. Así, para extraer conclusiones más fiables sería necesario analizar todas las temporadas de la serie.

Cabe mencionar también que en la clasificación de los recursos estilísticos y en la catalogación de las técnicas de traducción siempre existe un componente subjetivo, pero cuantos más datos se recopilan y analizan disminuye el impacto de este componente subjetivo.

Otra posible mejora de cara a una investigación más exhaustiva consiste en afinar mejor la clasificación de recursos estilísticos para no solo poder averiguar si existe una pérdida, preservación o ganancia de recursos estilísticos, sino también para poder determinar el método de traducción.

Por último, como es obvio no podemos extrapolar los resultados obtenidos al resto de productos audiovisuales, sin embargo, esto supone una posible línea de investigación posterior a este trabajo, que puede implicar utilizar esta metodología para analizar otros productos audiovisuales.

7. Referencias bibliográficas

- Attardo, Salvatore (2018). Universals in puns and humorous wordplay. In E. Winter-Froemel & V. Thaler (eds.), *Cultures and traditions of wordplay and wordplay research*, 89-110. Berlin/Boston: Walter de Gruyter.
- Baños, Rocío y Díaz-Cintas, Jorge (2018). Language and translation in film: Dubbing and subtitling. En Kirsten Malmkjaer (Ed.), *The Routledge handbook of translation studies and linguistics*, 313–326. London/New York: Routledge.
- Bergson, Henri; Brereton, Cloudesley y Rothwell, Fred (1911). *Laughter: An essay on the meaning of the comic*. Londres: Macmillan.
- Burke, Carolyn y Copenhaver, Joby (2004). Animals as people in children's literature. *Language Arts*, 81(3), 205-213.
- Canvat, Karl y Vandendorpe, Christian (1996) La fable comme genre: essai de construction sémiotique. En: *Pratiques : linguistique, littérature, didactique*, n° 91. *Les Fables de La Fontaine*, 27-56
- Chaume, Frederic (2004). *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra.
- Chiaro, Delia. (1992) *The Language of Jokes: Analysing Verbal Play*. London: Routledge.
- Chiaro, Delia (2008). Verbally expressed humor and translation. En Raskin, Victor (2008). *The primer of humor research*, Vol. 8. *Humor Research*. Berlin: De Gruyter Mouton.
- Chuandao, Y. (2005). English Pun and Its Classification. *Language in India*, 5(4). Recuperado el 4 de septiembre de 2019 de <http://www.languageinindia.com/april2005/englishpun1.html>.
- Davis, Kathleen 1997. "Signature in translation." En Dirk Delabastita (ed), *Traductio. Essays on Punning and Translation*, 23–44. Manchester and Namur: St Jerome.
- Delabastita, Dirk (1989). Translation and mass-communication: film and TV translation as evidence of cultural dynamics. *Babel*, 35(4), 193-218.

- Delabastita, Dirk (1996). Introduction. *The Translator: Studies in Intercultural Communication*, 2(2), Manchester: St. Jerome Publishing, 127-139.
- Delabastita, Dirk (2004). "Wordplay as a translation problem: a linguistic perspective." En *Übersetzung, translation, traduction*, Harald Kittel, Armin Paul Frank, Norbert Greiner, Theo Hermans, Werner Koller, José Lambert, Fritz Paul (eds.), 600–606. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Delabastita, Dirk (2018). The dynamics of wordplay and the modern novel: A paired case study. *Cultures and Traditions of Wordplay and Wordplay Research*, 6, 47.
- Díaz Pérez, Francisco Javier (2008). Wordplay in film titles. *Babel: International Journal of Translation*, 54(1), 36-58.
- Dido, Juan Carlos (2009). Teoría de la Fábula. *Espéculo. Revista de estudios literarios*. Universidad Complutense de Madrid.
- El doblaje (2016). Ficha eldoblaje.com Bojack Horseman, 1ª temporada. Recuperado de <http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelícula.asp?id=44548>
- El doblaje (2019). Ficha eldoblaje.com Bojack Horseman, 4ª temporada. Recuperado de <http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelícula.asp?id=50325>
- Fólica, Laura (2012). Juegos de palabras y paratextos en las traducciones catalana y española de "Ubu roi" de Alfred Jarry. *Anuari Trilcat*, (2), 79-104.
- Giorgadze, Meri (2014). Linguistic features of pun, its typology and classification. *European Scientific Journal*.
- Gottlieb, Henrik (1997) 'You Got the Picture? On the Polysemiotics of Subtitling Wordplay'. En *Traductio. Essays on Punning and Translation*, ed. por Dirk Delabastita, 207-229. Manchester and Namur: St Jerome.
- Gottlieb, Henrik (2005) *Screen Translation. Eight Studies in Subtitling, Dubbing and Voice-over*. Copenhagen: University of Copenhagen.
- Guijarro Zabalegui, Mónica, y Gloria López Sáez (1998). Valor literario-pedagógico de la fábula. Estudio comparativo de Leonardo da Vinci y Félix María Samaniego. *Revista complutense de educación*, 9(2), 327.

