

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

TREBALL FINAL DE GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ

Departament de Traducció i Comunicació

**Análisis contrastivo sobre la traducción del lenguaje
soez y la subtitulación de videojuegos: Estudio del caso
*Grand Theft Auto V***

Autor/a: Lidia Martínez Fernández

Tutor/a: Ximo Granell Zafra

Fecha de lectura/ Data de lectura: junio 2015



Resumen/ Resum:

El presente trabajo se centra en investigar la traducción del argot inglés al español en el videojuego *Grand Theft Auto V*. En la revisión teórica del trabajo se abarca la clasificación de los videojuegos según su género y su clasificación por edad y por contenido. Además, se examina el argot desde el punto de vista traductológico como una de las armas indispensable para crear y mantener ciertos ambientes. Se estudia este fenómeno lingüístico con el objetivo de identificarlo correctamente y de intentar definir el concepto a través de la recopilación de definiciones ya propuestas. A continuación, sigue un trabajo de análisis a partir del caso seleccionado para comprobar si la funcionalidad del texto origen se mantiene en el texto meta y, en caso afirmativo, conocer qué técnicas han hecho posible la existencia de homofuncionalidad. Se han extraído muestras de lengua soez de las escenas cinemáticas del videojuego que se incluyen en los anexos y, a partir de estas muestras, se ha concluido en cuanto a la funcionalidad que presentan los segmentos en lengua meta respecto a la lengua origen y las técnicas más empleadas para cada uno de los tres tipos de funcionalidad más recurrentes: homofuncionalidad, pérdida de carga pragmática y adición de carga pragmática.

Palabras clave/ Paraules clau: (5)

argot, *slang*, videojuegos, homofuncionalidad, creación discursiva.

ÍNDICE

1. Introducción	5
1.1. Motivación personal.....	5
1.2. Objetivos	6
1.3. Metodología	6
1.4. Estructura	7
2. Videjuegos.....	8
2.1. Sistemas de clasificación	8
2.1.1 Sistema PEGI.....	8
2.1.2. Sistema ESRB.....	9
2.2. Tipología de géneros	12
3. El lenguaje soez o argot.....	14
3.1. Introducción: la variación lingüística.....	14
3.2. Definición de argot.....	15
3.3. Características del argot.....	17
3.4. Tipos de argot.....	18
3.5. La traducción del argot.....	18
4. Subtitulación	19
4.1. Técnicas de traducción en textos audiovisuales	21
5. Metodología	22
5.1. Modelos teóricos empleados.....	22
5.2. Análisis preliminar	23
5.2.1. Modelo de análisis.	23
5.3. Ficha de trabajo.....	24
5.4. Justificación del caso escogido.....	25
5.4.1. Datos del videojuego.....	25
5.4.2. Contexto.....	25
5.4.3. Justificación.	25
5.5. Características del corpus	26
6. Análisis del caso.....	26
6.1. Análisis cuantitativo y cualitativo de los datos recopilados.....	26
6.1.1 Tipos de funcionalidad.	27
6.1.2 Técnicas de traducción empleadas.	27
6.1.3. Segmentos con homofuncionalidad.....	28

6.1.4. Segmentos con pérdida de carga pragmática.....	31
6.1.5 Segmentos con adición de carga pragmática.....	33
7. Conclusiones.....	34
8. Relación del estudio con los conocimientos adquiridos durante el grado	35
Bibliografía	36
ANEXO 1. SEGMENTOS EN AMBAS LENGUAS Y ANÁLISIS.....	40
ANEXO 2. DVD.	69

Índice de figuras

Figura 1. Clasificación por edad PEGI	9
Figura 2. Clasificación por contenido PEGI	9
Figura 3. Clasificación por contenido ESRB	10
Figura 4. Carátula GTA V. Versión americana.....	11
Figura 5. Carátula de videojuego GTA V. Versión española.....	11

Índice de tablas

Tabla 1. Segmentos con homofuncionalidad	30
Tabla 2. Segmentos con homofuncionalidad (Técnica reducción/ampliación).....	31
Tabla 3. Segmentos con pérdida de carga pragmática	32
Tabla 4. Segmentos con adición de carga pragmática.....	33

1. Introducción

1.1. Motivación personal

La traducción, y en concreto la traducción audiovisual (TAV) ha sido, desde hace ya mucho tiempo, a lo que siempre me he querido dedicar profesionalmente. Tener la capacidad de poder hacer entenderse a gente de diferentes culturas y que habla idiomas distintos me ha apasionado desde una edad muy temprana. La TAV me resulta especialmente interesante debido al componente creativo que contiene y a las dificultades que se han de superar a la hora de definir los personajes que intervienen en el texto audiovisual a través del lenguaje. En este punto la traducción audiovisual se podría comparar con la traducción literaria.

