

**TRABAJO DE FINAL DE GRADO EN TRADUCCIÓN E
INTERPRETACIÓN**

TREBALL DE FI DE GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ

Departament de Traducció i Comunicació

TÍTULO / TÍTOL

**Los juegos de palabras en la traducción para doblaje
de *BoJack Horseman***

Autor/a: Tereza Rumenova Boshnyakova

Tutor/a: Frederic Chaume Varela

Fecha de lectura/ Data de lectura: noviembre de 2019



Resumen/ Resum:

En este trabajo analizaremos los diferentes tipos de juegos de palabras presentes en *BoJack Horseman*, una serie de animación destinada a espectadores adultos disponible en la plataforma digital *Netflix*.

El corpus de análisis recopilado para esta investigación consiste en la versión original en lengua inglesa y la versión doblada al castellano de las tres primeras temporadas de la serie, 36 episodios en total. La primera fase del análisis consistirá en recopilar los diferentes juegos de palabras para clasificarlos posteriormente según la tipología de juegos de palabras que propone Delabastita (1993).

En la segunda fase, estos juegos de palabras se clasificarán según la técnica empleada para traducirlos. De nuevo, emplearemos la clasificación de Delabastita, diseñada exclusivamente para la traducción de juegos de palabras.

Por último, tras analizar todas las muestras recogidas, realizaremos un análisis cuantitativo que nos indicará cuál es la técnica de traducción que se ha utilizado con más frecuencia para trasladar cada tipo de juego de palabras del inglés al castellano.

Palabras clave/ Paraules clau: (5)

Traducción audiovisual, doblaje, juegos de palabras, *puns*, técnicas de traducción

Índice

| | |
|---|----|
| Introducción..... | 4 |
| Motivación | 4 |
| Objetivo y pregunta de investigación | 4 |
| Corpus y metodología..... | 5 |
| Estructura del trabajo | 5 |
| Capítulo 1. La traducción audiovisual: el doblaje | 7 |
| 1.1 El doblaje como modalidad de la TAV..... | 7 |
| 1.2 El doblaje de las series de animación | 9 |
| 1.3 El doblaje de BoJack Horseman | 9 |
| Capítulo 2. Los juegos de palabras y su traducción | 11 |
| 2.1 Los juegos de palabras | 11 |
| 2.2 Clasificación de los juegos de palabras | 12 |
| 2.3 Técnicas de traducción en los juegos de palabras..... | 13 |
| Capítulo 3. Metodología y corpus | 15 |
| 3.1 Procedimiento | 15 |
| 3.2 Fases de la investigación..... | 15 |
| 3.3 Ficha del análisis..... | 16 |
| 3.4 Corpus..... | 17 |
| 3.4.1 Ficha técnica..... | 17 |
| 3.4.2 Argumento de la serie | 19 |
| 3.4.3 Ficha de doblaje | 20 |
| Capítulo 4. Análisis | 21 |
| 4.1 Homonimia | 21 |
| 4.2 Homofonía | 23 |
| 4.3 Paronimia..... | 25 |
| 4.4 Casos de compensación | 28 |
| Capítulo 5. Conclusiones..... | 30 |
| Bibliografía..... | 32 |
| Webgrafía | 33 |
| Anexos..... | 34 |
| Anexo 1: lista de personajes | 34 |
| Anexo 2: tablas de análisis..... | 36 |

Introducción

Motivación

Vivir en dos países diferentes durante muchos años me ha permitido consumir las mismas series y películas en varios idiomas: español y búlgaro, en mi caso. Como consecuencia de esto, siempre que me encontraba con un producto audiovisual nuevo en uno de los dos idiomas sentía gran curiosidad por cómo se habría trasladado al otro. En muchas ocasiones tenía suerte y podía saciar esa curiosidad, pero en la mayoría de casos la ausencia del doblaje de ciertas series o películas en alguno de los dos idiomas me lo impedía.

No obstante, en la actualidad, la plataforma digital de vídeo bajo demanda *Netflix*, del mismo modo que otras plataformas digitales de vídeo bajo demanda, pone a disposición todo tipo de productos audiovisuales doblados o subtítulos en más de veinte idiomas.

Teniendo esto en cuenta, he considerado oportuno aprovechar esta plataforma para realizar un análisis del doblaje de la que considero que es una de las figuras retóricas más complicadas de trasladar de una lengua a otra: los juegos de palabras.

Objetivo y pregunta de investigación

En este estudio se analizarán los juegos de palabras que se han considerado más relevantes, en su versión original y en su versión para el doblaje en castellano, de la serie *BoJack Horseman*, y se clasificarán según su tipología.

La intención de esto es realizar un análisis cuantitativo de las técnicas que la traductora, Marta Baonza, ha utilizado para trasladar los juegos de palabras de una lengua a otra.

En definitiva, el objetivo del estudio es analizar la traducción al castellano de los diferentes juegos de palabras y descubrir qué técnicas de traducción predominan en el doblaje de la serie según el tipo de juego de palabras.

Corpus y metodología

Para este trabajo se han seleccionado las tres primeras temporadas de la serie de animación para adultos *BoJack Horseman*, creada por Raphael Bob-Waksberg para la plataforma digital *Netflix*. Esta serie sigue la decadente vida de la antigua estrella de televisión BoJack Horseman, un caballo antropomorfo que sufre de depresión, comportamientos autodestructivos y todo tipo de adicciones.

Tras elegir el tema y el contenido audiovisual sobre el que se centraría el estudio, se siguieron los siguientes pasos para su desarrollo.

En primer lugar, dado que se analizarían varias temporadas de la serie, se creó una lista de los personajes en la que se incluyen sus nombres, las abreviaturas usadas para identificarlos en el corpus de los juegos de palabras y pequeñas descripciones o notas sobre los personajes.

En segundo lugar, se visionaron todos los episodios de las tres primeras temporadas en inglés y en castellano. Durante el visionado, se creó un corpus recopilatorio que consiste en la transcripción de los juegos de palabras en ambos idiomas.

En tercer lugar, tras el visionado y selección de los juegos de palabras, estos se organizaron según la clasificación de Delabastita (1993).

Acto seguido, después de esta primera clasificación, que permitió identificar qué cambios se habían hecho en la traducción, se llevó a cabo otra clasificación, esta vez de las diferentes técnicas empleadas para traducir los juegos de palabras, de nuevo, proporcionadas por Delabastita.

Por último, se obtuvieron unos resultados cuantitativos que mostraban qué técnicas se habían empleado con más frecuencia para traducir cada clase de juego de palabras, lo cual permitió determinar una serie de conclusiones.

Estructura del trabajo

Este trabajo se divide en cinco capítulos. Los dos primeros componen el marco teórico y analizan los dos pilares en lo que se basa este estudio. Los dos siguientes, recogen el marco práctico. Por último, el trabajo se cierra con las conclusiones derivadas de lo estudiado en los anteriores capítulos.

El capítulo uno, *La traducción audiovisual: el doblaje*, define la traducción audiovisual y enmarca el doblaje como una modalidad de esta. Asimismo, se profundiza en el doblaje de las series de animación y, por ende, en el de *BoJack Horseman*.

El capítulo dos, *Los juegos de palabras y su traducción*, proporciona una definición y una clasificación de los diferentes tipos de juegos de palabras, y otra de las técnicas que se pueden emplear para su traducción.

El capítulo tres, *Metodología y corpus*, indica el modelo de análisis que se ha utilizado en este estudio, sus fases y describe las características del corpus que se ha analizado.

El capítulo cuatro, *Análisis*, expone los resultados del análisis de los juegos de palabras presentes en *BoJack Horseman* y las técnicas de traducción empleadas en el doblaje.

El capítulo cinco, *Conclusiones*, resume brevemente los resultados del análisis, examina si se ha cumplido el objetivo del estudio y si se ha resuelto la pregunta de investigación.

Al final del trabajo, se incluye la bibliografía, la webgrafía y dos anexos: un primer anexo que incluye una lista de los personajes y otro anexo que recopila los ejemplos que hemos analizado.

Capítulo 1. La traducción audiovisual: el doblaje

1.1 El doblaje como modalidad de la TAV

La traducción audiovisual es una variedad o modalidad de traducción que se caracteriza por las dificultades que entraña tener que trasvasar textos cuya información proviene de varios códigos de significación transmitidos a la vez por el canal visual y el canal auditivo y por tratar con productos destinados, en su mayor parte, al cine, a la televisión o a la distribución por Internet. Martínez Sierra (2008:29) propone la siguiente definición:

[...] concibo la traducción audiovisual como una modalidad general de la traducción que se ocupa de los textos audiovisuales, los cuales se caracterizan porque se transmiten a través de dos canales simultáneos y complementarios (el acústico y el visual) y por presentar una combinación, también simultánea y complementaria, de varios códigos de significación (lingüístico, paralingüístico, visual, etc.) cuyos signos interactúan y construyen el entramado semántico del texto audiovisual.

Dicho esto, tal y como indica Chaume (2012a) la traducción de estos textos puede realizarse mediante dos grandes procedimientos técnicos: *revoicing* y *captioning*.

El primero se centra en sustituir la parte sonora del producto original por nuevas pistas de sonido que incluyen la versión traducida y que se sincronizan posteriormente con la parte visual. Entre las modalidades que forman parte de este grupo destaca el doblaje.

El segundo está basado en la incorporación de texto escrito a la imagen, en diversas posiciones y formatos según la modalidad elegida. En este grupo, la principal modalidad es la subtitulación.

Puesto que el objeto de estudio de este trabajo es una serie doblada al español, es imprescindible saber en qué consiste el proceso de doblaje en el ámbito profesional, es decir, cómo se llega del producto original al doblado. Chaume (2012b) lo explica así:

En primer lugar, una distribuidora, canal de TV o plataforma de distribución de vídeo bajo demanda, se pone en contacto con un estudio de doblaje después de decidir

qué producto audiovisual emitir. En segundo lugar, el estudio contrata a actores, que doblarán el texto traducido bajo la supervisión del director de doblaje y los ingenieros de sonido (es decir, los agentes que se encargarán de la producción del programa, serie o película); y contacta con un traductor. Este se encargará de crear una traducción sin ajustar ni adaptar a las idiosincrasias de la lengua meta. A continuación, un ajustador adaptará esta traducción, respetando ciertos estándares de calidad y añadiendo los símbolos propios del doblaje. En ocasiones, las tareas del traductor y del adaptador se realizan por una misma persona, para ahorrar en tiempo y coste. Por último, esta traducción se entrega al estudio, el cual se encarga de grabar los diálogos y completar el proceso de doblaje.

Como acabamos de mencionar, un doblaje debería tener ciertas características para considerarse válido, estas se pueden resumir en los seis estándares de calidad que Chaume (2012b) propone:

- La sincronía. En un texto audiovisual se pueden encontrar tres tipos de sincronía. En primer lugar, la sincronía labial supone el ajuste de la traducción para que encaje en la boca de los actores. En segundo lugar, la sincronía cinésica trata de proporcionar una traducción adaptada a los movimientos corporales de los actores y a las imágenes que aparecen en pantalla. Por último, la isocronía, la más importante, consiste en ajustar la duración de la traducción con la del texto original, siempre respetando las pausas internas de los diálogos.
- El uso de diálogos creíbles y realistas en la lengua meta, evitando la oralidad prefabricada y los calcos.
- La coherencia semiótica, es decir, el respeto a la coherencia entre los diálogos traducidos y las imágenes; entre lo que se oye y lo que se lee.
- Una traducción fiel al contenido, forma y función del texto de partida.
- El cumplimiento de ciertas convenciones técnicas relacionadas con la calidad y el volumen del sonido, entre otras.
- La actuación creíble de los actores de doblaje.

Si bien todos estos estándares deben respetarse a la hora de traducir, solo los cuatro primeros dependen en primera instancia del traductor o traductora.

1.2 El doblaje de las series de animación

Puesto que el producto que se analizará en los siguientes capítulos, *BoJack Horseman*, es una serie de animación o de dibujos animados, antes de profundizar en el doblaje de este tipo de obras convendría situarlas en el marco de los géneros audiovisuales que Agost (1999) clasifica así:

- Géneros informativos.
- Géneros publicitarios.
- Géneros de entretenimiento.
- Géneros dramáticos.

Dentro del último género mencionado se encuentran las películas, las series y los dibujos animados. Agost (1999) explica que este subgénero es el más doblado en el mundo, incluso en los países que se inclinan por la subtitulación. Esto se debe a que el destinatario principal es el público infantil, cuyo ritmo y capacidad de lectura son inferiores a los del espectador adulto.