- Hartman, Geoffrey (1970) "The Voice of the Shuttle: Language from the Point of View of Literature". En: *Beyond Formalism*, New Haven.
- Hurtado Albir, Amparo (2001). *Traducción y traductología*. Madrid: Cátedra.
- Kjerkegaard, Stefan (2011). Seven Days without a Pun Makes One Weak: Two Functions of Wordplay in Literature and Literary Theory. *Journal of Literature, Language and Linguistics*, 3(1), 1-9.
- Koestler, Arthur (1964). *The Act of Creation*. Hutchinson: Londres.
- Korhonen, Elina (2008). Translation strategies for wordplay in *The Simpsons*. Tesis doctoral no publicada, University of Helsinki: Helsinki
- Leech, Geoffrey. N. (1969). *A linguistic guide to English poetry*. Harlow: Longmans, 209-214.
- Leppihalme, Ritva. (1996) 'Caught in the Frame. A Target-Culture Viewpoint on Allusive Wordplay'. *The Translator. Studies in Intercultural Communication* 2:2 Special Issue on Wordplay and Translation, 199-218.
- Luu, Chi (2020). The Dubious Art of the Dad Joke | JSTOR Daily. Recuperado el 21 de julio 2020 de <<https://daily.jstor.org/the-dubious-art-of-the-dad-joke/>>
- Marco, Josep. (2010). The translation of wordplay in literary texts: Typology, techniques and factors in a corpus of English-Catalan source text and target text segments. *Target. International journal of translation studies*, 22(2), 264-297.
- Marqueta Calvo, Sergio. (2018). BoJack Horseman, construyendo humor. *Ventana Indiscreta*, (20), 18-25 Recuperado de <https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/Ventana_indiscreta/article/view/2683/2588>
- Martí Ferriol, José Luis (2003). *Estudio descriptivo y comparativo de las normas de traducción en las versiones doblada y subtitulada del filme "Monsters' Ball" (inglés- español)*. Trabajo de investigación presentado en el Departament de Traducció i Comunicació de la Universitat Jaume I.
- Martí Ferriol, José Luis (2006). *Estudio empírico y descriptivo del método de traducción para doblaje y subtitulación*. Castellón: Universitat Jaume I.

- Martí Ferriol, José Luis (2007). An empirical and descriptive study of the translation method for dubbing and subtitling. *Linguistica Antverpiensia, New Series—Themes in Translation Studies*, (6).
- Martí Ferriol, José Luis (2010). *Cine independiente y traducción*. Valencia: Tirant lo Blanch.
- Martínez Sierra, Juan José (2008). *Humor y traducción: los Simpson cruzan la frontera*. Publicacions de la Universitat Jaume I, Servei de Comunicació i Publicacions.
- Martínez Tejerina, Anjana. (2012). La interacción de los códigos en doblaje: juegos de palabras y restricciones visuales. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, (4), 155-180.
- Martínez Tejerina, Anjana. (2017). *El doblaje de los juegos de palabras*. Editorial UOC.
- Mayoral, Roberto, Kelly, Dorothy & Gallardo, Natividad. (1988). Concept of constrained translation. Non-linguistic perspectives of translation. *Meta: journal des traducteurs/Meta: Translators' Journal*, 33(3), 356-367.
- Mikołajczak, Jolanta (2015). Translating Wordplay in Mel Brooks' Spaceballs and Robin Hood: Men in Tights. *World Scientific News*, 8, 132-210.
- Rabadán, Rosa (1991). *Equivalencia y traducción*. León: Universidad de León.
- Schmuck, Laurel (2018). Wild Animation: From the Looney Tunes to Bojack Horseman in Cartoon Los Angeles. *European journal of American studies*, 13(13-1).
- Sicilia, Alberto. (2012). Mis mujeres, Alfred Hitchcock y los chistes malos. Recuperado el 21 de julio de 2020 de: <<https://blogs.publico.es/alberto-sicilia/2012/01/03/mis-mujeres-alfred-hitchcock-y-los-chistes-malos/>>
- Tamayo, Ana y Chaume, Frederic (2016): «Los códigos de significación del texto audiovisual: implicaciones en la traducción para el doblaje, la subtitulación y la accesibilidad», *Linguae*, 3, 49-83. Recuperado de <https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/41144/Tamayo_A.%20Codigos%20significacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Van Mulken, Margot; Van Enschot-van Dijk, Renske & Hoeken, Hans (2005). Puns, relevance and appreciation in advertisements. *Journal of pragmatics*, 37(5), 707-721.

- Veisbergs, Andrejs (1997). The contextual use of idioms, wordplay, and translation. En *Traductio. Essays on Punning and Translation*, ed. por Dirk Delabastita, 155-176. Manchester and Namur: St Jerome.
- Vandaele, Jeroen. (2011). Wordplay in Translation. *Handbook of Translation Studies*, 2, 180- 183.
- Zabalbeascoa, Patrick (1996). Translating jokes for dubbed television situation comedies. *The translator*, 2(2), 235-257.

ANEXO A. ENCUESTA REALIZADA

Cuestionario para Marta Baonza sobre la traducción de la serie *Bojack Horseman*

Valore de 1-5 siendo 1 “nada” y 5 “mucho” los siguientes factores en función de lo que han influido en el resultado final de su traducción:

1. El tiempo disponible para el encargo de traducción.
2. Las condiciones y estado del material de partida disponible para el encargo de traducción.
3. La remuneración recibida.
4. La claridad en las convenciones a seguir.
5. Las directrices del cliente.
6. El grado en que difiere su traducción del resultado final (por decisiones del equipo de doblaje, por ej.)