También hay que tener en cuenta que, en la TAV, existen una gran cantidad de elementos que ayudan a identificar una película, una serie o un videojuego con una cultura origen (escenarios, vestimenta...). Sin embargo, el traductor tiene que ser capaz de acercarlo a la cultura meta modificando poco más que el código lingüístico, ese es uno de los grandes retos del traductor audiovisual. En cuanto a la localización de videojuegos, se le da especial atención a la traducción de una variedad considerable de elementos que conforman el producto en su conjunto. En el sector de los videojuegos el texto en pantalla comporta una pequeña parte de toda la información disponible, es importante traducir y adaptar manuales, menús, carátulas, guías, páginas web, incluso las bandas sonoras. Por ello, me parece un sector doblemente interesante, donde hay mucho trabajo que hacer.

Sin embargo, en el presente trabajo el objeto de estudio es una de las dificultades lingüísticas que, bajo mi punto de vista, merece especial atención: la traducción de la variación lingüística. En este caso en concreto, la traducción del argot.

Este fenómeno lingüístico ha sido objeto importante de estudio durante las últimas décadas. Dado que es un fenómeno muy arraigado a cada una de las culturas, en ocasiones resulta muy difícil trasladar a otra lengua y a otra cultura los términos argóticos con todas las connotaciones que poseen y de una manera natural. El lenguaje soez es uno de los factores fundamentales para crear un ambiente determinado en un producto audiovisual.

Es por todo esto, que en el presente trabajo se aborda la traducción del argot en la subtitulación de videojuegos. Se llevará a cabo un análisis comparativo del argot en las versiones americana y española del videojuego *Grand Theft Auto V*.

1.2. Objetivos

Como objetivo principal de este trabajo, destacamos:

- Analizar la variación lingüística del argot en la localización de videojuegos entre el contexto anglosajón y el contexto español.

Se hace inevitable que nos planteemos unos objetivos secundarios que nos ayudaran a concluir el objetivo general. Por tanto, los objetivos secundarios que nos planteamos en este trabajo son los siguientes:

- Analizar las técnicas de traducción empleadas en la traducción de lenguaje soez dentro del campo de los videojuegos.
- Comparar la versión americana de un videojuego en concreto con la versión española y determinar si se ha mantenido el registro y la funcionalidad.
- Averiguar qué técnicas de traducción se han empleado con más frecuencia.
- Analizar si tanto el videojuego original como su traducción responde a la clasificación de contenido y edad del videojuego que se le ha otorgado.

1.3. Metodología

Siguiendo los objetivos expuestos arriba, en el presente trabajo se estudia el tipo de argot, la técnica de traducción empleada y, por último se comparan las muestras de argot extraídas (versión original y versión traducida) con el fin de observar si se ha mantenido la funcionalidad en ambas versiones.

Para estudiar el tipo de argot nos centraremos en la clasificación de Mayoral Asensio (1990:36) que se basa en los siguientes criterios: el medio, la actitud, el origen geográfico o étnico, el individuo, el sexo, la edad, el tiempo, la posición socioeconómica o cultural, la profesión, el tema y el género o tipo de texto. De esa manera comprobaremos si en la traducción se mantiene la funcionalidad del original.

En cuanto a la técnica de traducción empleada, nos basamos en la clasificación de Martí Ferriol (2010) que hace una revisión de la taxonomía de Hurtado con tal de adaptarla a la traducción audiovisual y propone una clasificación de 20 técnicas, a saber: adaptación, ampliación lingüística, amplificación, calco, compensación, compresión

lingüística, creación discursiva, descripción, equivalente acuñado, generalización, modulación, particularización, préstamo, reducción, substitución, traducción literal, traducción palabra por palabra, transposición, omisión y variación.

Con esto resolveremos dos de los objetivos propuestos: averiguar qué técnicas de traducción se utilizan y la frecuencia con la que se utilizan.

Para concluir acerca de si la versión traducida responde a la misma clasificación de contenidos y de edad, nos basaremos en las clasificaciones que ofrecen PEGI y ESRB.

1.4. Estructura

El trabajo consta de dos partes: una primera parte teórica y, a continuación, una parte analítica de la que extraer conclusiones.

En el primer apartado se introducen los videojuegos como producto audiovisual y con el foco en su clasificación según sus contenidos y la edad de los usuarios a los que va dirigido. Además, en la clasificación por géneros se atiende a la predisposición que tiene cada tipo de videojuego a incluir lenguaje soez, objeto de estudio de este trabajo.

En el segundo apartado se define el argot, se concretan sus características y se clasifica según la tipología. También se hace un breve repaso a la manera en la que se ha abordado el argot en los estudios de traducción.

En el tercer apartado se introduce la subtitulación en videojuegos, ya que en este trabajo nos centramos en el estudio del argot en la subtitulación de un videojuego concreto. En este apartado se discuten los distintos modos en los que la subtitulación puede aparecer en los videojuegos.