Asimismo, Agost señala que los dibujos animados se pueden clasificar en varios tipos. Por una parte, existen los destinados a un público infantil y los destinados a un público adulto. Y, por otra parte, están las películas de animación y las series de dibujos animados. Así pues, según esta clasificación, *BoJack Horseman* correspondería a una serie de dibujos animados destinada a un público adulto.

En cuanto al doblaje de este subgénero, Agost indica que el factor más importante que ha de tenerse en cuenta a la hora de doblar dibujos animados es el ajuste, en concreto la isocronía, es decir, la duración de las frases. Por otro lado, la sincronía labial deja de ser importante en este tipo de obras, salvo en algún primerísimo plano. Esto se debe a que el destinatario, el público infantil, estará más pendiente de la finalidad del producto, en este caso entretener, que de la calidad de la traducción y el ajuste.

1.3 El doblaje de BoJack Horseman

Como ya hemos comentado en el apartado anterior, el público infantil suele ser el destinatario principal de los productos animados y, por tanto, las exigencias en cuanto a la calidad del doblaje son habitualmente mínimas.

No obstante, *BoJack Horseman* es una comedia de situación de dibujos animados destinada a un público adulto (de más de 16 años, en concreto), por lo que es posible que este no sea tan tolerante ante algún posible error de ajuste visual o traducción. A esto Martínez Sierra (2008:59) añade que además de la edad, la madurez del público será clave para que este exija una buena sincronía y un doblaje que solucione de manera eficaz todos los problemas de traducción que puedan surgir, en especial los relacionados con el humor y los juegos de palabras, en los que se centrará este trabajo.

Por este motivo, considero que, aunque no se le ha dado tanta importancia a la sincronía labial como a otros aspectos del doblaje, será importante saber si se ha tenido en cuenta, sobre todo en primerísimos planos, empleados con frecuencia en esta serie.

En cuanto a los juegos de palabras, cabe comentar que la gran mayoría de los que se pueden encontrar en la serie están basados en animales. Esto se debe a que, además de humanos, los personajes de la serie son animales antropomorfos.

En el capítulo tres de este estudio puede encontrarse la ficha técnica de *BoJack Horseman*, en la que se indican los datos principales de la serie (país de origen, fecha de emisión, duración de los episodios, etc.), una descripción de los cinco personajes principales, el argumento de las tres primeras temporadas y la ficha de doblaje, que recoge los nombres de la traductora, los ajustadores, los directores y los actores y actrices de doblaje.

En lo referente a la recepción de la serie, cabe mencionar que, si bien los primeros episodios de la serie recibieron críticas mixtas, a medida que se iba desarrollando la trama y la serie mostraba su tono satírico, la recepción mundial fue extremadamente positiva. De hecho, en 2018, la página web de noticias relacionadas con el mundo audiovisual, *IndieWire*, la nombro mejor serie de animación de la historia. En la actualidad, *BoJack Horseman* es una serie alabada por tratar temas que han marcado los últimos años del panorama sociopolítico como la desestigmatización de los trastornos psicológicos, las adicciones, la búsqueda de la identidad sexual o el movimiento *Me Too*, entre otros.

Por último, en cuanto al doblaje de *BoJack Horseman*, queremos destacar que en 2017 la traductora, Marta Baonza, y el ajustador, Eduardo del Hoyo, fueron finalistas de los premios ATRAE, en la categoría Mejor traducción y adaptación para doblaje de obra estrenada en TV, DVD o plataforma en línea, por su trabajo en la tercera temporada de la serie.

Capítulo 2. Los juegos de palabras y su traducción

2.1 Los juegos de palabras

Los productos audiovisuales utilizan con frecuencia la imagen para añadir comicidad a una escena o situación. No obstante, en este trabajo no nos centraremos en el humor visual, sino en el humor que hace uso del lenguaje para crear comicidad. Uno de los recursos de este tipo de humor son los juegos de palabras (o *puns*) que Delabastita (1993) define así:

Wordplay is the general name indicating the various textual phenomena in which certain features inherent in the structure of the language used are exploited in such a way as to establish a communicatively significant, (near)-simultaneous confrontation of at least two linguistic structures with more or less dissimilar meanings (signifieds) and more or less similar forms (signifiers).

Así pues, para Delabastita un juego de palabras está formado por estructuras lingüísticas cuya forma (es decir, escritura o pronunciación) se asemeja, pero cuyos significados son diferentes. En ocasiones, esta diferencia semántica puede dar lugar a la ambigüedad, ya que se añade una capa semántica que altera la relación entre el significante y el significado. Sin embargo, el contexto en el que se encuentra el *pun* ayudará a deshacer esa ambigüedad y aportará humor al enunciado (Sanderson 2009:125).

Es pertinente comentar que no existe un consenso sobre la diferencia entre juego de palabras y *pun*. Giorgadze (2014) indica que, para algunos académicos (como Delabastita), ambos términos son sinónimos, mientras que otros consideran que *pun* es un tipo de juego de palabras, también llamado «paronomasia» (semejanza entre dos o más vocablos que no se diferencian sino por la vocal acentuada en cada uno de ellos o por algún otro rasgo fonético)¹.

Debido a la falta de una diferenciación clara entre los términos *juego de palabras* y *pun*, y puesto que en este estudio se emplearán clasificaciones (tanto de juegos de palabras como de técnicas de traducción) de Delabastita; *juego de palabras* y *pun*

¹ Definición del Diccionario de la lengua española.

representarán el mismo concepto: estructuras lingüísticas con formas parecidas, pero significados diferentes.

2.2 Clasificación de los juegos de palabras

Al igual que existen diversas maneras de definir el término *juego de palabras*, también existen varios modos de clasificarlo. No obstante, cuatro de las categorías por las que se puede identificar un juego de palabras son comunes a todas las clasificaciones realizadas por los distintos autores que han estudiado este fenómeno. Estas categorías son las que Delabastita (1996) propone:

- **Homonimia:** palabras cuya pronunciación y grafía es idéntica. Sin embargo, sus significados difieren. Un ejemplo de esta categoría podría ser cualquier palabra o expresión polisémica, como *lengua*, que puede hacer referencia al órgano que se encuentra en nuestra boca o a un idioma.
- **Homofonía:** palabras cuya pronunciación es idéntica, pero cuya grafía es diferente. Dos palabras que ejemplifican esta categoría son *arroyo* («caudal corto de agua, casi continuo»)² y *arrollo* (primera persona del singular del presente de indicativo del verbo arrollar).
- **Homografía:** palabras que comparten la misma grafía, pero cuya pronunciación suele diferir. Un claro ejemplo de esta categoría es *read* (pronunciado /ri:d/), infinitivo del verbo ‘leer’ en inglés; y *read* (pronunciado /red/), forma del pasado del mismo verbo.
- **Paronimia:** palabras que se asemejan, pero cuya pronunciación y grafía son diferentes. Por ejemplo, *casa* («edificio para habitar») y *caza* («acción de cazar»)³.

Es pertinente indicar que a la hora de analizar no se tendrán en cuenta los juegos de palabras homográficos. Esto se debe a que no se han encontrado ejemplos de este tipo, ya que el corpus con el que se ha trabajado es un corpus audiovisual con conversaciones orales, y con apenas insertos escritos.

Asimismo, Delabastita ofrece otra clasificación, basada en la posición de los componentes del juego de palabras: vertical y horizontal. Un juego de palabras es vertical

² Definición del Diccionario de la lengua española.

³ Definiciones del Diccionario de la lengua española.

cuando el receptor percibe sus dos componentes al mismo tiempo. Por el contrario, un juego de palabras horizontal es aquel cuyos componentes van uno detrás del otro.

2.3 Técnicas de traducción en los juegos de palabras

Para el análisis que realizaremos más adelante, nos basaremos en las nueve técnicas de traducción que Delabastita propone específicamente para la traducción de los juegos de palabras.

- ***Pun* → *pun* (juego de palabras → juego de palabras)**: el juego de palabras del texto origen se traduce por otro juego de palabras en el texto meta.
- ***Pun* → *non-pun* (juego de palabras → no juego de palabras)**: el juego de palabras del texto origen se traduce, pero no por otro juego de palabras. Esta categoría se divide en tres:
 - ***Pun* → *non-selective non-pun* (juego de palabras → no juego de palabras no selectivo)**: se traducen los dos componentes semánticos del juego de palabras, pero no como un juego de palabras.
 - ***Pun* → *selective non-pun* (juego de palabras → no juego de palabras selectivo)**: se traduce uno de los componentes del juego de palabras, pero no como juego de palabras.
 - ***Pun* → *diffuse paraphrase* (juego de palabras → paráfrasis difusa)**: no se traduce ninguno de los dos componentes del juego de palabras, pero el texto meta recompensa la falta del juego de palabras original con algún tipo de paráfrasis o glosa explicativa.
- ***Pun* → *related rhetorical device or punoid* (juego de palabras → recurso retórico diferente o *punoide*)**: el juego de palabras del texto origen se traduce por otro recurso retórico, como la rima, la aliteración, la ironía, etc.
- ***Pun source text* → *pun target text* (juego de palabras del TO → juego de palabras del TM)**: el traductor reproduce el juego del texto origen haciendo una copia directa, es decir, sin traducirlo; o transfiriendo el juego de palabras, pero adaptándolo a la lengua meta.
- ***Pun* → *zero* (juego de palabras → cero)**: el traductor omite el juego de palabras del texto origen porque omite la frase completa en el que este juego se encuentra. Esta técnica no es habitual en la traducción audiovisual, ya que la tendencia es

traducir siempre los diálogos de los personajes, incluso aunque estos no se encuentren en campo.

- ***Non-pun* → *pun* (no juego de palabras → juego de palabras)**: se traduce un juego de palabras en el texto meta donde en el texto origen no había. Esta técnica suele utilizarse para compensar por otros juegos de palabras que no se han podido trasladar al texto meta.
- ***Zero* → *pun* (cero → juego de palabras)**: se añade un juego de palabras al texto meta donde en el origen no había material textual de ningún tipo. Esta es otra de las técnicas de compensación por la pérdida de un juego de palabras, aunque mucho más difícil de encontrar en textos audiovisuales, por razones obvias.
- ***Editorial techniques* (técnicas de edición)**: adición de comentarios o notas del traductor en el prólogo, en notas al pie de página, etc. Esta técnica tampoco la vamos a encontrar en la traducción de textos audiovisuales.

Cabe mencionar que las técnicas *pun* → *zero*, *zero* → *pun* y *editorial techniques* no se tendrán en cuenta para el análisis, puesto que son propias de textos escritos y, por lo tanto, no se pueden aplicar, con carácter general, a un texto audiovisual.

Capítulo 3. Metodología y corpus

3.1 Procedimiento

En este estudio clasificaremos los juegos de palabras del texto origen según las tipologías de Delabastita, mencionadas en el apartado *Clasificación de los juegos de palabras*, y luego procederemos a detectar y analizar cómo han viajado esos juegos de palabras a la cultura meta, al español peninsular. Para ello, realizaremos un estudio descriptivo, consistente en la compilación de un corpus, la detección de las unidades de análisis en lengua origen (*replaced segments*) y en lengua meta (*replacing segments*), la elaboración de un marco teórico que nos dé pistas sobre cómo clasificar esos segmentos, y sobre cómo clasificar las técnicas de traducción empleadas, la elaboración de un análisis cuantitativo que nos diga qué juegos de palabras se han usado en ambas versiones y qué técnicas de traducción predominan en la versión meta, y la discusión de los resultados y posible enunciación de regularidades o tendencias de traducción. Asimismo, se trata de un estudio exploratorio con carácter cuantitativo, que no puede ser representativo de toda la serie ni del fenómeno estudiado, por la limitación del corpus de análisis.

3.2 Fases de la investigación

Tras decidir el tema y objetivo del presente estudio, procedimos a seleccionar el corpus sobre el cual se haría el análisis. Puesto que ya conocíamos el material de trabajo y sabíamos que sería una fuente con las muestras suficientes para dicho proyecto, escogimos las tres primeras temporadas de la serie de animación *BoJack Horseman*.

El siguiente paso fue documentarnos y recabar información para crear el marco teórico. Para ello empleamos referencias bibliográficas de expertos de la traducción audiovisual, el doblaje y de los juegos de palabras y consultamos proyectos de temática parecida al presente. Toda la información recopilada durante este paso es la que se ha expuesto en los capítulos anteriores.