Preguntas abiertas:

1. Antes de acometer la traducción de *Bojack Horseman* ¿se planteó el método de traducción que iba a seguir?
2. La serie contiene numerosas personificaciones y juegos de palabras que contienen alusiones a animales: ¿ha empleado alguna técnica concreta que recuerde para solventar las dificultades que plantean estos problemas?
3. ¿Se ha enfrentado a alguna restricción o problema (visual u otros) que hiciera imposible o muy difícil resolver alguno de estos problemas?
4. Si tradujo tanto la versión para doblaje como la versión para la subtitulación, ¿podría decirnos en qué cuestiones tuvo que proponer traducciones distintas para cada versión?

¡Muchas gracias por su tiempo!

ANEXO C. CORPUS DE ANÁLISIS

Nº de ejemplo	Temporada	Capítulo	Duración	Tiempo	TCR	TO	Tipo RE	Subtipo	TM (doblaje)	Técnica de traducción	Restricción operativa (doblaje)	Punning balance	TM (subtitulado)	Técnica de traducción	Restricción operativa (subtitulado)	Punning balance
1	1	1	0:25:28	0:25:15	0:00:13	Horsin' around	juego de palabras	polisemia	Retozando	RE > RE similar	icónica	preservación	Retozando	RE > RE similar	icónica	preservación
2	1	1	0:25:28	0:25:07	0:00:21	Well, good morning to you too. Oh, hey. Where? I'd love hay.	juego de palabras	homofonía	Vaya, se te olvidó un buenos días. Eh... No ¿Dónde? ¡Me encanta el heno!	RE > RE similar	icónica	preservación	Se te ha olvidado un buenos días. Eh... No ¿Dónde? ¡Me encanta el heno!	RE > RE similar	icónica	preservación
3	1	1	0:25:28	0:19:43	0:05:45	You don't think it's cute? Neigh way, José.	juego de palabras	paronimia	¿Por qué, no es precioso? No relincho porque me hincho.	RE > sustitución por otro RE	icónica	preservación	¿Por qué, no es precioso? No relincho porque me hincho.	RE > sustitución por otro RE	icónica	preservación
4	1	1	0:25:28	0:18:09	0:07:19	Now, that's a horse of a different cruller.	juego de palabras	idiomático	Pues a caballo regalado no le mires el dentado.	RE > RE análogo	icónica	preservación	Pues a caballo regalado no le mires el dentado.	RE > RE análogo	icónica	preservación
5	1	1	0:25:28	0:17:59	0:07:29	Everyone gets a mulligan. My mulligan was Carey Mulligan.	juego de palabras	homofonía	Todo el mundo echa una crin al aire, yo la eché con la preciosa Carey Mulligan.	RE > RE análogo	nula	preservación	Todo el mundo echa una crin al aire, yo la eché con la preciosa Carey Mulligan.	RE > RE análogo	nula	preservación
6	1	1	0:25:28	0:16:05	0:09:23	Always a Clydesdale, never a Clyde, eh, Bojack?	juego de palabras	idiomático	Aunque el caballo se vea de seda, caballo se queda.	RE > RE similar	icónica	preservación	Aunque el caballo se vea de seda, caballo se queda.	RE > RE similar	icónica	preservación
7	1	1	0:25:28	0:07:30	0:17:58	You've been overstressed.	nada	nada	Ha sufrido un estrés de caballo.	no RE > RE	nula	pérdida	Ha sufrido un estrés de caballo.	no RE > RE	nula	ganancia
8	1	1	0:25:28	0:05:27	0:20:01	How are you? Well, I've been kind of up and --	nada	nada	¿Cómo te va, socio? Pues sin relinchar.	no RE > RE	nula	ganancia	¿Cómo te va, socio? Pues sin relinchar.	no RE > RE	nula	ganancia
9	1	1	0:25:28	0:04:12	0:21:16	Well, mostly I just sit around the house and complain about things.	nada	nada	Pues me paso el día en casa despotricando de todo.	no RE > RE	nula	ganancia	Me paso el día en casa despotricando de todo.	no RE > RE	nula	ganancia