En el cuarto apartado se presentan los modelos teóricos que servirán de base para el posterior análisis. A continuación se expone el modelo de análisis, así como la ficha técnica de trabajo y la justificación del caso escogido.

El quinto apartado muestra el análisis cualitativo y cuantitativo de los datos recogidos.

El sexto apartado se corresponde a las conclusiones que nacen del análisis para conseguir determinar los objetivos propuestos en este trabajo.

El anexo 1 contiene la tabla en formato papel en la que se presentan los subtítulos escogidos y su correspondiente análisis.

Por último, en el anexo 2 se presenta un DVD con las versiones originales y traducidas del videojuego escogido, así como la tabla del anexo 1 en formato Excel para mayor facilidad en la búsqueda de determinados datos según los parámetros estudiados.

2. Videojuegos

El mercado de videojuegos está teniendo una gran expansión durante las últimas décadas, tanto es así que factura enormes cantidades de dinero, tanto o más que la industria del cine y la música juntas (O'Hagan y Magiron, 2013). El mercado de los videojuegos comienza a expandirse internacionalmente y como consecuencia surge la necesidad de regular y traducir los contenidos para que el producto se adapte al mayor número de usuarios posible.

2.1. Sistemas de clasificación

Antes de salir al mercado, cada videojuego tiene que pasar un análisis obligatorio por parte de uno o varios consejos reguladores. (Bernal Merino, 2014). Dependiendo de la zona o zonas en las que quiera comercializarse el videojuego, entrará en juego un consejo regulador. Si se quiere vender el producto dentro de un mercado internacional, este deberá pasar por el filtro de varios consejos reguladores. Estos consejos nacen con el objetivo de ofrecer información sobre los contenidos de cada videojuego de una manera sencilla y así conocer si es adecuado para el uso y disfrute a ciertas edades.

Los desarrolladores diseñan el juego de acuerdo con unos objetivos que se marcan con antelación, es decir, piensan en un jugador tipo. Pero hasta que el consejo regulador no analiza el videojuego, no se sabe qué clasificación obtienen. En caso de que el desarrollador no esté conforme con la clasificación final que se le ha otorgado a su videojuego, podrá realizar cambios en él para intentar ajustarse a las ideas iniciales. Existen varios consejos reguladores en funcionamiento y ninguno de ellos tiene un método común de clasificación, por ello, pasaremos a comentar brevemente los dos sistemas que afectan en el análisis del presente trabajo: el sistema PEGI y el ESRB.

2.1.1 Sistema PEGI.

El *Pan European Game Information* (PEGI) es el consejo regulador que rige en toda Europa. Se considera un gran sistema europeo en cuanto a la protección de la infancia.

Existen cinco símbolos de clasificación que hacen referencia a la edad mínima recomendada para jugar al juego en concreto. A continuación se describen los símbolos tal y como se explican en el sitio web oficial de [PEGI](#).

	<p>PEGI 3 El contenido de los juegos con esta clasificación se considera apto para todos los grupos de edades. Se acepta cierto grado de violencia dentro de un contexto cómico (por lo general, formas de violencia típicas de dibujos animados como Bugs Bunny o Tom y Jerry). El niño no debería poder relacionar los personajes de la pantalla con personajes de la vida real, los personajes del juego deben formar parte exclusivamente del ámbito de la fantasía. El juego no debe contener sonidos ni imágenes que puedan asustar o amedrentar a los niños pequeños. No debe oírse lenguaje soez.</p>		<p>PEGI 16 Esta categoría se aplica cuando la representación de la violencia (o actividad sexual) alcanza un nivel similar al que cabría esperar en la vida real. Los jóvenes de este grupo de edad también deben ser capaces de manejar un lenguaje más soez, el concepto del uso del tabaco y drogas y la representación de actividades delictivas.</p>
	<p>PEGI 7 Pueden considerarse aptos para esta categoría los juegos que normalmente se clasificarían dentro de 3 pero que contengan escenas o sonidos que puedan asustar.</p>		<p>PEGI 18 La clasificación de adulto se aplica cuando el nivel de violencia alcanza tal grado que se convierte en representación de violencia brutal o incluye elementos de tipos específicos de violencia. La violencia brutal es el concepto más difícil de definir, ya que en muchos casos puede ser muy subjetiva pero, por lo general, puede definirse como la representación de violencia que produce repugnancia en el espectador</p>
	<p>PEGI 12 En esta categoría pueden incluirse los videojuegos que muestren violencia de una naturaleza algo más gráfica hacia personajes de fantasía y/o violencia no gráfica hacia personajes de aspecto humano o hacia animales reconocibles, Así como los videojuegos que muestren desnudos de naturaleza algo más gráfica. El lenguaje soez debe ser suave y no debe contener palabrotas sexuales.</p>		

Figura 1. Clasificación por edad [PEGI](#)

Por otro lado este sistema dispone de 8 identificadores de contenido: lenguaje soez, discriminación, drogas, miedo, juego en línea, sexo y violencia. Todos ellos expuestos a continuación según la definición del sitio web oficial de PEGI.