Una vez decidimos las clasificaciones que emplearíamos en el análisis, procedimos a visionar los capítulos de la serie. Comenzamos realizando un visionado del primer capítulo de la primera temporada en su versión original. Cuando se detectaba un juego de palabras con las características que se exponen en la parte teórica del estudio, lo anotábamos, junto con el código de tiempo en el que se encontraba. Esto nos facilitaba saber con seguridad en qué momento del episodio estaría el equivalente en la versión

doblada. Así pues, tras ver el episodio en inglés, procedimos a visionar la versión doblada en castellano. Este paso nos permitía anotar las traducciones de los juegos de palabras seleccionados del TO y añadir aquellos que se habían añadido al TM para compensar la falta de equivalentes en otras escenas. El siguiente paso que seguimos fue clasificar los juegos de palabras detectados según las tres categorías de Delabastita y, a continuación, sus equivalentes en castellano según las siete técnicas de traducción. Una vez finalizado el análisis del primer episodio, seguimos los mismos pasos con el resto de episodios y temporadas.

Se han analizado las tres primeras temporadas de la serie *BoJack Horseman*, no obstante, debido a la extensión limitada del trabajo solo se mostrarán en el cuerpo del trabajo los ejemplos más relevantes para el análisis. El resto de ejemplos recopilados se podrán encontrar en el Anexo 2.

La compilación de estos datos nos ha permitido obtener una serie de resultados cuantitativos de los cuales hemos extraído unas conclusiones y hemos podido responder a la pregunta de investigación que nos planteábamos en el apartado introductorio: ¿qué técnica de traducción se ha usado con más frecuencia en el doblaje al castellano de *BoJack Horseman* según el tipo de juego de palabras?

3.3 Ficha del análisis

Para la recopilación de los juegos de palabras hemos creado la siguiente tabla:

| Título del episodio V.O. | | | Título del episodio V.D. | |
|--------------------------|----|----|--------------------------|--------------------------|
| TCR | TO | TM | TIPO DE <i>PUN</i> | TÉCNICA DE TRADUCCIÓN |
| | | | | |

En ella indicamos, en primer lugar, el título del episodio en su versión original y en su versión doblada. Después, la tabla se divide en cinco columnas diferentes.

En la primera columna anotaremos el *time code reader* en el que se encuentra el juego de palabras. Puesto que el visionado se ha llevado a cabo desde la plataforma de vídeo bajo demanda *Netflix*, el TCR aparecerá con valor negativo, es decir, en lugar de marcar cuánto tiempo del vídeo se está visualizando, indica cuánto falta para que se termine.

En la siguiente columna, estará el juego de palabras en inglés que hemos seleccionado. Además, se indicará el personaje al que pertenece dicha intervención. Puesto que en algunas ocasiones habla más de un personaje y se han analizado tres temporadas de 12 capítulos cada una, los personajes que intervienen más a menudo se distinguirán en base a las iniciales de su nombre. En el Anexo 1 se encuentra una lista con todos los personajes, sus iniciales, descripciones y notas que ayudan a situarlos en un contexto.

En la tercera columna, se anotará la traducción del juego de palabras.



En la cuarta, se especificará la tipología a la que pertenece el juego de palabras de la columna «TO». En los casos en los que en la versión original no había un juego de palabras, pero en la doblada sí, esta casilla se marcará con una X.

Por último, en la quinta columna, se indicará la técnica de traducción que se ha empleado para trasladar el juego de palabras a la lengua meta.

3.4 Corpus

El corpus de estudio de este trabajo de final de grado se ha extraído de las tres primeras temporadas de la serie de animación destinada a un público adulto, *BoJack Horseman*.

3.4.1 Ficha técnica

- Título: *BoJack Horseman*
- Año: 2014 – actualidad
- País de origen: Estados Unidos
- Duración de los episodios: 20 – 25 minutos
- Género: Animación, comedia, drama
- Creador: Raphael Bob-Waksberg

- Distribución: *Netflix*

La serie se emitió por primera vez el 22 de agosto de 2014. Actualmente cuenta con cinco temporadas de 12 episodios cada una y un especial de Navidad. En septiembre de 2019 se anunció la emisión de la última temporada de *BoJack Horseman*. La sexta temporada se dividirá en dos partes, la primera estará disponible el 25 de octubre de 2019, mientras que la segunda parte no es estrenará hasta finales de enero de 2020. Esta última temporada contará con 16 episodios, ocho en la primera parte y otros ocho en la segunda.

Los actores que ponen las voces a los personajes en la versión original, son intérpretes con experiencia en la industria cinematográfica. En la siguiente lista describiremos los cinco personajes principales de la serie e indicaremos los actores que los doblan:

- **BoJack Horseman (Will Arnett):** BoJack es un caballo de 50 años en torno al cual gira la trama de la serie. En los noventa fue un personaje relevante para la industria de la televisión en Hollywood, ya que protagonizó la serie *Retozando*. Sin embargo, con el paso del tiempo los excesos y la fama han convertido a este actor en un caballo resentido y deprimido con tendencia al autosabotaje.
- **Princess Carolyn (Amy Sedaris):** Princess Carolyn es una gata persa de color rosa y la agente de BoJack, en gran parte de las temporadas. Además de tener una relación profesional con BoJack, él y Princess Carolyn han sido pareja en múltiples ocasiones. Se representa a este personaje como una gata cuya prioridad es el éxito laboral. Esta obsesión por el trabajo le ha causado una gran dificultad para mantener una vida personal equilibrada.
- **Diane Nguyen (Alison Brie):** Diane es una humana de origen vietnamita que empieza siendo la escritora a sueldo de la autobiografía de BoJack, pero que acaba convirtiéndose en una gran amiga del protagonista. Este personaje se caracteriza por ser razonable e inteligente, aunque un tanto incomprendido. Está casada con el Sr. Peanutbutter y en las primeras temporadas de la serie BoJack muestra sentimientos hacia ella.
- **Todd Chavez (Aaron Paul):** es un humano desempleado de 24 años que vive en casa de BoJack, en concreto en su sofá. Aunque a BoJack le lleva tiempo admitirlo, tras vivir cinco años en su casa, Todd se ha convertido en su mejor amigo. Este personaje se caracteriza por ser entrañable, un tanto despistado e

inocente, lo cual le lleva a toda clase de situaciones cómicas y sin sentido. En la temporada tres se revela que Todd es asexual.

- Sr. Peanutbutter (Paul F. Tompkins): El Sr. Peanutbutter es un perro labrador alegre y lleno de energía. Al igual que BoJack, es una antigua estrella de televisión que protagonizó una serie similar a la del protagonista. Dado que tiene una actitud positiva, tiene una buena relación con Todd, basada en la creación de proyectos e ideas de negocios que no suelen terminar bien. Es el marido de Diane.

3.4.2 Argumento de la serie

Puesto que solo se analizarán las tres primeras temporadas de la serie, a continuación, incluimos una breve sinopsis de cada una.

Temporada 1

La primera temporada introduce el personaje del caballo antropomorfo y estrella de televisión de los noventa, BoJack Horseman. Tras varios años sin tener éxito en Hollywood y una crisis existencial, BoJack decide que es el momento de escribir una autobiografía, para ello su agente, Princess Carolyn, contrata a Diane Nguyen, una escritora a sueldo. Así, conocemos el día a día y la gente que forma parte de la vida de BoJack.

Temporada 2

En esta temporada BoJack consigue hacerse con el papel principal de la película autobiográfica del famoso corredor de carreras de caballos y modelo a seguir de la infancia de BoJack, el caballo Secretariat. Asimismo, BoJack vive un momento de éxito después de la publicación de sus memorias. No obstante, la vuelta a la fama hace que BoJack deba enfrentarse a recuerdos del pasado que le hacen volver a caer en esa actitud destructora que le caracteriza.

Temporada 3

En la tercera temporada BoJack es nominado al Óscar como mejor actor por su actuación en *Secretariat*. Esto, sin duda, aumenta su fama y éxito profesional y, por consiguiente, hace que su vida personal se deteriore. La temporada termina con un BoJack perdido, atemorizado y derrotado por el rumbo que ha tomado su vida.

3.4.3 Ficha de doblaje

En este apartado indicaremos las personas principales involucradas en el doblaje al español de *BoJack Horseman*.

- Director y ajustador: Alfredo Cernuda (1ª y 2ª temporada), Eduardo del Hoyo (3ª temporada)
- Traductora: Marta Baonza
- Estudio de grabación: Media Sound
- Actores de doblaje:
 - Luis Bajo: BoJack Horseman
 - Ana Jiménez: Princess Carolyn
 - Olga Velasco: Diane Nguyen
 - Juan Amador Pulido: Todd Chavez
 - Eduardo del Hoyo: Sr. Peanutbutter
 - Pilar Martín: Sarah Lynn
 - José Escobosa: Herb Kazzaz

Capítulo 4. Análisis

Como se ha comentado a lo largo del trabajo, este apartado se centrará en el análisis de las diferentes clases de juegos de palabras que hemos encontrado en *BoJack Horseman* y las técnicas que se han empleado para trasladarlos a la lengua meta.

En los siguientes apartados se presentarán muestras representativas de cada tipo de juego de palabras en una tabla, como la mencionada en el apartado 3.3 *Ficha del análisis*. Los componentes principales de los juegos de palabras se resaltarán en negrita.

4.1 Homonimia

La primera categoría que comentaremos es el juego de palabras homonímico:

| <i>Prickly-Muffin</i> | | | <i>Muffin picante</i> | |
|-----------------------|--|---|-----------------------|-----------------------|
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA DE TRADUCCIÓN |
| -5:24:00 | SL: The only drug I need is horse . | SL: La única droga que necesito es caballo . | Homonimia | Pun → pun |

Durante este episodio Sarah Lynn está viviendo en casa de BoJack. La conducta tan destructiva de ambos, además del consumo de varias drogas, les lleva a mantener relaciones sexuales. En la escena mencionada en la tabla, BoJack intenta hacer ver a Sarah Lynn que tiene un problema grave con las drogas, a lo que Sarah Lynn contesta: «*The only drug I need is horse*». Así pues, los componentes de este juego de palabras son los dos significados que se le pueden atribuir al sustantivo «*horse*» en este contexto. El primero, es la acepción que hace referencia al animal y, por tanto, a BoJack; y el segundo corresponde al nombre coloquial de la heroína.

Dado que el sustantivo «caballo» es polisémico, y una de sus acepciones es «heroína», la intervención ha podido trasladarse al castellano respetando el juego de palabras original, lo cual significa que la técnica de traducción empleada ha sido *pun* → *pun*.

Otro ejemplo que hemos elegido para ilustrar la homonimia en los juegos de palabras es este:

| <i>BoJack Hates the Troops</i> | | | <i>BoJack odia a los soldados</i> | |
|--------------------------------|---|---|-----------------------------------|-----------------------|
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA DE TRADUCCIÓN |
| -14:25:00 | BJ: I didn't know he was a Navy SEAL . I just thought he was a regular kind of seal . | BJ: No sabía que era un marine. Creí que era solo un animal marino . | Homonimia | Pun → pun |

En esta escena BoJack se da cuenta de que la foca con la que acababa de discutir en el supermercado por unas magdalenas es en realidad un soldado de las Fuerzas Armadas. Al igual que en el ejemplo anterior, este juego de palabras aprovecha la polisemia del sustantivo «*seal*» para crear un efecto cómico. Así pues, el primer componente del juego hace referencia a la armada de los Estados Unidos y, el segundo, corresponde al animal marino, foca.

La técnica que se ha empleado en la traducción ha sido *pun* → *pun*. No obstante, en lugar de jugar con la polisemia de una palabra, la traductora ha empleado la paronimia entre «marine» y «marino». Si bien se ha efectuado un cambio, el efecto humorístico y el juego de palabras entre la profesión y el animal no se ha perdido.

El último ejemplo que comentaremos es el siguiente:

| <i>Higher Love</i> | | | <i>Colgado de amor</i> | |
|--------------------|------------------------|-------------------------|------------------------|-------------------------|
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA DE TRADUCCIÓN |
| -6:02:00 | W: What a hoot! | W: ¡Para ulular! | Homonimia | Pun → selective non-pun |

Wanda, la novia de BoJack durante la segunda temporada, es una lechuza que acaba de despertar de un coma de 30 años. Durante este episodio el personaje se pone al día con la tecnología y las redes sociales. En esta escena en concreto, Wanda ve un comentario gracioso en un foro de Internet sobre el actor Daniel Radcliffe, quien está participando en un concurso televisivo en el que ella trabaja. De nuevo, el juego de palabras se ha conseguido gracias a la polisemia del sustantivo «*hoot*».

En este contexto, los significados utilizados son «gracioso» y «ululato». Como puede verse, en la traducción solo se ha conseguido conservar uno de los dos significados, el que hace referencia al sonido característico de los búhos y lechuzas, por lo tanto, la técnica empleada es la de *pun* → *selective non-pun*.