10	1	2	0:25:23	0:24:08	0:01:15	Okay, all right, there's no need to get-- What, catty? Are you gonna say catty?	juego de palabras	polisemia	Bueno, tampoco tienes que sacar las... ¿Las uñas? ¿Ibas a decir uñas?	RE > RE análogo	icónica	preservación	Vale, tampoco tienes que sacar... ¿Las uñas? ¿Ibas a decir uñas?	RE > RE análogo	icónica	preservación
11	1	2	0:25:23	0:24:01	0:01:22	I was gonna say catty because you're a cat.	juego de palabras	polisemia	Iba a decir uñas porque eres una gata.	RE > RE análogo	icónica	preservación	Iba a decir uñas. Porque eres una gata.	RE > RE análogo	icónica	preservación
12	1	2	0:25:23	0:14:14	0:11:09	[...] there is nothing the least bit funny about stealing a meal from Neal McBeal, the Navy Seal.	juego de palabras	paronimia	Y me perdonarán si ya no me hace ninguna gracia porque para mí, no tiene ninguna gracia robarle la comida a nuestro héroe Neal McBeal, el Navy Seal.	RE > no RE	formal	pérdida	Y me perdonarán si ya no me hace ninguna gracia porque para mí, no tiene gracia robarle la comida a nuestro héroe Neal McBeal, el Navy Seal.	RE > no RE	formal	pérdida
13	1	2	0:25:23	14:15:00	10:10:23	You stole muffins from a navy seal? I didn't know he was a navy seal. I just thought he was a regular kind of seal.	juego de palabras	polisemia	¿Le robaste los muffins a un marine? No sabía que era un marine. Creía que era solo un animal marino.	RE > RE similar	icónica	preservación	¿Le robaste los muffins a un marine? No sabía que era un marine. Creía que era solo un animal marino.	RE > RE similar	icónica	preservación
14	1	3	0:25:47	0:14:50	0:10:57	Back it up, horsey.		personificación	Espera, espera. So, caballito.	RE > RE similar	icónica	preservación	Espera. So, caballito.	RE > RE similar	icónica	preservación
15	1	3	0:25:47	0:09:03	0:16:44	Could Vanessa Gecko get you that?	nada	nada	¿Te lo conseguiría la lagarta de Vanessa Gecko?	no RE > RE	nula	ganancia	¿Te lo conseguiría la lagarta de Vanessa Gecko?	no RE > RE	nula	pérdida
16	1	3	0:25:47	0:05:09	0:20:38	The only drug I need is horse.	juego de palabras	polisemia	La única droga que necesito es caballo.	RE > RE similar	icónica	preservación	La única droga que necesito es caballo.	RE > RE similar	icónica	preservación

17	1	4	0:25:28	0:25:14	0:00:14	And he says, "Why the long face?" And I say. "Hey, buddy, I can't help it." You get that? Long face. Horses have long faces. I am a horse, my face is long.	juego de palabras	idiomático	Y él me preguntó: "¿A qué viene esa cara tan larga?" Y yo le dije: "No puedo evitarlo". ¿Lo pilláis? ¿Cara larga? Los caballos la tenemos larga. Y yo soy un caballo, mi cara es larga.	RE > RE similar	icónica	preservación	Y él me preguntó: "¿A qué viene esa cara tan larga?" Y yo le dije: "No puedo evitarlo". ¿Lo pilláis? ¿Cara larga? Los caballos la tenemos larga. Y yo soy un caballo, mi cara es larga.	RE > RE similar	icónica	preservación
18	1	4	0:25:28	0:05:43	0:19:45	Good God, what's happened?	nada	nada	Cuernos, ¿qué ha ocurrido?	no RE > RE	nula	ganancia	Cuernos, ¿qué ha pasado?	no RE > RE	nula	pérdida
19	1	5	0:25:22	0:15:10	0:10:12	I'm not just gonna sit here batting a ball of yarn around while you do the real work.		personificación	Tranquilo, no me quedaré aquí jugando con un ovillo de lana mientras tú te lo llevas.	RE > RE similar	icónica	preservación	Tranquilo, no me quedaré aquí jugando con un ovillo de lana mientras tú te lo llevas.	RE > RE similar	icónica	preservación
20	1	6	0:25:59	0:25:34	0:00:25	[HONEY] Oh, uh, it's a pet name. I don't have actual honey.		polisemia	Solo es un mote, no tengo miel para nadie.	copias directa	icónica	pérdida	MIEL Solo es un mote, no tengo miel para nadie.	copias directa	icónica	pérdida
21	1	6	0:25:59	0:16:10	0:09:49	[...] but the next three weddings I'm invited to, you're my date, dummy.	nada	nada	Pero en las tres próximas bodas que me inviten, serás mi pareja, burro.	no RE > RE	nula	ganancia	Pero en las tres próximas bodas que me inviten, serás mi pareja, burro.	no RE > RE	nula	ganancia
22	1	6	0:25:59	0:12:06	0:13:53	Well, juggling both never ends well.	nada	nada	Estar a caballo de dos citas no es bueno.	no RE > RE	nula	ganancia	Tener dos citas a la vez no es bueno.	no RE > no RE	nula	no aplica
23	1	6	0:25:59	0:16:39	0:09:20	Why do you care if Dia...? Oh, fish.	juego de palabras	paronimia	¿Qué más te da si Dia...? Ah, mierda.	RE > no RE	formal	pérdida	¿Qué más te da si Dia...? Jo...lin.	RE > no RE	formal	pérdida
24	1	6	0:25:59	0:09:54	0:16:05	Son of a bitch. That literal son of a bitch.	juego de palabras	polisemia	¡Será hijo de perra! ¡No será, es un hijo de perra!	RE > RE similar	icónica	preservación	¡Será hijo de perra! ¡No será, es un hijo de perra!	RE > RE similar	icónica	preservación