	<p>Lenguaje soez El juego contiene palabrotas</p>		<p>Juego Juegos que fomentan el juego de azar y apuestas o enseñan a jugar</p>
	<p>Discriminación El juego contiene representaciones discriminatorias, o material que puede favorecer la discriminación</p>		<p>Sexo El juego contiene representaciones de desnudez y/o comportamientos sexuales o referencias sexuales</p>
	<p>Drogas El juego hace referencia o muestra el uso de drogas</p>		<p>Violencia El juego contiene representaciones violentas</p>
	<p>Miedo El juego puede asustar o dar miedo a niños</p>		<p>En línea El juego puede jugarse en línea</p>

Figura 2. Clasificación por contenido [PEGI](#)

2.1.2. Sistema ESRB.

El Entertainment Software Rating Board es el consejo regulador que tiene poder en Estados Unidos y Canadá. [ESRB](#) presenta diferencias frente a PEGI.

La primera diferencia con la que nos encontramos es que el sistema ESRB tiene seis clasificadores de edad. Sin embargo, no se suele especificar la edad mínima exacta, como es el caso del sistema PEGI. A continuación se exponen los símbolos visuales que clasifican el videojuego dentro de un determinado rango de edad, la información está extraída directamente del sitio web oficial de ESRB.

 <p>EARLY CHILDHOOD Content is intended for young children.</p>	 <p>MATURE Content is generally suitable for ages 17 and up. May contain intense violence, blood and gore, sexual content and/or strong language.</p>
 <p>EVERYONE Content is generally suitable for all ages. May contain minimal cartoon, fantasy or mild violence and/or infrequent use of mild language.</p>	 <p>ADULTS ONLY Content suitable only for adults ages 18 and up. May include prolonged scenes of intense violence, graphic sexual content and/or gambling with real currency.</p>
 <p>EVERYONE 10+ Content is generally suitable for ages 10 and up. May contain more cartoon, fantasy or mild violence, mild language and/or minimal suggestive themes.</p>	 <p>RATING PENDING Not yet assigned a final ESRB rating. Appears only in advertising, marketing and promotional materials related to a game that is expected to carry an ESRB rating, and should be replaced by a game's rating once it has been assigned.</p>
 <p>TEEN Content is generally suitable for ages 13 and up. May contain violence, suggestive themes, crude humor, minimal blood, simulated gambling and/or infrequent use of strong language.</p>	

Figura 3. Clasificación por contenido [ESRB](#)

Otra diferencia con la que nos encontramos entre el sistema visto anteriormente y el presente es que este no contiene símbolos para hacer referencia a los descriptores de contenido, sino que se escriben. Esto es debido a que hay una gran cantidad de descriptores de contenido, el sistema ESRB es mucho más específico en cuanto a los contenidos que aparecen en los videojuegos que analizan. Los descriptores de contenido de este sistema son: referencias al alcohol; representación de sangre decolorada; representación de sangre; sangre y mutilación; violencia propia de dibujos animados; diálogos o referencias a humor sugerente; humor cruel; referencias a droga; violencia de naturaleza fantástica; violencia intensa; lenguaje; referencias a la sexualidad, violencia, alcohol, o drogas en canciones; humor adulto; desnudos; desnudos parciales; apuestas reales; contenido sexual; temas sexuales; violencia sexual; apuestas simuladas; lenguaje soez; contenido soez en canciones; contenido sexual fuerte; contenidos provocativos; referencias al tabaco; consumo de alcohol; consumo de drogas; consumos de tabaco; violencia y sus referencias.

A continuación se muestran las carátulas americana y española del videojuego *Grand Theft Auto V* para Xbox 360 con el objetivo de facilitar la comprensión y poder así diferenciar a simple vista ambos tipos de clasificación.



Figura 4. Carátula GTA V. Versión americana



Figura 5. Carátula de videojuego GTA V. Versión española

2.2. Tipología de géneros

Hacemos referencia a los géneros de videojuegos como una forma de clasificación de los juegos en función de la mecánica de juego que tengan aunque también hay varios factores que pueden influir en la definición de los géneros. Cada vez es más habitual que un mismo videojuego contenga elementos de varios géneros, de esta forma se crean nuevos géneros.

[...] *computer games are not one medium, but many different media. [...] the extensive media differences within the field of computer games makes a traditional medium perspective almost useless. We end up with what media theorist Liv Hausken has termed media blindness: how failure to see the specific media differences leads to a “media-neutral” media theory that is anything but neutral. This is clearly a danger when looking at games as cinema or stories, but also when making general claims about games, as though they all belonged to the same media format and shared the same characteristics* (Aarseth, 2001).

Aarseth quiere destacar con estas palabras que el campo es tan amplio que hay problemas para definirlo. A continuación expondremos los distintos géneros básicos con sus correspondientes subgéneros e identificaremos los elementos distintivos de cada género y subgénero basándonos en la clasificación de Granell, Mangirón y Vidal en su publicación de 2015.