El resultado que se ha obtenido del análisis es que, de los 108 juegos de palabras, 30 son homonímicos y las técnicas más utilizadas para su traducción han sido las siguientes:

- *Pun* → *pun*: 24 casos
- *Pun* → *selective non-pun*: 5 casos
- *Pun* → *non-selective non-pun*: 1 caso

En resumen, para esta clase de juego de palabras solo se han empleado tres de las seis técnicas y entre estas la más frecuente es *pun* → *pun* (véase el Anexo 1 para los ejemplos de las otras dos técnicas).

4.2 Homofonía

La siguiente clase de juego de palabras que analizaremos es el homófono:

| <i>The BoJack Horseman Story</i> | | <i>BoJack Horseman: la historia de BoJack Horseman, capítulo uno</i> | | |
|----------------------------------|--|--|-------------|-----------|
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -25:05:00 | SL: Oh, hey . BJ: Where? I'd love hay . | SL: Eh, no . BJ: ¿Dónde? Me encanta el heno . | Homofonía | Pun → pun |

En la escena a la que pertenece este ejemplo, BoJack entra en la cocina mientras Sarah Lynn y sus hermanos en la ficción están sentados en la mesa. El saludo de Sarah Lynn hacia el caballo, «*hey*» es el primer componente del juego de palabras. El otro componente es la respuesta de BoJack, quien cree que la niña le está avisando de que hay heno en la cocina. Esta confusión, que genera una situación cómica, se debe a que las palabras «*hey*» y «*hay*» son homófonas.

En la versión doblada, la traductora ha conseguido trasladar con gran fidelidad el juego de palabras. Para ello, ha empleado la expresión «eh, no», la cual se pronuncia del

mismo modo que «heno». Si bien «eh, no» no puede considerarse un saludo, el contexto en el que se desarrolla la escena (tres niños sentados en la mesa hablando y gesticulando) ayuda a que la expresión no parezca forzada y poco natural. Así pues, la técnica de traducción empleada en este caso ha sido la de *pun* → *pun*.

Otro ejemplo que ilustra esta categoría es:

| <i>BoJack Hates the Troops</i> | | | <i>BoJack odía a los soldados</i> | |
|--------------------------------|--|---|-----------------------------------|-------------------------|
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -15:56:00 | PC: BoJack, are you watching MSNBSea right now? | PC: BoJack, ¿estás viendo ahora la MSNBC ? | Homofonía | Pun → selective non-pun |

En esta escena Princess Carolyn menciona un canal de noticias, en el que todos los presentadores son animales marinos, MSNBSea, que hace referencia al canal estadounidense MSNBC. El juego de palabras se encuentra en la homofonía entre la letra C y el sustantivo «sea».

Puesto que el equivalente de «sea» en castellano es «mar», este componente no ha podido conservarse en la traducción y se ha optado por utilizar el nombre real del canal de televisión. Así pues, la técnica empleada es *pun* → *selective non-pun*.

El último ejemplo que muestra claramente la forma de los juegos de palabras homófonos es el siguiente:

| <i>The Telescope</i> | | | <i>El telescopio</i> | |
|----------------------|--|--|----------------------|-----------------------------|
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA DE TRADUCCIÓN |
| -8:26:00 | BJ: Exactly. What is so great about liquids? Every article I read now is "juice this" and "juice that". Herb: You know why? Jews | BJ: Exacto. ¿Por qué son tan buenos los líquidos? Cada artículo que leo habla de que si "los zumos esto, los zumos lo otro...". Herb: ¿Sabes qué? Los judíos | Homofonía | Pun → non-selective non-pun |

| | | | | |
|--|----------------------------|------------------------------|--|--|
| | controls the media. | controlan los medios. | | |
|--|----------------------------|------------------------------|--|--|

En esta escena, BoJack y su viejo amigo Herb están hablando sobre la utilidad de una licuadora de zumos y de la incomprensible moda de tomarlo todo en forma de zumo. Así pues, cuando BoJack comenta que no entiende por qué todos los artículos que lee recomiendan tomar «juice» ('zumó'), Herb responde que esto se debe a que los «jews» ('judíos') controlan los medios de comunicación.

Esta vez, la técnica que se ha empleado para la traducción del juego de palabras ha sido *pun* → *non-selective non-pun*. La traductora no ha podido mantener el juego de palabras, ya que los equivalentes en castellano de los componentes del juego, «zumó» y «judíos», no se asemejan fonéticamente. Esto ha ocasionado la pérdida de la función humorística del fragmento.

De los 108 ejemplos recopilados de la serie, 20 eran juegos de palabras homófonos. En total se han empleado cuatro de las seis técnicas, de las cuales *pun* → *pun* ha sido la más utilizada:

- *Pun* → *pun*: 11 casos
- *Pun* → *selective non-pun*: 7 casos
- *Pun* → *non-selective non-pun*: 1 caso
- *Pun* → *punoid*: 1 caso

4.3 Paronimia

Los juegos de palabras con componentes relacionados por la paronimia son los que se han encontrado con más frecuencia en el corpus. De hecho, de los 108 ejemplos, 51 pertenecen a esta categoría.

El primer ejemplo que utilizaremos para ilustrar esta categoría es el siguiente:

| <i>Our A-story Is a "D" Story</i> | | | <i>Relación turbulenta</i> | |
|-----------------------------------|---|---|----------------------------|-----------------------|
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA DE TRADUCCIÓN |
| -24:57:00 | BJ: Be Stiller , my beating heart. D: Stiller crazy | BJ: Casi Mecano del susto. | Paronimia | Pun → pun |

| | | | | |
|--|------------------------|-------------------------------------|--|--|
| | after all these years. | D: Mecano de Hawái a Bombay. | | |
|--|------------------------|-------------------------------------|--|--|

BoJack y Diane están en el aeropuerto esperando a que el Sr. Peanutbutter les recoja. Mientras tanto, charlan del vuelo y las turbulencias que experimentaron. En el diálogo que precede a este, mencionan que durante el vuelo ambos leyeron un artículo sobre el actor Ben Stiller. Por lo tanto, los componentes que crean el juego de palabras son «*still*» (‘quieto’ en la intervención de BoJack y ‘todavía’ en la de Diane) y «Stiller» (apellido del actor).

Este juego se ha conseguido trasladar cambiando el referente cultural del actor Ben Stiller, por el del grupo de música Mecano. Con este cambio, la traductora ha conseguido conservar la función humorística jugando con la paronimia entre el nombre propio del grupo y la expresión vulgar «me cago».

El segundo ejemplo que comentaremos es:

| <i>The BoJack Horseman Story</i> | | <i>BoJack Horseman: la historia de BoJack Horseman, capítulo uno</i> | | |
|----------------------------------|---|--|-------------|-----------------------|
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA DE TRADUCCIÓN |
| -6:46:00 | Alex: I felt totally alone in this world before I met Wanda. And then I met all of you my friends. But if you're gonna kick me to the curb just because I think you're all capitalist swine and want to see your way of life destroyed, well, so be it. Or should I say, So-vi-et. | Alex: Estaba solo en este mundo hasta que conocí a Wanda. Y luego os conocí a vosotros, a mis amigos. Pero si pensáis tirarme a la cuneta solo porque os creéis todos unos cerdos capitalistas y queréis ver cómo destruíis vuestro modo de vida, rehúso. ¿O debería decir "re-ruso"? | Paronimia | Pun → pun |

| | | | | |
|--|---------------------------|---|--|--|
| | PC: Oh, cute! A wordplay. | PC: Oh, qué mono. Un juego de palabras. | | |
|--|---------------------------|---|--|--|

Durante una fiesta en casa de BoJack, todos los presentes se enteran de que Alex, el amigo de Wanda, es un antiguo espía ruso. Ante los prejuicios de algunos de los invitados Alex dice lo que se muestra en la tabla.

En este caso, los componentes del juego de palabras son la expresión «*so be it*» y el adjetivo «*Soviet*». En la traducción se consigue trasladar el juego de palabras gracias a la palabra que Alex se inventa para hacer referencia a su nacionalidad, «re-ruso», y la relación paronímica entre esta y el presente de indicativo del verbo *rehusar*. Así pues, la técnica empleada es *pun* → *pun*.

Otro ejemplo de juego de palabras paronímico que hemos encontrado es el siguiente:

| <i>Say Anything</i> | | | <i>Di algo</i> | |
|---------------------|--|--|----------------|-------------------------|
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA DE TRADUCCIÓN |
| -17:01:00 | PC: I don't have time for you or cardboard you. I need to find a new director . BJ: Or you could find my nude erector – She's gone. | PC: No tengo tiempo para ti ni para tu versión de cartón. Necesito encontrar un director . BJ: O podrías bajarme los pantalones y sorprenderte... Se ha ido. | Paronimia | Pun → selective non-pun |

En esta escena BoJack acude al despacho de Princess Carolyn para buscarla con el objetivo de tener relaciones sexuales con ella. Sin embargo, la gata está ocupada buscando un nuevo director para la película que BoJack va a protagonizar. Princess Carolyn introduce el primer componente del juego, «*new director*», el cual se completa con el segundo componente «*nude erector*», que BoJack utiliza para referirse a sus genitales.

La relación paronímica entre ambas frases se pierde en su traducción al castellano. Tal y como se muestra en la columna TM, la traductora solo traslada el primer componente del juego, «*new director*», como «un director», pero el segundo se pierde en la traducción. Por lo tanto, la técnica empleada ha sido *pun* → *selective non-pun*.

Así pues, los resultados del análisis de esta categoría de juego de palabras son:

- *Pun* → *pun*: 35 casos
- *Pun* → *selective non-pun*: 8 casos
- *Pun* → *non-selective non-pun*: 1 caso
- *Pun* → *diffuse paraphrase*: 2 casos
- *Pun source text* → *pun target text*: 5 caso

De nuevo, la técnica más empleada es la de *pun* → *pun*. Asimismo, cabe destacar que, además de ser la categoría con más ejemplos (casi la mitad del total de juegos de palabras están basados en la paronomasia), en ella podemos encontrar la mayor variedad de técnicas de traducción, pues se han utilizado cinco de las seis técnicas de nuestro análisis.

4.4 Casos de compensación

Por último, aunque este apartado no aporta datos al análisis cuantitativo que hemos realizado, consideramos conveniente mencionar un par de ejemplos de la técnica de traducción *non-pun* → *pun*, ya que se ha empleado siete veces para compensar por los fragmentos en los que no se ha podido trasladar un juego de palabras a la lengua meta.

Los ejemplos son los siguientes:

| <i>The BoJack Horseman Story</i> | | | <i>BoJack Horseman: la historia de BoJack Horseman, capítulo uno</i> | |
|----------------------------------|-----------------------------------|--|--|-----------------------|
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA DE TRADUCCIÓN |
| -7:32:00 | Doctor: You've been overstressed. | Doctor: Has sufrido un estrés de caballo. | X | Non-pun → pun |

| <i>Prickly-Muffin</i> | | | <i>Muffin picante</i> | |
|-----------------------|--|---|-----------------------|--------------------------|
| TCR | TO | TM | TIPO DE <i>PUN</i> | TÉCNICA DE TRADUCCIÓN |
| -19:19:00 | SL: You think I won't make a scene, you limey bastard? | SL: ¿Creías que no iba a montar una escena, hijo de la Gran Bretaña? | X | Non-pun → pun |

En el primer ejemplo, BoJack se encuentra en el hospital después de sufrir un ataque de ansiedad. En la versión original la escena carece de humor, pues el doctor solo le explica que el estrés es el causante del ataque. Sin embargo, en la versión doblada se emplea la expresión coloquial «estrés de caballo» para describir la magnitud del estrés de BoJack, quien es, a su vez, un caballo.

En el segundo ejemplo, Sarah Lynn está discutiendo con el actor británico Andrew Garfield, quien acaba de dejarla. Ante la ruptura, Sarah Lynn llama al actor «*limey*», un término peyorativo usado en América del Norte para referirse a los británicos. En el doblaje, Sarah Lynn le llama «hijo de la Gran Bretaña», creando así un juego de palabras cuyos componentes son el lugar de origen del actor y el insulto «hijo de la gran puta».

Capítulo 5. Conclusiones

Tras finalizar el análisis de los juegos de palabras de *BoJack Horseman* hemos obtenido unos resultados que nos han llevado a las siguientes conclusiones.

Por una parte, hemos conseguido cumplir el objetivo de este trabajo: analizar los juegos de palabras presentes en las tres primeras temporadas y descubrir cuál es la categoría más común en la versión original de la serie. Así pues, de 108 ejemplos, hemos encontrado 30 juegos homonímicos, 20 homófonos, 51 paronímicos y 7 ejemplos que no contenían juegos de palabras en la versión en inglés, pero sí en la versión doblada.