25	1	6	0:25:59	0:04:07	0:21:52	You're a catch, Diane. And I think you know how much I love catch.	juego de palabras	polisemia	Eres un hueso duro de roer. Y ya sabes cuánto me gustan los huesos.	RE > RE análogo	icónica	preservación	Eres un hueso duro de roer. Y ya sabes cuánto me gustan los huesos.	RE > RE análogo	icónica	preservación
26	1	7	0:25:42	0:25:01	0:00:41	No! No more drinking. You've been out of control.	nada	nada	No, ni una gota más. Estás totalmente desbocado.	no RE > RE	nula	ganancia	No, ni una gota más. Estás totalmente desbocado.	no RE > RE	nula	ganancia
27	1	7	0:25:42	0:22:08	0:03:34	I'm in a hurry, so I'll make this... snappy	juego de palabras	polisemia	Tengo prisa, así que esto será rápido.	RE > no RE	icónica	pérdida	Tengo prisa, así que esto será rápido.	RE > no RE	icónica	pérdida
28	1	7	0:25:42	0:21:27	0:04:15	No shit, toots.	nada	nada	Lo sé, gatita.	no RE > RE	nula	ganancia	Lo sé, gatita.	no RE > RE	nula	ganancia
29	1	7	0:25:42	0:21:01	0:04:41	I can seal these deals with my paws in my pants.		personificación	Puedo cerrar estos tratos con las patas a la espalda.	RE > RE similar	icónica	preservación	Puedo cerrar estos tratos con las patas a la espalda.	RE > RE similar	icónica	preservación
30	1	7	0:25:42	0:20:29	0:05:13	Vanessa Gekko		polisemia	Vanessa Gekko	copia directa	icónica	pérdida	Vanessa Gekko	copia directa	icónica	pérdida
31	1	7	0:25:42	0:20:27	0:05:15	That slippery, slimy, cold-blooded, bug-eyed...		personificación	Esa largarta de sangre fría y ojos saltones...	RE > RE similar	icónica	preservación	Esa largarta de sangre fría y ojos saltones...	RE > RE similar	icónica	preservación
32	1	7	0:25:42	0:20:25	0:05:17	What's new, pussycat?	juego de palabras	polisemia	¿Qué hay de nuevo, gatita?	RE > RE similar	icónica	preservación	¿Qué hay de nuevo, gatita?	RE > RE similar	icónica	preservación
33	1	7	0:25:42	0:17:36	0:08:06	Oh, fish.	juego de palabras	paronimia	Qué ca... lamar.	RE > RE análogo	icónica	preservación	Qué ca... lamar.	RE > RE análogo	icónica	preservación
34	1	7	0:25:42	0:11:57	0:13:45	Quentin Tarantulino		polisemia	Quentin Tarantulino	copia directa	icónica	pérdida	Quentin Tarantulino	copia directa	icónica	pérdida
35	1	7	0:25:42	0:10:43	0:14:59	Let me just freshen up my whiskers.		personificación	Deja que me empolve un poco los bigotes.	RE > RE similar	icónica	preservación	Deja que me empolve un poco los bigotes.	RE > RE similar	icónica	preservación
36	1	7	0:25:42	0:10:38	0:15:04	You scamper right back, pussycat.		polisemia	Vuelve pronto, gatita.	RE > RE similar	icónica	preservación	Vuelve pronto, gatita.	RE > RE similar	icónica	preservación
37	1	7	0:25:42	0:07:28	0:18:14	Of course, of course. That's what you get when you fall for a horse.		paronimia	Un fallo siempre es un fallo. Esto me pasa por enamorarme de un caballo.	RE > RE análogo	icónica	preservación	Un fallo siempre es un fallo. Esto me pasa por enamorarme de un caballo.	RE > RE análogo	icónica	preservación

38	1	7	0:25:42	0:04:14	0:21:28	Cameron Crowe, you skinny bitch.		polisemia	Cameron Crowe, qué guapo estás.	copia directa	icónica	pérdida	Cameron Crowe, qué guapo estás.	copia directa	icónica	pérdida
39	1	7	0:25:42	0:04:22		All your movies are so human, which is super impressive, since you're a crow.		polisemia	Todas tus películas son muy humanas, y es impresionante, porque eres todo un grajo.	RE > RE similar	icónica	preservación	Todas tus películas son muy humanas, y es impresionante, porque eres todo un grajo.	RE > RE similar	icónica	preservación
40	1	7	0:25:42	0:04:18	0:21:24	Well, my name is Cameron Crowe, but I'm actually a raven.		polisemia	Bueno, mi apellido significa "grajo", aunque en realidad soy un cuervo.	RE > RE análogo	icónica	preservación	Bueno, mi apellido significa "grajo", aunque en realidad soy un cuervo.	RE > RE análogo	icónica	preservación
41	1	7	0:25:42	0:03:40	0:22:02	You should give her a caw. Okay, I see. Yeah. Caw is what crows say. Again, I am not a crow.	juego de palabras	paronimia	Deberías llamarla "¡Cate!". Vale, ya veo. Claro. Lo has dicho como si fuera una urraca. Pero yo soy un cuervo.	RE > RE análogo	icónica	preservación	Deberías llamarla "¡Cate!". Vale, ya veo. Claro. Lo has dicho como si fuera una urraca. Pero yo soy un cuervo.	RE > RE análogo	icónica	preservación
42	1	7	0:25:42	0:02:40	0:23:02	Now Quentin Tarantulino's got four arms up my ass.		referencia	Tarantulino me tiene cuatro patas metidas por el culo.	RE > RE similar	icónica	preservación	Tarantulino me tiene cuatro patas metidas por el culo.	RE > RE similar	icónica	preservación
43	1	7	0:25:42	0:02:08	0:23:34	You're back in my stable.		polisemia	Vuelves a mi establo.	RE > RE similar	nula	preservación	Vuelves a mi establo.	RE > RE similar	nula	preservación
44	1	8	0:25:42	0:14:58	0:10:44	BoJack Goddamn Horseface.		morfológico	BoJack, ¿qué pasa, caracaballo?	RE > RE similar	icónica	preservación	BoJack, ¿qué pasa, caracaballo?	RE > RE similar	icónica	preservación
45	1	9	0:25:58	0:15:02	0:10:56	Settle down, boy.	personificación	personificación	Tranquilo, chico.	RE > RE similar	nula	preservación	Tranquilo, chico.	RE > RE similar	nula	preservación
46	1	9	0:25:58	0:15:01	0:10:57	And then we talked about his favorite Smash Mouth CDs.	nada	nada	Después estuvimos hablando de su canción favorita, "Amores perros".	no RE > RE	nula	ganancia	Después estuvimos hablando de su canción favorita, "Amores perros".	no RE > RE	nula	ganancia
47	1	9	0:25:58	0:10:26	0:15:32	Hey, don't look a horse's gift in the mouth, right?	juego de palabras	idiomático	A caballo regalado, no le mires el dentado.	RE > RE similar	icónica	preservación	A caballo regalado, no le mires el dentado.	RE > RE similar	icónica	preservación