Uno de los géneros básicos de videojuegos es *acción*. Entre los subgéneros de esta categoría encontramos los *First-Person Shooter* (FPS por sus siglas en inglés); los *Third-Person Shooters* (TPS) y los *Shoot ‘em up*. En este tipo de videojuegos, el jugador tiene que superar misiones y retos que normalmente se centran en disparar, superar pruebas y obstáculos, etc. Desde el punto de vista traductológico no suele contener elementos importantes a no ser que contenga un gran número de escenas cinemáticas.

En los videojuegos que pertenecen al género de *aventura* lo que más destaca es la historia vivida bajo el punto de vista de uno o más personajes. La historia se puede manipular eligiendo, entre otras cosas, lo que dicen los personajes. Estos juegos se caracterizan por la falta de acción aunque pueden presentar fragmentos en los que sí que exista acción.

Los juegos de *acción/aventura* presentan un escenario con en el que el jugador puede interactuar libremente con todo lo que está a su disposición y puede moverse libremente por el mapa del videojuego. Este tipo de videojuegos pueden resultar muy

interesantes desde la perspectiva de la traducción. Es un género de videojuegos en el que el lenguaje soez es muy frecuente.

Los videojuegos RPG (*Role-Playing Game* por sus siglas en inglés) están inspirados en los juegos de rol tradicionales. En este tipo de videojuegos el protagonista interpreta un papel. El jugador crea y diseña al protagonista y se embarca en una aventura en la que puede interactuar con objetos que, a veces, podrá guardar en el inventario y enfrentarse a determinadas situaciones en las que peligrará el nivel de salud del personaje. Otra característica definitoria de este género es que el personaje se vuelve más fuerte (sube de niveles) debido a las acciones del jugador, no de una manera automática dictada por el mismo hilo histórico. Desde el punto de vista de la traducción es un género interesante ya que hay una amplia presencia de textos y demás elementos localizables. El lenguaje soez es bastante común en este tipo de videojuegos.

Los juegos de *simulación* tienen como objetivo que el jugador se mantenga al cargo de una actividad determinada que se intenta que sea lo más real posible. Estos juegos no incluyen ninguno de los identificadores de contenido ya que su objetivo es simular una actividad, la conducción de un vehículo, la vida cotidiana, etc.

Los juegos *deportivos* permiten participar en competiciones deportivas simuladas. Este tipo de juegos no suele contener lenguaje soez ya que no contiene mucho diálogo y lo que destaca es el deporte en sí.

Los juegos de *estrategia* se caracterizan porque tienen como objetivo la manipulación de un grupo de personajes, objetos o datos para lograr los objetivos. La fidelidad a los escenarios y contextos en los que se desarrollan los juegos en los que están basados es una característica importante a tener en cuenta desde la perspectiva de la traducción. El lenguaje soez no es muy común en este tipo de juegos.

Los juegos de *plataforma* se caracterizan porque el objetivo de estos es recorrer escalar una serie de plataformas, con enemigos, mientras se recogen objetos para completar el videojuego. Cada vez es más habitual que aparezcan escenas cinemáticas en este tipo de videojuegos por lo que cada vez es más interesante desde la perspectiva de la traducción

Por último, los videojuegos de *lucha* recrean combates de artes marciales o con armas cuerpo a cuerpo. Predomina la acción (violenta) y no suelen integrar demasiados elementos textuales, por ello, el lenguaje soez no es un elemento característico de este género. (Granell, Mangiron y Vidal, 2015:45)

3. El lenguaje soez o argot

Una de las características más destacables de los textos audiovisuales cuando se compara el diálogo original con el traducido son las diferencias en el registro y en el grado de formalidad. Las expresiones idiomáticas y los términos argóticos presentan dificultades a la hora de traducir un texto (Costales, 2014:233). El presente trabajo se centra en la traducción de uno de los identificadores de contenido de los videojuegos: el lenguaje soez o argot.

3.1. Introducción: la variación lingüística

Para comprender mejor este fenómeno lingüístico, primero debemos hacer una breve introducción sobre la variedad lingüística.

Mayoral explica que la variación lingüística se transmite por elementos del texto y responde a la forma de hablar de una persona (idiolecto) en un momento y en un lugar determinado (Mayoral Asensio, 1997). De esta manera facilita información sobre los parámetros sociales. La comunicación de la variación lingüística se realiza a través de estereotipos basados en convenciones sociales, sobre todo en el conocimiento folclórico o popular y no en el conocimiento científico. Para que una comunicación sea eficaz, es necesario utilizar el estereotipo que el destinatario pueda interpretar en el sentido deseado. De esta forma observamos que la variación lingüística posee un componente sociológico importante que no debemos obviar.