Con esta primera parte del análisis, podemos determinar que los juegos de palabras más frecuentes en *BoJack Horseman* son aquellos que se componen de parónimos. Es decir, la paronomasia es el recurso estilístico más usado en estas tres temporadas para construir los juegos de palabras y originar humor en la serie estadounidense.

Por otra parte, la segunda fase del análisis nos ha llevado a unas conclusiones cuantitativas con las que hemos contestado a la pregunta de investigación que nos planteábamos: ¿qué técnica de traducción se ha usado con más frecuencia en el doblaje según el tipo de juego de palabras?

En el caso de los juegos homonímicos, solo se han empleado tres de las seis técnicas. De entre ellas, la más frecuente ha sido *pun* → *pun*, con 24 ejemplos sobre un total de 30. La segunda, ha sido *pun* → *selective non-pun*, con 5 ejemplos; y la tercera, *pun* → *non-selective non-pun*, con un solo ejemplo.

En los juegos homófonos se han utilizado cuatro de las técnicas. De nuevo, la más frecuente es *pun* → *pun*, con 11 casos de un total de 20. La segunda, igual que en la categoría anterior, es *pun* → *selective non-pun*, con 7 casos. Finalmente, en el tercer lugar están las técnicas *pun* → *non-selective non-pun* y *pun* → *punoid*, con un ejemplo cada una.

Por último, en los juegos paronímicos se ha usado la técnica *pun* → *pun* 35 veces, de un total de 51; *pun* → *selective non-pun*, 8 veces; *pun source text* → *pun target text*, 5 veces; *pun* → *diffuse paraphrase*, 2 veces; y *pun* → *non-selective non-pun*, una única vez. Como se puede apreciar, los juegos de palabras paronímicos, además de ser los que se repiten en más ocasiones, son los que se pueden trasladar a la lengua meta con un número

de técnicas más elevado, pues en el análisis hemos podido encontrar cinco de las seis técnicas disponibles.

Estos resultados, nos permiten llegar a una última conclusión: que en el caso del doblaje de *BoJack Horseman*, independientemente del tipo de juego de palabras, la tendencia de la traductora ha sido emplear la técnica *pun* → *pun* en un 64 % de los casos, es decir, la traducción de un juego de palabras del texto origen al texto meta sin que se produzca la pérdida de la función que este desempeña. Esto a su vez, muestra el talento de la traductora en trasladar juegos de palabras de una lengua a otra, pues las ocasiones en las que ha optado por no reproducir un juego de palabras son escasas, ya que a este porcentaje habría que añadir los casos de *pun source text* → *pun target text*, o *punoid*, o *diffuse paraphrase* como intentos de no perder los juegos de palabras, que realmente se pierden solo en un pequeño porcentaje.

Realizar este estudio nos ha permitido adentrarnos más en el proceso que se sigue en la traducción de juegos de palabras. Si bien hemos conseguido lo que nos propusimos en el apartado introductorio, la documentación sobre este recurso humorístico y el análisis que hemos llevado a cabo, nos ha hecho ver que todavía quedan muchos aspectos de los juegos de palabras por definir y que es un campo de investigación que nos gustaría volver a visitar en el futuro. Por ejemplo, en este trabajo no se ha tenido en cuenta finalmente la cuestión de las sincronías, que podría ser una causa de la pérdida de juegos de palabras en lengua meta. Tampoco se ha tenido en cuenta el impacto de la imagen sobre las soluciones aportadas, un factor que también podría tener repercusiones en la técnica utilizada en cada caso. Tampoco se han listado las técnicas según el grado de extranjerización o familiarización que conlleven. Todo esto podría analizarse en una investigación de mayor envergadura y sin las limitaciones espaciales de un trabajo de fin de grado.

Bibliografía

- Agost, Rosa (1999). *Traducción y doblaje: Palabras, voces e imágenes*. Barcelona: Ariel
- Chaume, Frederic (2012a). «La traducción audiovisual: Nuevas tecnologías, nuevas audiencias». En: *Atti del 12° Congresso dell'Associazione Italiana di Linguistica Applicata* (143-159). Perugia: Guerra Edizioni.
- Chaume, Frederic (2012b). *Audiovisual translation: dubbing*. Manchester: St. Jerome.
- Delabastita, Dirk (1993). *There's a Double Tongue: An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay, with Special Reference to Hamlet*. Amsterdam: Rodopi.
- Delabastita, Dirk (ed.) (1996). *Wordplay and Translation. Special Issue of the Translator. Studies in Intercultural Communication*. Londres: Routledge
- Giorgadze, Meri (2014). «Linguistic Features of Pun, its Typology and Classification». En: *European Scientific Journal. November Special Edition*, vol. 2. Disponible en: <https://eujournal.org/index.php/esj/article/view/4819>
- Koochacki, Fahime (2016). «An Investigation of Pun Translatability in English Translations of Sa'di's Ghazals Based on Delabastita's Proposed Model». En: *Advances in Language and Literary Studies*, vol. 7, nº. 4. Disponible en: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1127251.pdf>
- Martínez Sierra, Juan José (2008). *Humor y traducción. Los simpsón cruzan la frontera*. Castellón de la Plana: Publicaciones de la Universidad Jaume I
- Sanderson, John D. (2009): «Strategies for the Dubbing of Puns with One Visual Semantic Layer». En Díaz Cintas, J. (ed.): *New Trends in Audiovisual Translation*. Briston: Multilingual Matters. Disponible en: https://www.academia.edu/28177583/New_Trends_in_audiovisual_translation
- Real Academia Española (2014). *Diccionario de la lengua española*. Disponible en: <https://www.rae.es/>

Webgrafía

- «BoJack Horseman». En *El doblaje*. Disponible en: <http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelicula.asp?id=44548> [última visita: 27/10/2019]
- «BoJack Horseman». En *Imdb*. Disponible en: <https://www.imdb.com/title/tt3398228/> [última visita: 27/10/2019]
- «BoJack Horseman». En: *Wikipedia*. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/BoJack_Horseman [última visita: 27/10/2019]
- «The 50 Best Animated Series of All Time». En *IndieWire*. Disponible en: <https://www.indiewire.com/feature/best-animated-series-all-time-cartoons-anime-tv-1202021835/5/> [última visita: 02/11/2019]
- «Finalistas». En *Premios ATRAE*. Disponible en: <http://premios.atrae.org/finalistas-v-edicion/> [última visita: 02/11/2019]

Anexos

Anexo 1: lista de personajes

- BoJack Horseman (BJ): antigua estrella de televisión con problemas de adicción. Es un caballo y el protagonista de la serie.
- Todd Chavez (T): humano que vive en el sofá de BoJack desde hace cinco años. Es el mejor amigo de BoJack.
- Princess Carolyn (PC): agente, amiga y exnovia de BoJack. Es una gata de color rosa.
- Diane Nguyen (D): escritora que se encarga de escribir la biografía de BoJack. Está casada con el Sr. Peanutbutter. Es una humana.
- Sr. Peanutbutter (MP): «Mr. Peanutbutter» en la versión original. Antigua estrella de televisión y marido de Diane. Es un perro labrador.
- Sarah Lynn (SL): una de las niñas que actuaba en la serie de BoJack. Basada en jóvenes actrices que acabaron teniendo problemas con las drogas, como Mary-Kate y Ashley Olsen, Britney Spears o Lindsay Lohan, entre otras.
- Doctor: doctor que atiende a BoJack tras su ataque de ansiedad.
- Presentadora: presentadora en una entrega de premios.
- Hermano y Madre: familiares de Diane.
- Vanessa Gekko: rival de Princess Carolyn en el ámbito profesional. Es una humana.
- Pájaro 1 y 2: dos pájaros que trabajan de *paparazzi*.
- Herb: productor de televisión y antiguo amigo de BoJack.
- Charlotte: vieja amiga de BoJack. Es una cierva.
- Abogado: en la escena en la que aparece se dirige a una nutria que es juez.
- Doctor Hu: doctor de origen asiático que facilita drogas a Sarah Lynn.
- Presentador: presentador de televisión que lee una carta escrita por BoJack cuando era pequeño.
- Secretariat: corredor de carreras de caballo al que BoJack admiraba de pequeño y al cual está dirigida la carta que el presentador lee. Es un caballo.
- Sebastian: reportero de guerra que intenta reclutar a Diane.
- Butterscotch Horseman: padre de BoJack.
- Beatrice Horseman: madre de BoJack.

- Miau Miau Caraborrosa (MMC): policía de Los Ángeles. Es un gato.
- Wanda (W): novia de BoJack durante la segunda temporada. Es una lechuza. Estuvo en coma durante 30 años.
- Alex: amigo de Wanda y antiguo espía ruso.
- Kelsey Jennings: directora de cine.
- Actriz de reparto Margo Martindale (MM): personaje basado en la actriz Margo Martindale.
- Abe: director de cine. Es un pez gato.
- Rutabaga: compañero de trabajo de Princess Carolyn. Es un conejo.
- Trip: hijo de Charlotte.
- Copernico: líder de un grupo de improvisación.
- Heather: periodista que trabaja para Manatí Fair. Tiene una aventura con BoJack. Es una manatí.
- Ana Spanakopita (AS): publicista de BoJack durante la tercera temporada.
- Sandro: camarero italiano del restaurante en el BoJack y Princess Carolyn están cenando.
- Desconocida: mujer en el lavabo de señoras del restaurante en el BoJack y Princess Carolyn están cenando.

Anexo 2: tablas de análisis

- Temporada 1

| <i>The BoJack Horseman Story</i> | | <i>BoJack Horseman: la historia de BoJack Horseman, capítulo uno</i> | | |
|----------------------------------|--|---|-------------|-------------------------|
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -25:05:00 | SL: Oh, hey. BJ: Where? I'd love hay . | SL: Eh, no. BJ: ¿Dónde? Me encanta el heno . | Homofonía | Pun → pun |
| -19:15:00 | BJ: Neigh way , Jose. | BJ: No relincho porque me hincho . | Homofonía | Pun → <i>punoid</i> |
| -18:11:00 | BJ: Now, that's a horse of a different cruller? | BJ: Pues a caballo regalado no le mires el dentado. | Paronimia | Pun → selective non-pun |
| -18:08:00 | BJ: Everyone gets a mulligan and my mulligan was Carey Mulligan . | BJ: Todo el mundo echa una crin al aire, yo la eché con la preciosa Carey Mulligan . | Homonimia | Pun → pun |
| -16:18:00 | MP: Always a Clydesdale, never a Clyde, eh BoJack? | MP: Aunque el caballo se vista de seda, caballo se queda . | Paronimia | Pun → pun |
| -7:41:00 | Doctor: Well, BoJack it looks like what you experienced was a mild anxiety attack . BJ: Jesus, if that's mild, I don't want to know what spicy feels like . | Doctor: Bueno BoJack, parece que el diagnóstico de lo que ha tenido es solo un ataque suave de ansiedad . BJ: Pues si ha sido suave no quiero saber lo que sería picante . | Homonimia | Pun → pun |
| -7:32:00 | Doctor: You've been overstressed. | Doctor: Has sufrido un estrés de caballo . | X | Non-pun → pun |
| <i>BoJack Hates the Troops</i> | | <i>BoJack odia a los soldados</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -19:42:00 | MP: We are calling it Peanutbutter and Jelly . Get it? Because I'm Mr. Peanutbutter. BJ: Okay, who's jelly? | MP: Lo llamaremos Mantequilla y mermelada . Porque yo soy suave como la mantequilla. BJ: Y te untas de mermelada. | Homonimia | Pun → selective non-pun |
| -15:56:00 | PC: BoJack, are you watching MSNBSea right now? | PC: BoJack, ¿estás viendo ahora la MSNBC ? | Homofonía | Pun → selective non-pun |
| -14:25:00 | BJ: I didn't know he was a Navy SEAL . I just thought | BJ: No sabía que era un marine. Creí que era solo un animal marino . | Homonimia | Pun → pun |