48	1	9	0:25:58	0:06:07	0:19:51	No further questions, your otter.	juego de palabras	paronimia	No hay más preguntas, su "nutriería".	RE > RE análogo	icónica	preservación	No hay más preguntas, su "nutriería".	RE > RE análogo	icónica	preservación
49	1	9	0:25:58	0:01:20	0:24:38	Don't be sad. Good horsey.		referencia	No estás triste. Caballito bueno.	RE > RE similar	icónica	preservación	No estás triste. Caballito bueno.	RE > RE similar	icónica	preservación
50		10	0:25:42	0:15:57	0:09:45	I don't buy it [the story]. It's like something's missing, but I can't put any of my fingers on it.	juego de palabras	idiomático	No puedo creérmela, es como si hubiera una telaraña y no lograra desenredarla.	RE > sustitución por otro RE	icónica	preservación	No puedo creérmela, es como si hubiera una telaraña y no lograra desenredarla.	RE > sustitución por otro RE	icónica	preservación
51	1	10	0:25:42	0:15:57	0:09:45	Come back to my web.		referencia	Volvamos a mi telaraña.	RE > RE similar	icónica	preservación	Volvamos a mi telaraña.	RE > RE similar	icónica	preservación
52	1	10	0:25:42	0:15:38	0:10:04	I'm sick of this dog and pony show.	juego de palabras	idiomático	Estoy harto de tanto engañabobos.	RE > no RE	icónica	pérdida	Estoy harto de tanto engañabobos.	RE > no RE	icónica	pérdida
53	1	10	0:25:42	0:05:34	0:20:08	I spent 50 years roaming the countryside as a wild stallion, but I am tired of the rodeo, and I'm finally ready to saddle up. I guess what I'm trying to say is, this mustang wants to rest his head in the comforts of your spacious barn.	personificación	polisemia	Llego 50 años vagando por el campo como un potro salvaje, pero estoy cansado de tanto rodeo y estoy listo para que me ensilles. Lo que quiero decir es que este Mustang desea reposar su cabeza cómodamente en tu inmenso establo.	RE > RE similar	icónica	preservación	Llego 50 años vagando por el campo como un potro salvaje, pero estoy cansado de tanto rodeo y estoy listo para que me ensilles. Lo que quiero decir es que este caballo desea reposar su cabeza cómodamente en tu inmenso establo.	RE > RE similar	icónica	preservación
54	1	11	0:25:24	0:23:49	0:01:35	Better stories, better told, by me, straight from the horse's mouth.	juego de palabras	idiomático	Mejores anécdotas, mejor contadas, por mí. Directo de la boca del caballo.	copia directa	icónica	pérdida	Mejores anécdotas, mejor contadas, por mí. Directo de la boca del caballo.	copia directa	icónica	pérdida
55	1	11	0:25:24	0:23:49	0:01:35	Yes, dear?	juego de palabras	homofonía	¿Sí, ciervecita?	no RE > RE	icónica	ganancia	¿Sí, ciervecita?	no RE > RE	icónica	ganancia