Entre los factores sociológicos que afectan a la variación lingüística, Nida cita la edad, el sexo, el nivel educativo, la profesión, la clase o casta social y la afiliación religiosa (Nida, 1982:127).

Halliday distingue entre la variación del usuario y la variación del uso. La variación del usuario da como resultado a los llamados dialectos que pueden indicar procedencia o clase social del individuo; mientras que la variación del uso da lugar a los diferentes registros del habla que cada usuario emplea en un determinado contexto comunicativo, es decir, los grados de mayor o menor formalidad de una lengua (Halliday, 1964:32). En este estudio nos centramos en las variedades de uso o registros, conocido también como variedades diafásicas. Halliday divide el registro en: campo, modo y tenor. Hatim y Mason recuperan más tarde esta división y, en 1990, ponen de manifiesto que la variación lingüística según el uso (cambio de registro) puede estudiarse a través del campo, el modo y el tenor. Este último nos es de suma importancia a la hora de abordar

el concepto de argot ya que el tenor es el reflejo de la relación que existe entre los interlocutores y este puede variar desde muy formal a muy informal.

3.2. Definición de argot

Una vez hemos introducido el concepto dentro del campo de la variación lingüística, vamos a intentar definirlo. Veamos en primer lugar algunas definiciones del término en diccionarios de lengua española:

Real Academia Española

1. Jerga, jerigonza.
2. Lenguaje especial entre personas de un mismo oficio o actividad.

Diccionario de uso del español de María Moliner

1. Conjunto de expresiones que emplean en lenguaje informal las personas de una misma clase o de una misma profesión; como los estudiantes o los toreros. Argot. Caló, cheli, coa, cocoliche, germanía, jacaranda, jerigonza, lunfardo, marga, márrega, replana.
2. Lenguaje difícil de entender.

Ahora veamos algunas de las definiciones del término *slang* en inglés:

Cambridge Advanced

Very informal language that is usually spoken rather than written, used especially by particular groups of people.

Collins Dictionary

1. (obsolete) the specialized vocabulary and idioms as of criminals and tramps, the purpose of which was said now usually called cant.
2. The specialized vocabulary and idioms of those in the same work, way of life, etc.
3. Highly informal speech that is outside conventional or standard usage and consists both of coined words and phrases and of new or extended meanings attached to established terms; and generally either passes into issue or comes to have a more formal status.

Dictionary of American English

A very informal language that is usually spoken rather than written, used esp. in speech by particular groups of people and which sometimes includes words that are not polite.

Merriam-Webster

1. Language peculiar to a particular group: as a: argot b: jargon.
2. An informal nonstandard vocabulary composed typically of coinages, arbitrarily changed words, and extravagant, forced, or facetious figures of speech.

Longman Dictionary of Contemporary English

Very informal, sometimes offensive, language that is used especially by people who belong to a particular group, such as young people or criminals.

Oxford Advanced Learner's Dictionary

Very informal words and expressions that are more common in spoken language, especially used by a particular group of people, for example, children, criminals, soldiers, etc.

Dictionary.com

1. Very informal usage in vocabulary and idiom that is characteristically more metaphorical, playful, elliptical, vivid, and ephemeral than ordinary language, as *Hit the road*.
2. (in English and some other languages) speech and writing characterized by the use of vulgar and socially taboo vocabulary and idiomatic expressions.
3. The jargon of a particular class, profession, etc.
4. The special vocabulary of thieves, vagabonds, etc.; argot.

Como podemos observar, la característica clave, según las definiciones anteriores, que define al *slang* es que hace referencia a un lenguaje informal. El argot está en el punto de mira de la lingüística moderna desde hace mucho tiempo. Muchos han sido y son los profesionales de la lengua que han intentado estrechar y limitar las fronteras definitorias del argot pero, actualmente, este sigue sin presentar una definición clara. La complejidad del argot se debe a su estrecha relación con la expresividad lingüística, por lo que es difícil trasladarlo a otra lengua. Además, como señalan Mattiello y Calvo Ferrer (2010) en sus respectivos estudios, existe el problema de lo efímero del fenómeno lingüístico en cuestión.

Defining slang is a challenging task for two main reasons. Firstly, slang is a time-restricted ephemeral phenomenon. Many words and expressions that were once regarded as slang are now disappearing or becoming obsolete [...] or they have gradually entered the standard lexicon and merely considered colloquial or informal language. Secondly, slang has a rather wide, all-encompassing nature. Thus, due to

a terminological merging, the concept of slang is often made to correspond to such non-standard language varieties as cant, jargon, dialect, vernacular, or, more rarely, accent. The result is a rich range of opinions and definitions of slang that are often inadequate to characterize the phenomenon. (Mattiello, s.f.)