| | he was a regular kind of seal . | | | |
|-------------------------------|--|--|-------------|---------------|
| <i>Prickly-Muffin</i> | | <i>Muffin picante</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -25:25:00 | SL: Olivia told me sometimes at school they have pop quizzes. I don't want to pop! That's too much, man. | SL: Olivia me ha dicho que en el colegio a veces te examinan sin que tú quieras, ¡y no me gustan los médicos! Estoy sana como una manzana. | Homonimia | Pun → pun |
| -19:19:00 | SL: You think I won't make a scene, you limey bastard? | SL: ¿Creías que no iba a montar una escena, hijo de la Gran Bretaña? | X | Non-pun → pun |
| -9:16:00 | PC: Could Vanessa Gekko get you that? | PC: ¿Te lo conseguiría la lagarta de Vanessa Gekko? | X | Non-pun → pun |
| -5:24:00 | SL: The only drug I need is horse . | SL: La única droga que necesito es caballo . | Homonimia | Pun → pun |
| <i>Zöes and Zeldas</i> | | <i>Entre Zoe y Zelda</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -22:56:00 | Presentadora: you will surely go down in the annals of history just as surely as Lisa Lampanelli will go down in the locker room of the Houston Rockets | Presentadora: usted pasará a los anales de la historia igual que Marilyn Monroe pasó a la historia por pasarse por los anales a todos los Kennedy. | Homonimia | Pun → pun |
| -12:25:00 | T: I got Princess Carolyn to invite Virgil Van Cleef to our next rehearsal. BJ: Who in the what Van? | T: Le pedí a Princess Carolyn que invitara a Virgil Van Cleef al próximo ensayo. BJ: ¿Que van a dónde? | Homonimia | Pun → pun |
| <i>Live Fast Diane Nguyen</i> | | <i>Corre Diane Nguyen, corre</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -19:00:00 | BJ: So, what, you're like the black sheep ? D: No, Gary's the black sheep. He's adopted. | BJ: Vamos que eres la oveja negra. D: No, Gary es la oveja negra , es adoptado. | Homonimia | Pun → pun |
| -13:25:00 | Hermano: Hey, Ma, Ben Affleck eats grapes. Madre: He don't eat grapes! Hermano: BoJack said he fed Affleck grapes. He was graping it up with Daredevil himself. | Hermano: Eh, mamá, Ben Affleck come uvas. Madre: Que va a comer uvas ese. Hermano: BoJack dice que le dio uvas a Ben Affleck. Y lo | Paronimia | Pun → pun |

| | | pasó de uva madre con el mismísimo Batman. | | |
|-----------------------------------|---|--|-------------|-----------------------------|
| -13:10:00 | Hermano: Cryane . | Hermano: La llorona . | Paronimia | Pun → selective non-pun |
| <i>Our A-story Is a "D" Story</i> | | <i>Relación turbulenta</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -25:48:00 | Cartel de MP: “Honey!” (Se acerca una osa) MP: Oh, it’s a pet name. I don’t have actual honey . | Cartel de MP: “¡Miel!” (Se acerca una osa) MP: Oh, solo es un mote. No tengo miel . | Homonimia | Pun → non-selective non-pun |
| -24:57:00 | BJ: Be Stiller , my beating heart. D: Stiller crazy after all these years. | BJ: Casi Mecano del susto. D: Mecano de Hawái a Bombay. | Paronimia | Pun → pun |
| -22:27:00 | MP: I got you a D pendant , because I am " dependant " on you. | MP: Te he comprador un colgante con una D , porque mi vida “ depende ” de ti, cariño. | Homofonía | Pun → selective non-pun |
| -22:23:00 | BJ: Hey, D-voted memoirist . | BJ: Hombre, decidida biógrafa . | Homofonía | Pun → selective non-pun |
| -16:59:00 | PC: Oh, fish . | PC: Oh, mierda . | Paronimia | Pun → selective non-pun |
| -16:17:00 | MP: Well you pulled it off, you deviant ? Get it? D-viant ? | MP: Vaya, lo conseguiste, desgraciado . ¿Lo pillas? ¿ Des-graciado ? | Homofonía | Pun → pun |
| -9:56:00 | BJ: Son of a bitch. That literal son of a bitch . | BJ: Será hijo de perra. No será, es un hijo de perra . | Homonimia | Pun → pun |
| -6:33:00 | D: Yeah, that was really something. BJ: I guess he makes your heart stand Stiller ? D: Yeah, but for some reason the jury's Stiller out on how I feel about it. | D: Sí, sé que pasaron cosas. BJ: Supongo que han hecho que tu corazón lata a menudo. D: Sí, pero por alguna razón a menudo estoy confusa con mis sentimientos. | Paronimia | Pun → difusse paraphrase |
| -4:07:00 | MP: You're a catch , Diane, and I think you know how much I love catch . | MP: Eres un hueso duro de roer . Y ya sabes cuánto me gustan los huesos . | Homonimia | Pun → pun |
| <i>Say Anything</i> | | <i>Di algo</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |

| -25:46:00 | PC: You've got to get your shit together. So you took some licks, but you're gonna bounce back, because you're talented, you're smart, and damn it, you're good. | PC: Tienes que tomar las riendas de tu vida . Te han pasado muchas mierdas, pero debes superarlo porque tienes talento, eres inteligente y, joder, eres bueno. | X | No pun → pun |
|----------------------|---|---|-------------|-----------------------------------|
| -17:51:00 | Turtletub: Bad news, P.C. Braff used your merger as an opportunity to jump ship. PC: Aw, fish. | Turtletub: Malas noticias. Almodóvar ha usado la fusión para abandonar el barco. PC: Qué ca... lamar. | Paronimia | Pun → pun |
| -17:01:00 | PC: I don't have time for you or cardboard you. I need to find a new director . BJ: Or you could find my nude erector -- She's gone. | PC: No tengo tiempo para ti ni para tu versión de cartón. Necesito encontrar un director . BJ: O podrías bajarme los pantalones y sorprenderte... Se ha ido. | Paronimia | Pun → selective non-pun |
| -14:37:00 | Vanessa Gekko: Oh, also, extortion can be prosecuted as a class E felony. That's four years in prison, easy, and when you throw in the murder of Tupac Shakur... Pájaro 1: We didn't do that. Pájaro 2: Yeah, yeah. You can't pin that on us. | Vanessa Gekko: Y además la extorsión se puede denunciar como un delito de clase E. Eso son cuatro años de cárcel y si le añadimos el asesinato de Marvin Gaye... Pájaro 1: No fuimos nosotros. Pájaro 2: No nos puedes cargar el muerto. | X | No pun → Pun |
| -12:12:00 | PC: Is that Quentin Tarantulino? | PC: ¿Es ese Quentin Tarantulino? | Paronimia | Pun source text → pun target text |
| <i>The Telescope</i> | | <i>El telescopio</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -22:09:00 | BJ: Listen, you guys don't need to include me on your dates. Sometimes, it makes me feel like a third wheel . Charlotte: BoJack, stop. Without the third wheel, how would you ride a tricycle? BJ: Wouldn't that make it a bycycle? | BJ: Oye, tampoco hace falta que contéis siempre conmigo. A veces me siento un poco sujeta velas . Charlotte: BoJack, ya vale. Además, alguien tendrá que sujetar las velas para alumbrarnos . BJ: ¿Y no es más íntimo a oscuras? | Homonimia | Pun → pun |

| -8:26:00 | BJ: Exactly. What is so great about liquids? Every article I read now is "juice this" and "juice that". Herb: You know why? Juice controls the media. | BJ: Exacto. ¿Por qué son tan buenos los líquidos? Cada artículo que leo habla de que si "los zumos esto, los zumos lo otro...". Herb: ¿Sabes qué? Los judíos controlan los medios. | Homofonía | Pun → non-selective non-pun |
|-----------------------|--|--|-------------|-----------------------------|
| <i>Horse Majeure</i> | | <i>Caballo conmocionado</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -7:32:00 | T: What does it all mean? Am I just grasping straws? Wait. Straws—That's it. Straws are used to drink soda or water, and plants need water. | T: ¿Qué significa todo esto? ¿Estoy sufriendo una paja mental? Espera. Paja... Eso es. Las pajas se usan para beber refrescos o agua y las plantas necesitan agua. | Homonimia | Pun → pun |
| -6:20:00 | Abogado: No further questions, Your Honor. | Abogado: No hay más preguntas, su "nutrería" . | X | No pun → pun |
| <i>One Trick Pony</i> | | <i>Caballo de batalla</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -12:17:00 | MP: Honeydew? More like, "Honey, do I enjoy eating it? Yes, I do." Right? BJ: Not right, and I would love to go through all the reasons why, but I've got bigger concerns right now. MP: Honeydew, go on. | MP: Melón o más bien dirías "melons" quiero comer a todos, ¿verdad? BJ: De verdad, nada. Y me encantaría explicártelo, pero tengo otras preocupaciones. MP: Eh, BoJack, "cuenta-melón" . | Paronimia | Pun - pun |
| -5:06:00 | BJ: So I didn't fall in love with Naomi Watts ? Naomi Watts: No, you fell in love with Diane. BJ: Naomi what? | BJ: Entonces, ¿no me he enamorado de Naomi Watts ? Naomi Watts: No, te enamoraste de Diane. BJ: ¿Naomi Wa-qué? | Homofonía | Pun → selective non-pun |
| <i>Downer Ending</i> | | <i>Final feliz</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -17:15:00 | BJ: Oh, it's "Hu". Dr. Hu. Doctor Hu: That's right, Dr. Hu. Dr. Allen Hu. BJ: No, no, no, but I thought it was "Who", like Doctor Who. Doctor Hu: Yes, that's exactly what it's like. | BJ: Ah, es "Hu". "Hu" con H. Doctor Hu: Exacto, doctor Allen Hu. BJ: No, no, que yo pensaba que era "Who", como el Doctor Who. Doctor Hu: Sí, exactamente | Homofonía | Pun → pun |

| | <p>BJ: No, not H-U, but "who", like, "Hello, who is it?"</p> <p>Doctor Hu: Uh, I don't know. Who is it? I'm sorry, is he telling a joke? Is he telling a joke that I just don't--</p> | <p>es así.</p> <p>BJ: No, no, con W. Escucha ahora: "¿Oiga, es el doctor Who?"</p> <p>Doctor Hu: Eh, no lo sé. Perdona, ¿es un chiste? ¿En un chiste que no entiendo?</p> | | |
|--------------|---|---|-------------|-------------------------|
| -8:13:00 | <p>SL: Horse, horse, horse!</p> <p>BJ: What is it?</p> <p>SL: Will you make me a penis butter and va-jelly sandwich?</p> | <p>SL: Caballito, caballito, caballito.</p> <p>BJ: ¿Qué pasa?</p> <p>SL: ¿Me haces un sándwich de dulcepene con mermechichi?</p> | Paronimia | Pun → pun |
| -6:12:00 | <p>Charlotte: BoJack!</p> <p>BJ: Yes, dear?</p> | <p>Charlotte: ¡BoJack!</p> <p>BJ: ¿Sí, ciervecita?</p> | Homofonía | Pun → selective non-pun |
| <i>Later</i> | | <i>Siempre hay un después</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -25:07:00 | <p>Presentador: "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?"</p> | <p>Presentador: "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?"</p> | Homonimia | Pun → pun |
| -24:25:00 | <p>Secretariat: BoJack, when you get sad, you run straight ahead. There are people in your life who are gonna try to hold you back, slow you down, but you don't let them.</p> | <p>Secretariat: BoJack, cuando estés triste corre hacia adelante y nunca dejes de correr pase lo que pase. Habrá gente en tu vida que intentará detenerte, ponerte riendas, pero no lo permitas.</p> | X | Non-pun → pun |
| -18:58:00 | <p>Sebastian: We need to wake people up.</p> <p>D: Well, I am a morning person.</p> <p>Sebastian: I hope you mean mourning with a "u", because, Diane, this is deadly serious.</p> | <p>Sebastian: Debemos hacer que la gente despierte.</p> <p>D: Bueno, yo me despierto pronto.</p> <p>Sebastian: Te hablo de despertar conciencias porque, Diane, es un asunto de vida o muerte.</p> | Homofonía | Pun → pun |

| | | | | |
|----------|---|---|-----------|-----------|
| -9:07:00 | <p>MP: Anyway, now we're all about smoodies.</p> <p>BJ: What?</p> <p>T: Smoodies.</p> <p>BJ: You're saying "smoothies", right?</p> <p>Smoothies.</p> <p>T: No. Smoodies. It's a mood that you drink like a smoothie.</p> <p>BJ: I don't understand it. How do you drink a mood?</p> <p>MP: Like a smoothie.</p> | <p>MP: Es igual, ahora nos ha dado por los "blatidos".</p> <p>BJ: ¿Qué?</p> <p>T: "Blatidos".</p> <p>BJ: Querrás decir "batidos", ¿no? Batidos.</p> <p>T: No, "blatidos". Es un latido que se bebe como un batido.</p> <p>BJ: No lo entiendo. ¿Cómo te bebes un latido?</p> <p>MP: Pues como un batido.</p> | Paronimia | Pun → pun |
|----------|---|---|-----------|-----------|