56	1	12	0:25:50	0:24:54	0:00:56	When I grow up, I want to be just like you, and I think I'm on the right track. Get it? Track, because horses run on tracks, and you are a horse, and I am a horse. Do you get it? Do you get my joke about the track?	juego de palabras	polisemia	Cuando sea mayor quiero ser igual que tú y espero ir por la buena pista. ¿Lo pillas? ¿Pista? Porque los caballos corren en pistas y tú eres un caballo y yo también. ¿Lo pillas? ¿Pillas mi broma sobre las pistas?	RE > RE similar	icónica	preservación	De mayor quiero ser igual que tú y espero ir por la buena pista. ¿Lo pillas? ¿Pista? Porque los caballos corren en pistas y tú eres un caballo y yo también. ¿Lo pillas? ¿Pillas mi broma sobre las pistas?	RE > RE similar	icónica	preservación
57	1	12	0:25:50	0:20:51	0:04:59	Come on, Vincent, let's get away from the rat race.		polisemia	Anda, Vincent, huyamos de esta vida de locos.	RE > no RE	nula	pérdida	Anda, Vincent, huyamos de esta vida de locos.	RE > no RE	nula	pérdida
58	1	12	0:25:50	0:15:18	0:10:32	Lenny, look, I know I'm a little long in the tooth.	juego de palabras	idiomático	Lenny, mira, sé que estoy un pelín anticuado.	RE > no RE	icónica	pérdida	Lenny, sé que soy un poco mayor.	RE > no RE	icónica	pérdida
59	1	12	0:25:50	0:09:40	0:16:10	I got to go get my whiskers trimmed. I run into walls for days, but I look hot.	personificación	personificación	Tengo que cortarme los bigotes. Me paso el día pegada a las paredes, pero estoy monísima.	RE > RE similar	icónica	preservación	Tengo que cortarme los bigotes. Me paso el día pegada a las paredes, pero estoy monísima.	RE > RE similar	icónica	preservación
	4	1	0:26:32		0:26:32	NADA										
60	4	2	0:26:32	0:21:30	0:05:02	We'll be as quick as a pour of warm molasses.	nada	nada	Cantaremos más rápido que inmediatamente.	no RE > no RE	nula	no aplica	Vamos a ser tan rápidos como el caballo del malo.	no RE > RE	nula	ganancia
61	4	2	0:26:32	0:15:27	0:11:05	Call me a Kit Kat bar because I'm already broken. Kit Kats aren't already broken. That's the whole point.	nada	nada	Pues llámame moscón viejo porque estoy tan roto que no tengo arreglo. Los moscones viejos no estamos rotos, eso son bulos.	no RE > RE	nula	ganancia	Puedes llamarme "Kit Kat" porque yo ya estoy roto. El Kit Kat no viene roto... De eso se trata.	no RE > no RE	nula	no aplica

62	4	2	0:26:32	0:05:45	0:20:47	We're all just tiny bugs.		polisemia	Somos todos bichitos diminutos, ¿vale?	RE > RE similar	icónica	preservación	No somos más que unos animalillos.	RE > RE similar	icónica	preservación
63	4	2	0:26:32	0:02:03	0:24:29	You think I just want to mope around in a shrine to the past, getting off on my own guilt while the rest to my life passes by?	nada	nada	Sí. ¿Crees que me apetece deprimirme paseando por un altar al pasado desperdiciando el resto de mi vida como un moscón o una libélula?	no RE > RE	nula	ganancia	Sí, no voy a encerrarme en un santuario del pasado regocijádome en mi culpa mientras la vida va pasando.	no RE > no RE	nula	no aplica
	4	3	0:25:40		0:25:40	NADA										
64	4	4	0:26:12	0:14:07	0:12:05	Can I please have a grasshopper?	juego de palabras	polisemia	¿Me pone un saltamontes, por favor?	RE > RE similar	icónica	preservación	¿Me pones un saltamontes?	copia directa	icónica	pérdida
65	4	4	0:26:12	0:10:11	0:16:01	Joining us via Periscope is Frankie Flackery, foreman and spokesyak for Flackery Will Get Anywhere industrial drilling company.		personificación	Se nos une por Periscope Frankie Flackery, capataz y portabramido de la empresa de perforación industrial Flackery Te Lo Perforará Todo.	RE > RE análogo	icónica	preservación	Se une a nosotros Frankie Flackery por Periscope. Es el capataz y portabramido de Flackery Te Lo Perforará Todo, compañía de perforación industrial.	RE > RE análogo	icónica	preservación
66	4	4	0:26:12	0:10:54	0:15:18	Oh, fish.	juego de palabras	paronimia	Miér... coles.	RE > RE análogo	formal	preservación	¡Miércoles!	RE > RE análogo	formal	preservación
67	4	4	0:26:12	0:09:29	0:16:43	Now, now, talking back to Officer Meow Meow is a major no-no.	juego de palabras	paronimia	Replicar al agente Míau Míau tiene mucho peligro.	RE > no RE	icónica	pérdida	Nada de ladrar al agente Míau Míau como si fuera un "guau guau".	RE > RE similar	icónica	preservación
68	4	5	0:26:18	0:20:40	0:05:38	Oh, pluck a duck.	juego de palabras	polisemia	¡Serás estúpido!	RE > no RE	icónica	pérdida	Claro, el pato lo pago yo.	RE > RE análogo	icónica	preservación
69	4	5	0:26:18	0:20:23	0:05:55	Anyway, the real reason I'm calling...	nada	nada	No te me crezcas, gatita, el motivo de mi llamada [...]	no RE > RE	nula	ganancia	En fin, el que el motivo de esta llamada es que...	no RE > no RE	nula	no aplica