3.3. Características del argot

Una vez revisadas las definiciones que nos presentan los diccionarios, vamos a ahondar más en los aspectos característicos del argot. Como hemos visto en el apartado anterior, no hay mucho consenso a la hora de definir el concepto. Todos los diccionarios coinciden en el hecho de que es un lenguaje informal que emplea un grupo de personas, pero esto no es suficiente para definir completamente el argot, por ello, a continuación estudiaremos fragmentos de las investigaciones que se han realizado en torno a las características de este fenómeno lingüístico.

[...] una de las características del argot es la inequivalencia terminológica que se puede presentar en una lengua frente a otra, reflejo de la sociedad que la maneja. Teniendo en cuenta esta perspectiva, resulta complicado abordar el estudio del argot sin contar con los factores extralingüísticos que lo rodean. (Calvo Ferrer, 2010).

Eble, en 1996, expuso algunas características que posee el *slang*. Entre otras cosas señaló que el *slang* es efímero, destacó el hecho de que muchas palabras que se consideran *slang* tienen un tiempo de popularidad muy breve y pronto quedan relegadas por nuevas palabras del vocabulario general. La autora diferencia entre el argot y la jerga. Eble (1996: 11) define el argot como “*an ever changing set of colloquial words and phrases that speakers use to establish or reinforce social identity or cohesiveness within a group or with a trend or fashion in society at large*”. Por otro lado define la jerga como “*the vocabulary used in carrying out a trade or profession or in pursuing an interest or in pursuing an interest or hobby*”. (Eble, 1996:19)

Podemos observar que Eble centra su definición en el aspecto social del argot, el cual se presentaba ausente en las definiciones que nos ofrecían las definiciones de los diccionarios que hemos estudiado en el apartado anterior.

Bethany K. Dumas y Jonathan Lighter rechazaron la definición clásica del argot y, propusieron una serie de criterios para distinguir una expresión argótica de otra que no lo es. Para los autores, si un término cumple al menos dos de los criterios propuestos, se

podrá considerar argótico. Estos criterios, que incluye Eble en su publicación, son los siguientes:

- *Its presence will markedly lower, at least for the moment, the dignity of formal or serious speech or writing.*
- *Its use implies the user's special familiarity either with the referent or with that less stateful or less responsible class of people who have such special familiarity and use the term.*
- *It is a tabooed term in ordinary discourse with persons of higher social status or greater responsibility.*
- *It is used in place of the well-known conventional synonym, especially in order (a) to protect the user from the discomfort caused by the conventional item or (b) to protect the user from the discomfort or annoyance of further elaboration (Dumas, B. K., Lighter, J., 1978:53).*

3.4. Tipos de argot

Willis, en su publicación de 1964, distingue entre dos tipos de términos argóticos: los de nueva creación o los derivados del registro estándar. Graha (2010:21), intentaba mostrar una caracterización diferente del argot y expone la clasificación que hace Feldmann. Este último clasifica el argot según su evolución semántica o formal. Este autor aparece mencionado en la obra de Graha (2010:21) que intentaba mostrar una caracterización diferente.

Ambos autores realizan su clasificación atendiendo únicamente un enfoque lingüístico, obviando el contexto situacional y comunicativo que tiene el argot, es por eso que desde un punto de vista traductológico no nos sirve esta clasificación.

Mayoral (1990:36) hace una clasificación que se basa en los siguientes criterios: el medio, la actitud, el origen geográfico o étnico, el individuo, el sexo, la edad, el tiempo, la posición socioeconómica o cultural, la profesión, el tema y el género o tipo de texto. Esta clasificación tiene en cuenta también el contexto comunicativo del que carecían las clasificaciones de Feldmann y Willis.

3.5. La traducción del argot

El argot es un lenguaje coloquial que se da en contextos comunicativos informales y distendidos, por ello, la mejor manera de estudiar este fenómeno lingüístico es a través de textos audiovisuales como pueden ser: películas, series o videojuegos.

Fawcett (1997: 118) argumenta la dificultad de la traducción del lenguaje, ya que el traductor tiene que identificar el término argótico y no solo saber lo que significa, sino que también tiene que encontrar, siempre que sea posible, un concepto que tenga una funcionalidad similar. Fawcett (1997: 119) también indica que hay estudios que demuestran que a la hora de trasladar el término argótico, existe la tendencia de recurrir a la neutralización. Pero de esta manera puede causar que se pierda la intencionalidad con la que el hablante quería expresarse en una lengua. Además la neutralización puede significar un cambio de registro que afectará a la situación comunicativa y, por tanto, esa situación no causará el mismo efecto en un idioma que en otro.

También es cierto que, en la mayoría de los casos no existe un equivalente en la lengua meta, pero esto no quiere decir que sea intraducible aunque a veces la traducción que hagamos del término argótico presente, en el texto meta, pérdidas pragmáticas o semánticas respecto del texto origen. Newmark (1988) defiende que, efectivamente, se pueden buscar estrategias que permitan la traducción de la variación lingüística.

4. Subtitulación

La subtitulación es una modalidad de traducción beneficiosa en el campo de los videojuegos ya que permite al jugador no perderse información debido a otro tipo de ruidos ambientales que se pueda oír en el videojuego y que dificulte la comprensión.