- Temporada 2

| <i>Brand New Couch</i> | | <i>Un nuevo sofá</i> | | |
|------------------------|---|--|-------------|--------------------------|
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -25:49:00 | <p>Butterscotch Horseman: Why do we even have saucers? We don't drink tea.</p> <p>Beatrice Horseman: Those saucers are for entertaining!</p> <p>Butterscotch Horseman: Oh, yeah? Well, I'm exit-taining.</p> <p>Do you get it?</p> | <p>Butterscotch Horseman: ¿Y por qué tenemos platitos? Nosotros no tomamos té.</p> <p>Beatrice Horseman: ¡Esos platitos son para entretenernos!</p> <p>Butterscotch Horseman: Ah, ¿sí? Pues me voy a entretener. ¿Lo pillas?</p> | Paronimia | Pun → selective non-pun |
| -21:02:00 | <p>BJ: I was in a hole. And I realized, "I can wallow in this hole or I can change." While I was tempted to go with the former, sometimes the only way to go out of a hole is a latter. No pun intended.</p> <p>PC: You clearly intended that pun.</p> | <p>BJ: Caí en un pozo y me di cuenta de que podía abandonarme o podía cambiar. Y aunque me sentí tentado, a veces la única forma de salir del pozo es mutando. Sin buscar la gracia.</p> <p>PC: Claro que pretendías hacer la gracia.</p> | Paronimia | Pun → diffuse paraphrase |
| -11:11:00 | PC: Goose Van Sant's | PC: Benicio del Ganso | Homofonía | Pun → pun |
| <i>Yesterdayland</i> | | <i>Pasadolandia</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -6:46:00 | Alex: I felt totally alone in this world before I met Wanda. And then I met all of you my friends. But if you're gonna kick me to the curb just because I think you're all capitalist swine and want to | Alex: Estaba solo en este mundo hasta que conocí a Wanda. Y luego os conocí a vosotros, a mis amigos. Pero si pensáis tirarme a la cuneta solo porque os creéis todos unos cerdos | Paronimia | Pun → pun |

| | see your way of life destroyed, well, so be it. Or should I say, So-vi-et. PC: Oh, cute! A wordplay. | capitalistas y queréis ver cómo destruíis vuestro modo de vida, rehúso. ¿O debería decir "re-ruso"? PC: Oh, qué mono. Un juego de palabras. | | |
|------------------------|--|--|-------------|-------------------------|
| -6:02:00 | W: Alex, would you take me back to my sister's place? Alex: Sure thing, Wanda. And I can get you there fast because I'm always Russian. | W: Alex, ¿podías llevarme a casa de mi hermana? Alex: Claro, Wanda. Puedo llevarte rápidamente porque no dejo de ser ruso. | Paronimia | Pun → selective non-pun |
| <i>Still Broken</i> | | <i>Irreparable</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -21:12:00 | BJ: What are you doing here? You didn't know Herb. PC: No, but I know a hot ticket, and this funeral's a real whom's-whom. Henry Winkler, Jake and Maggot Gyllenhaal , that Pakistani girl who keeps winning Nobel Prizes. | BJ: ¿Qué haces aquí? Ni siquiera conocías a Herb. PC: No, pero conozco a la gente más cotizada y este entierro está lleno de gente famosa. Henry Winkler, Jake y Gusi Gyllenhaal , esa chica pakistaní que no deja de ganar premios Nobel. | Paronimia | Pun → pun |
| <i>After the Party</i> | | <i>Tras la fiesta</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -7:13:00 | D: You always just assume that everyone wants whatever you want. Well, you know what they say about assuming. Makes an ass out of you and "ming." MP: Who's Ming? | D: Siempre das por hecho que todo el mundo quiere lo mismo que tú. Pues ya sabes lo que dicen del dar por hecho. Que le dan al que lo ha hecho. MP: ¿Quién lo ha hecho? | Paronimia | Pun → pun |
| -6:10:00 | D: Why does my birthday party have a ball pit ? MP: So I could get these T-shirts made. Camiseta de MP: "I had a ball at Diane's 35th birthday and underline ball I don't know why this is so hard" MP: Also, you once told me that when you were a little girl, you dreamed of living in a house that had a ballroom . D: A ballroom is not a room full of-- | D: ¿Por qué hay una piscina de bolas en mi fiesta de cumpleaños? MP: Para poder hacerme estas camisetas. Camiseta de MP: "Yo tenía una bola en el 35 cumpleaños de Diane" MP: Y también porque una vez me dijiste que de pequeña soñaste que vivías en una casa donde había muchas bolas . D: No me refería a esas... | Homonimia | Pun → pun |
| -5:49:00 | MP: But I went balls-to-the-wall for this party. Literally, there are balls all the way to the wall . | MP: Pero es que estaba que me subía por las paredes . Y literalmente es que hay bolas hasta en las paredes . | Homonimia | Pun → pun |

| <i>Chickens</i> | | <i>Pollos</i> | | |
|--------------------|---|--|-------------|-------------------------------|
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -18:20:00 | MMC: Who's this? T: This is my, uh-- My wife-- Becca: Bek ah. T: Becca! Yeah, my wife Becca. Becca Chavez. There she is | MMC: ¿Y esta quién es? T: Esta es mi... mi mujer. Becca: Bek ah. T: ¡ Becca! Eso, mi mujer Becca Chavez. Aquí la tiene. | Paronimia | Pun → pun |
| -18:22:00 | MMC: Okay. Becca: Bok, bok. T: Yes, she loves her books. Big reader. Real nerd. | MMC: De acuerdo. Becca: Li bro. T: Sí, le gustan los libros. Los debora. Menuda empollona. | Paronimia | Pun → selective non-pun |
| -18:20:00 | Becca: Beh ko. T: Back off? Okay, I'm sorry, honey. | Becca: Pa ra. T: ¿Que pare? Vale, lo siento cariño. | Paronimia | Pun → selective non-pun |
| -18:18:00 | MMC: Hold on, if you're really a nerd, who's your favorite Baroque composer? Becca: Bah. MMC: Bach? Not Vivaldi? You're insane! | MMC: Un momento, si tan emopollona eres, dime tu compositor barroco favorito. Becca: Bah. MMC: ¿ Bach? ¿Vivaldi no? Tú estás loca. | Paronimia | Pun → pun |
| -18:16:00 | Becca: Bik. MMC: Yes, I am holding a Bic pen, but I don't see how that's relevant, Mrs. Chavez. Becca: Bek ah. MMC: Sorry. Becca. | Becca: Bik. MMC: Sí, tengo un boli Bic, pero no veo qué importancia tiene eso, señora Chavez. Becca: Bek ah. MMC: Perdón. Becca. | Paronimia | Pun → pun |
| -12:33:00 | Policía: You're a loose cannon, Meow Meow Fuzzyface. MMC: No, I'm not. I'm a cannon, maybe, but a loose cannon? Is that what you think of me? | Policía: Eres una bomba de relojería, Miau Miau Caraborrosa. MMC: No, no lo soy. Puede que sea la bomba, pero ¿una bomba de relojería? ¿Es lo que pensáis de mí? | Homonimia | Pun → pun |
| <i>Higher Love</i> | | <i>Colgado de amor</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -25:54:00 | Contable: As your accountant, I felt it necessary to do this in person. MP: Us, too. Because we're really accounting on you to get in on the ground floor of this... | Contable: Como vuestro contable me parecía necesario hacer esto en persona. MP: Y a nosotros porque realmente " contablamos " contigo para conseguir una ventaja con este emocionante... | Paronimia | Pun → pun |

| -6:02:00 | W: What a hoot! | W: ¡Para ulular! | Homonimia | Pun → selective non-pun |
|------------------------|---|--|-------------|-------------------------|
| -3:51:00 | W: Okay, BoJack. Wanna talk about the elephant in the room? Elefante: Wow. Okay. You know what? You know what? Here's-- First of all-- | W: Vale, BoJack. ¿Hablamos del elefante que hay en la habitación? Elefante: Vaya. Está bien. ¿Sabéis qué? ¿Sabéis qué? Lo primero de todo... | Homonimia | Pun → selective non-pun |
| <i>Hank After Dark</i> | | <i>Hank de noche</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -11:21:00 | PC: Diane? I want you to meet Amanda Hannity, editor-in-chief here at Manatee Fair. | PC: Diane, quiero presentarte a Amanda Hannity, redactora jefe del Manatí Fair. | Paronimia | Pun → pun |
| -10:50:00 | D: Amanda, I am so glad you're throwing your weight behind this. | D: Amanda, me alegro de que hayas movido algunos hilos. | Homonimia | Pun → pun |
| -2:36:00 | D: "You can't. You stupid, ugly can't. " MP: Yeah, that doesn't say "can't." | D: "Tú, feto malayo, me vas a comer la capulla. " MP: Ya, no pone "capulla". | Homofonía | Pun → pun |
| <i>Let's Find Out</i> | | <i>Descubrámoslo</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -24:10:00 | JD: No more tomfoolery. T: When it's me, we call it " Todd-foolery. " | JD: Basta de pallasadas. T: En mi caso se dicen " Todd-llasadas. " | Paronimia | Pun → pun |
| -19:11:00 | BJ: I'm gonna go with nuclear fusion. MP: Oh, the answer is Egypt. [...] MP: Surprised you didn't get that one, since you're an expert when it comes to de-Nile. Quick impression: "I'm not alcoholic." You love it. | BJ: Voy a decir fusión nuclear. MP: Oh, la respuesta es Egipto. [...] MP: Me sorprende que no la hayas acertado, puesto que eres un experto en decir " Ni-lo sueñes ". Imitación rápida: "No soy alcohólico". Te encanta. | Homofonía | Pun → pun |
| -19:08:00 | BJ: Oh, yeah, pretty good one from King Mutt over here. Am I right? You know, like King Tut? Because we're talking about Egypt? And Mr. Peanuttbutter's a mutt, so... MP: I'm a yellow lab, BoJack. | BJ: Sí, claro, muy buena viniendo de Tutan-Chuchón , ¿no es verdad? Ya sabéis, por Tutancamón , porque estamos hablando de Egipto y el Sr. Peanutbutter es un perro muy... MP: Soy un labrador, BoJack. | Paronimia | Pun → pun |

| -19:00:00 | MP: Hey, are we at Tony Roma's right now? Because there's a lot of ribbing going on here. | MP: ¿Acaso estamos en el Tony Roma's? Porque te estoy sacando las cosquillas , colega. | Homonimia | Pun → selective non-pun |
|-----------------|--|--|-------------|-------------------------|
| -10:47:00 | W: Everyone in the app is really rooting for Daniel [Radcliffe]. People love him. I guess he was in some movie about potter or a Pottery Barn or something. | Pero en la aplicación todo el mundo apoya a Daniel. Lo adoran. Habrá salido en alguna pelí sobre potes o en una tienda de Pottery Barn o algo. | Homonimia | Pun → pun |
| <i>The Shot</i> | | <i>Plano, toma y escena</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -18:10:00 | Kelsey Jennings: Did they really make your character president? BJ: Only for season three. In season four, it turned out it was all a dream. They called my airplane Air Horse One . And the vice president was a hip-hop zebra named Zebro . | Kelsey Jennings: ¿De verdad hicieron presidente a tu personaje? BJ: Solo en la tercera temporada. En la cuarta resultaba que era un sueño. Llamaron a mi avión Air Horse One . Y el vicepresidente era una cebra llamada Zebrón James . | Paronimia | Pun → pun |
| -10:08:00 | T: Margo, I thought we agreed, no guns . MM: Is that what we agreed to? I thought we said " no gum ." T: But you're also chewing gum. | T: Margo, quedamos en que nada de pipas . MM: ¿Cómo que quedamos en eso? No te referías a las de comer . T: Y te lo estás pasando pipa . | Paronimia | Pun → pun |
| <i>Yes and</i> | | <i>Sí, y...</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -21:56:00 | Abe: You like coq au vin ? BJ: I think so. Is that the move where a French girl pours soup in-- | Abe: ¿Te gusta el coq au vin ? BJ: Pues eso creo. ¿Es cuando una francesita te echa sopa sobre...? | Homofonía | Pun → selective non-pun |
| -15:39:00 | BJ: I think there was a misunderstanding. Abe: Wrong, boy-o. There was a mister-understanding. And that mister is me understanding you just fine. | BJ: Creo que ha habido un malentendido. Abe: Te equivocas. Hubo un mayor entendido. Y ese mayor era yo, que te había entendido. | Paronimia | Pun → pun |
| -9:59:00 | Rutabaga: Just so you know, I had to register the corporation in your name. PC: What? Rutabaga: Just until the divorce is finalized. Katie's lawyers are watching me closely right now. They're | Rutabaga: Que sepas que he registrado la empresa a tu nombre. PC: ¿Qué? Rutabaga: Solo hasta que pase el divorcio. Los abogados de Katie me están vigilando muy de cerca. | Homonimia | Pun → pun |

| | hawks. I mean, not literally. Well, one literally. | Son halcones. Bueno, no literalmente. Aunque uno sí. | | |
|-------------------------|---|--|-------------|-------------------------|
| -8:38:00 | BJ: You knocked over Bucking-can Palace. | BJ: Te has caído sobre el Buckingham Latas. | Paronimia | Pun → pun |
| <i>Escape from L.A.</i> | | <i>La fuga de Los Ángeles</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -23:30:00 | BJ: So, I'm just here to, you know, say hello. On my way to see... Trip: On your way to sea ? BJ: Yes. To the sea. To the shining sea. | BJ: Así que he venido, pues eso, a decir hola. De camino al ma... Trip: ¿De camino al mar ? BJ: Eso, al mar. Al mar azul. | Homofonía | Pun → selective non-pun |
| <i>Out to Sea</i> | | <i>Mi hogar es el mar</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -20:36:00 | Copernico: I'd like you to join me on the high seas, as my Number Two and I don't mean that kind of number two. | Copernico: Querría que vinieras a altamar como mi segundo en aguas mayores y no me refiero a ese tipo de aguas. | Homonimia | Pun → pun |
| -15:06:00 | Copernico: My cabin is exactly like yours, but when I use my imagination, it becomes a rich stateroom with a treasure chest full of booty. I like a big booty, if you know what I mean. And I don't mean a butt. | Copernico: Mi camarote es igual que el tuyo, pero cuando uso mi imaginación se convierte en un camarote de lujo con caja fuerte que contiene un jamón. Me gustan los jamones grandes, tú ya me entiendes. Y no hablo de traseros. | Homonimia | Pun → pun |