70	4	5	0:26:18	0:12:42	0:13:36	Just go easy on the sweets and when you go somewhere don't walk, gallop.	personificación	referencia	Basta con que no abuses del dulce y cuando vayas a algún lado no camines, galopa.	RE > RE similar	icónica	preservación	No comas mucho dulce y cuando vayas a algún lado no camines, galopa.	RE > RE similar	icónica	preservación
71	4	5	0:26:18	0:10:42	0:15:36	Keep it down.	nada	nada	Cierra el belfo.	no RE > RE	nula	ganancia	Baja la voz.	RE > RE análogo	nula	preservación
72	4	6	0:26:04	0:16:44	0:09:20	I'm unfit? It's true jackass.	nada	nada	¿Qué no soy apto? ¡Será borrica!	no RE > RE	nula	ganancia	¿Que yo no valgo? Tiene razón, memo.	no RE > no RE	nula	no aplica
73	4	7	0:26:16	0:25:21	0:00:55	This lightbulb won't let me into your house without paying.	personificación	personificación	Este lumbreras no me deja entrar en tu casa sin pagar.	no RE > RE	icónica	ganancia	Esta bombilla no me deja entrar si no pago.	copia directa	icónica	pérdida
74	4	7	0:26:16	0:21:34	0:04:42	Is anyone getting any bars? 'Cause I'm not getting any ba-aars.	personificación	personificación	¿Alguien tiene cobeeertura? Yo no tengo cobeeertura.	RE > RE análogo	icónica	preservación	¿Alguien tiene cobertura? Yo no tengo nada.	RE > RE análogo	icónica	preservación
75	4	7	0:26:16	0:06:00	0:20:16	What's going on? Marvin Gaye.	nada	nada	¿Qué sucede? Eso es de Marvin Gaye.	no RE > no RE	nula	no aplica	¿Qué pasa? El burro por tu casa.	no RE > RE	nula	ganancia
76	4	8	0:26:11	0:16:51	0:09:20	They sure made a monkey out of you.	juego de palabras	idiomático	Se puede decir que te han dejado un mono, ¿eh?	RE > RE similar	icónica	preservación	Te han dejado muy "mono".	RE > RE similar	icónica	preservación
77	4	9	0:26:38	0:19:23	0:07:15	Not to speak above my station but perhaps it would behoove us to entice BoJack Horseman...	nada	polisemia	No pretendo meterme donde no me corresponde pero nos vendría a pedir de boca traernos a BoJack...	no RE > no RE	nula	no aplica	Me meto donde no me llaman, pero deberíamos echarle el lazo a BoJack Horseman...	no RE > RE	nula	ganancia
78	4	9	0:26:38	0:19:23	0:07:15	... back into our stable.		polisemia	... de nuevo al redil.	RE > RE análogo	nula	preservación	... y traerlo de nuevo al establo.	RE > RE similar	nula	preservación

79	4	9	0:26:38	0:19:10	0:07:28	[...] we've received 15 more inquiries about BoJack just this morning, and i don't think it's wise to look a gift... opportunity in the mouth.	juego de palabras	idiomático	[...] pero hemos recibido 15 consultas más sobre BoJack esta mañana y creo que a caballo regalado, no le mires el dentado.	RE > RE similar	nula	preservación	[...] pero solo esta mañana nos han madado 15 consultas más sobre BoJack y creo que a caballo regalado, no le mires el dentado.	RE > RE similar	nula	preservación
80	4	9	0:26:38	0:17:23	0:09:15	A treasure from the past and a symbol of the tenacity and stick-to-itiviness that has for generations led my family to always land on their feet.	juego de palabras	idiomático	Un tesoro del pasado, y un símbolo de la tenacidad y la perseverancia que durante generaciones había guiado a mi familia para plantarse ante la adversidad.	RE > no RE	icónica	pérdida	Un tesoro del pasado, y un símbolo de la persistencia y el empeño que ha guiado a mi familia durante generaciones a tener los pies en la tierra.	RE > RE análogo	icónica	preservación
81	4	9	0:26:36	0:02:29	0:24:07	I'm sorry, I started this all wrong.	nada	nada	Lo siento, he soltado una coz.	no RE > RE	nula	ganancia	Lo siento, he empezado mal.	no RE > no RE	nula	no aplica
82	4	10	0:26:20	0:23:46	0:02:34	Californians are feeling the pinch...	juego de palabras	idiomático	Los californianos las están pasando canutas...	RE > RE análogo	icónica	preservación	A ningún californiano se le va la pinza...	RE > RE análogo	icónica	preservación
83	4	10	0:26:20	0:23:46	0:02:34	and you "butter" believe it's "beclaws" of Woodchuck Coodchuck-Berkowitz.	juego de palabras	paronimia	... porque a Woodchuck Coodchuck-Berkowitz se le va la pinza.	RE > RE análogo	icónica	preservación	... cuando critica a Woodchuck Coodchuck-Berkowitz.	RE > RE análogo	icónica	preservación
84	4	11	0:26:20	0:19:23	0:06:57	Poor Corbin here is saddled with chaperoning me.	juego de palabras	polisemia	Al pobre Corbin le ha caído el muerto de ser mi acompañante.	RE > no RE	icónica	pérdida	Me han endosado al pobre de Corbin como acompañante.	RE > no RE	icónica	pérdida
85	4	11	0:26:20	0:18:34	0:07:46	What's in California? Ginsberg, Cassady, Squirrellinghetti ...	personificación	personificación	¿Qué hay en California? Ginsberg, Cassady, Ardillanghetti ...	RE > RE similar	nula	preservación	¿Qué hay en California? Ginsberg, Cassady, Squirrellinghetti ...	copia directa	nula	pérdida

86	4	11	0:26:20	0:12:02	0:14:18	Nice gams.	nada	nada	Buenas piernas.	no RE > no RE	nula	no aplica	Bonitas patas.	no RE > RE	nula	ganancia
87	4	12	0:26:28	0:12:12	0:14:16	Oh, man! Can I get a shellfie? That's like the shellfish version of a selfie.	juego de palabras	morfológico	¡Ay madre! ¿Puedo hacerme un pezfi? Es la versión pez de hacerse un selfi.	RE > RE análogo	icónica	preservación	¡Tío! ¿Podemos hacernos un "pezfi"? Es la versión pez de un selfi.	RE > RE análogo	icónica	preservación