- Temporada 3

| <i>Start Spreading the News</i> | | <i>Corriendo la voz</i> | | |
|---------------------------------|---|---|-------------|-----------|
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -25:15:00 | BJ: I am so thrilled to be here, talking with, uh.. Entrevistador: Yahoo Finlad. BJ: Yahoo Finland. Are you Finnish? Entrevistador: No, we are just getting started. | BJ: Estoy emocionado de estar aquí hablando con... Entrevistador: Yahoo Finlandia. BJ: Yahoo Finlandia. ¿Es finés? Entrevistador: No, el fin no es. Acabamos de empezar. | Paronimia | Pun → pun |
| -22:17:00 | D: And that is my opinion on the Octomom. Remember Octomom. AS: Diane, are you stalling for Princess Carolyn? D: What? You know who | D: Y esa es mi opinión de la Octomom. La mamá de los octillizos AS: Diane, ¿estás mareando la perdiz por Princess Carolyn? | Homofonía | Pun → pun |

| | <p>was good at stallin' was Joseph Stalin. BJ: If anything Stalin was ruthlessly efficient. Get your head out of your ass.</p> | <p>D: ¿Qué? ¿Sabes quién mareó a 24 perdices? Pues Iósif Stalin. BJ: De marear nada, se las cargó de 24 disparos. Deja de mirarte el ombligo, Diane.</p> | | |
|---------------------------------|---|---|-------------|-----------------------------|
| -9:40:00 | <p>Heather: That "You are Secretariat" scene? It made me wet. BJ: It made you wet? Heather: Yeah. "Wet" in manatee slang. It refers to a feeling of comfort and warmth, because a manatee's natural habitat is water. BJ: Oh, okay. Heather: It also made me really horny. That's narwhal slang. You know, because they have horns.</p> | <p>Heather: Esa escena de "Tú eres Secretariat me puso húmeda. BJ: ¿Te puso húmeda? Heather: Sí, "húmeda" en argot de manatí. Se refiere a una sensación de confort y calor porque el hábitat natural del manatí es el agua. BJ: Ah, entiendo. Heather: Y también me puso caliente. Eso es argot de narval. Porque viven en aguas frías.</p> | Homonimia | Pun → pun |
| <i>The BoJack Horseman Show</i> | | <i>El show de BoJack Horseman</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -16:56:00 | <p>Ex de Diane: Their journalistic style couldn't be more outmoded. Satire? More like "sa-tired."</p> | <p>Ex de Diane: Su estilo periodístico no podría estar más pasado. ¿Sátira? Parece más bien "psa-tira".</p> | Paronimia | Pun → pun |
| -16:09:00 | <p>PC: I'm done. That's it, I'm tired of bending over backwards for you. BJ: I mean this in all seriousness, professionally or in bed?</p> | <p>PC: Vale, me retiro, se acabó. Estoy harta de estar todo el rato encima de ti. BJ: Te lo pregunto en serio: ¿profesionalmente o en la cama?</p> | Homonimia | Pun → pun |
| <i>BoJack Kills</i> | | <i>Me muero por el BoJack</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -18:14:00 | <p>MC: Well, well, well. Or should I say "whale, whale, whale?"</p> | <p>MC: Vaya, vaya, vaya. ¿O debería decir "ballena, ballena, ballena?"</p> | Paronimia | Pun → non-selective non-pun |
| -3:30:00 | <p>MP: Diane, where the hell are you? D: Ojai. MP: Oh, hi? You've been gone all night, all you have to say is "Oh, hi?"</p> | <p>MP: Diane, ¿dónde coño estás? D: En Ojai. MP: ¿Enojada? ¿Llevas toda la noche fuera y solo se te ocurre enojarte?</p> | Homofonía | Pun → pun |
| <i>Fish Out of Water</i> | | <i>Como pez fuera del agua</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |

| -26:01:00 | BJ: I can't just go to Cannes ? Ana: You Cannes not . | BJ: ¿Y no puedo ir a Cannes ? Ana: Si no eres can , no. | Homofonía | Pun → pun |
|--------------------------------------|--|--|-------------|-----------------------------------|
| -25:27:00 | Ana: You make a splash there, people are going to notice. | Ana: Si te llevas gato al agua allí la gente se fijará en ti. | Homonimia | Pun → selective non-pun |
| <i>Love and/or Marriage</i> | | <i>Amor y/o matrimonio</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -22:29:00 | Judah: I settled on a company dental plan. It's called " The tooth, the whole tooth, and nothing but the tooth. " Seemed comprehensive. PC: Not " tooth " shabby, Judah. | Judah: He cerrado un seguro dental para la empresa. Se llama: " Lo dental, todo lo dental y nada más que lo dental ". Es muy completo. PC: Muy incisivo Judah. | Paronimia | Pun → pun |
| <i>Brrap Brrap Pew Pew</i> | | <i>¡Ratatatá, pum, pum!</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -23:37:00 | Presentador: Mitt Dermon | Presentador: Mitt Dermon | Paronimia | Pun source text → pun target text |
| -23:36:00 | Presentador: Bread Poot | Presentador: Bread Poot | Paronimia | Pun source text → pun target text |
| -23:35:00 | Presentador: Lernererner DiCapricorn | Presentador: Lernererner DiCapricorn | Paronimia | Pun source text → pun target text |
| -23:34:00 | Presentador: Jurj Clooners | Presentador: Jurj Clooners | Paronimia | Pun source text → pun target text |
| <i>Stop the Presses</i> | | <i>Que paren las rotativas</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -25:20:00 | EMILY: Cabracadabra . We wanna reach out and grab you. No, we're a cab company. | EMILY: Taxicadabra . Súbase al taxi en cuanto abra. No, somos una empresa de taxis. | Paronimia | Pun → pun |
| -16:43:00 | MP: No, something's going on. I've got a nose for news . In this case, Nu is the Greek letter representing the variable for "What Is Going On?" | MP: No, aquí hay algo. Tengo olfato y no se me escapa . Teniendo en cuenta que kappa es la letra griega que representa la variable de " qu'ha pasao ". | Paronimia | Pun → pun |
| <i>Old Acquaintance</i> | | <i>Viejos conocidos</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -15:28:00 | Vanessa Gekko: Oh, fish. | Vanessa Gekko: ¡Miércoles! | Paronimia | Pun → pun |
| <i>Best Thing That Ever Happened</i> | | <i>Lo mejor que te ha pasado nunca</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -21:57:00 | PC: Sandro, how are you doing handsome devil? | PC: Sandro, ¿qué tal te va todo, guapetón? | Paronimia | Pun → pun |

| | | | | |
|------------------------------|--|---|--------------------|----------------|
| | <p>Sandro: To be honest I am... How you say? Sweating bull's nets.</p> <p>BJ: You mean "sweating bullets"?</p> <p>Sandro: I don't think so. Sweating bullets. How does that make sense?</p> <p>BJ: How does "sweating bull's nets" make sense?</p> <p>Sandro: I don't want to be caught in bull's nets. He may try to kiss me. I prefer kissing cows. No judgment, just a preference. I love kissing cows! Don't tell my wife. I'm kidding! She knows. She's a cow! And I only kiss her.</p> | <p>Sandro: La verdad estoy... ¿Cómo se dice? Sudando la bota gorda.</p> <p>BJ: Será "la gota gorda".</p> <p>Sandro: No, yo creo que no, porque "sudando la gota gorda", ¿qué sentido tiene eso?</p> <p>BJ: ¿Qué sentido tiene "sudando la bota gorda"?</p> <p>Sandro: No quiero que me coja el gato con botas. Puede que intente, no sé, besarme. Yo prefiero besar gatas. No son prejuicios, es solo una preferencia. ¡Me encanta besar gatas! No se lo digan a mi mujer. ¡Estoy de broma! Ella lo sabe. ¡Menuda gata es! Y solo la beso a ella.</p> | | |
| -19:53:00 | PC: Oh, fish! Oh, fish! | PC: ¡Miérco..., miérco...! | Paronimia | Pun → pun |
| -19:52:00 | <p>PC: All right, pink lady, think.</p> <p>Desconocida: Are you talking to me?</p> <p>PC: Are you a pink lady?</p> <p>Desconocida: I was a Pink Lady in my high school's production of Grease.</p> <p>PC: Were you Rizzo.</p> <p>Desconocida: No, Jan.</p> | <p>PC: A ver, chica sexi, piensa.</p> <p>Desconocida: ¿Está hablando conmigo?</p> <p>PC: ¿Eres una chica sexi?</p> <p>Desconocida: Fui una chica sexi en el musical de Grease del instituto.</p> <p>PC: ¿Eras Rizzo?</p> <p>Desconocida: No, Jan.</p> | Homonimia | Pun → pun |
| -19:36:00 | Madre burra: Now, let us bow our heads and bray . | Madre burra: Y ahora inclinemos la cabeza y rebuznemos . | Paronimia | Pun → pun |
| <i>It's You</i> | | <i>El problema eres tú</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -3:52:00 | <p>BJ: Hey, Todd! Where have you been?</p> <p>T: Oh, hi.</p> <p>BJ: You were in Ojai?</p> <p>T: No, I was just saying "hi."</p> <p>BJ: Well, why not go to Ojai?</p> | <p>BJ: ¡Hola, Todd! ¿Dónde estabas?</p> <p>T: ¿Cómo andas?</p> <p>BJ: Pues con los pies.</p> <p>T: No, solo saludaba.</p> <p>BJ: Bueno, ¿y si nos vamos a andar por ahí?</p> | Homofonía | Pun → pun |
| <i>That's too Much, Man!</i> | | <i>¡Fue una pasada, tío!</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -6:44:00 | SL: Getting a drug named after you is cooler than getting an Oscar. I mean, | SL: Que una droga lleve tu nombre mola más que recibir un Óscar. Ahí tienes | Paronimia | Pun → Pun |

| | there's Billy Crystal Meth, Angel Dustin Hoffman, Lucille Eightball and now you. | a Billy Crystal, polvo de Angelina Jolie, Scott Speedman y ahora tú. | | |
|-----------------------|---|---|-------------|-----------|
| <i>That Went Well</i> | | <i>Ha ido bien</i> | | |
| TCR | TO | TM | TIPO DE PUN | TÉCNICA |
| -18:17:00 | T: What's going on. Orca: You didn't hear? They need spaghetti strainers stat, or it's " pasta la vista " for Pacific Ocean City. | T: ¿Qué está pasando? Orca: ¿No lo has oído? Necesitan escurridores de espaguetis ya mismo o " pasta la vista " Ciudad del Pacífico. | Paronimia | Pun → pun |
| -16:54:00 | MP: Spaghetti or not, here I come. | MP: Quién no se ha escurrido, tiempo ha tenido. | Paronimia | Pun → pun |
| -16:44:00 | BJ: Sabrina, I'm coming down for my birthday surprise. SL: Oh, no. BJ: Well, I've heard of " pasta point of no return ", but this is ridiculous. | BJ: Sabrina, voy a bajar a por mi sorpresa de cumpleaños. SL: Oh, no. BJ: Alguna vez he oído lo de " ya no hay pasta atrás ", pero esto es ridículo. | Paronimia | Pun → pun |