Según Mangiron (2011) la traducción de los subtítulos en las escenas cinemáticas de los videojuegos suele ser una transcripción de lo que se dice, es decir, no atiende a las pautas específicas de subtitulación, dando lugar a subtítulos con muchos caracteres por línea y con una velocidad de lectura extremadamente alta. Esto genera unas consecuencias que pueden dificultar el juego al consumidor. Si el jugador se pierde información importante, puede que no sea capaz de desarrollar las acciones que se le piden y por tanto, no podrá progresar en el juego.

Hay una gran cantidad de texto que se subtitula en los videojuegos, por ello, Mangiron distingue entre tres niveles: “*cutscenes; cutscenes and in-game audio dialogue; and full subtitling (cutscenes, in-game audio dialogue, audio tutorials, and sound effects when available)*” (2011).

Los videojuegos nos hacen partícipes de historias cada vez más complejas, este hecho es uno de los atractivos que muchos de los consumidores encuentran en los videojuegos modernos. Las historias se vuelven tan complejas que a veces se intercalan

escenas cinemáticas entre los diferentes capítulos de juego a modo de película. Este tipo de escenas son un concepto muy innovador en los videojuegos modernos. De acuerdo con Egenfeldt-Nielsen et al. (2008, 176-177) las escenas cinemáticas se usan para (1) presentar a los personajes y la escena al principio; (2) controlar la dirección de la narración del juego; (3) llenar los vacíos de tiempo en el progreso del propio juego; (4) exhibir técnicas cinemáticas sofisticadas; (5) aportarle al jugador la información pertinente.

O'Hagan y Mangiron ponen de manifiesto en su libro *Game Localization* que debido a la multifuncionalidad que presentan las escenas cinemáticas, estas contienen un tipo de mensaje diferente al que puede contener una película de cine. (O'Hagan y Mangiron, 2013:163) Sin embargo, las escenas cinemáticas han desarrollado una conexión entre los videojuegos y el cine.

Es por ello que en los videojuegos, al igual que en las películas se recurre a una de las modalidades de traducción audiovisual. En el caso de los videojuegos, las dos modalidades que predominan son: en primer lugar la subtitulación y en segundo lugar el doblaje.

Es sabido que la localización de videojuegos es muy restrictiva en cuanto al número de caracteres máximos que pueden tener ciertos subtítulos que se encuentran *in-game*. *In-game Text* hace referencia a las cadenas de texto que aparecen en la interfaz de usuario o menú, los mensajes del sistema operativo y el instalador del juego (Bernal-Merino, 2015:110). Además, también entraña otras complicaciones como la traducción de las variables y las grandes dosis de creatividad necesarias para, teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, traducir técnicas de lucha, armas, etc.

Los desarrolladores de videojuegos introducen en su texto símbolos que representan variables, es decir, términos o expresiones (por ejemplo, números o nombres) que cambian dependiendo el momento y situación en que se encuentre el jugador dentro del juego.[...] Es vital no eliminar o modificar ningún código de variable y entender qué es lo que va a reemplazar a la variable cuando esta se ejecute al juego. El texto que acompañe a la variable deber ser apto para todas las opciones posibles, lo cual no es simple porque en ocasiones las variables implican cambio de número, género o persona en la oración” (Loureiro Pernas, 2007).

El objetivo de este trabajo es otro: en este caso, nos centraremos en la subtitulación de las escenas cinemáticas. Como hemos mencionado anteriormente, las escenas cinemáticas son algo innovador y, por ello, todavía no hay unas pautas claras sobre

cómo se debería subtítular este tipo de escenas en las que el jugador no puede controlar el tiempo durante el que aparece el subtítulo en pantalla.

4.1. Técnicas de traducción en textos audiovisuales

Martí Ferriol (2010) adaptó la taxonomía que propone Hurtado (2001) con el objetivo de adaptarla al doblaje y a la subtitulación. Resultado de ello, Martí Ferriol propone la siguiente clasificación en su publicación de 2010:

1. **Préstamo:** Incorporación de una palabra o expresión de otra lengua en el texto meta sin modificarla. Puede ser puro o naturalizado.
2. **Calco:** Traducción literal de una palabra o sintagma extranjero.
3. **Traducción palabra por palabra:** En la traducción se mantiene la gramática, el orden y el significado primario de todas las palabras del original. Las palabras del original y de la traducción tienen idéntico orden y coinciden en número.
4. **Traducción uno por uno:** Cada palabra del original tiene su correspondiente en la traducción, pero el original y traducción contienen palabras con significado diferente fuera del contexto.
5. **Traducción literal:** La traducción representa exactamente el original, pero el número de palabras no coinciden y/o se ha alterado el orden de la frase.
6. **Equivalente acuñado:** Utilización de un término o expresión reconocido como equivalente en lengua meta.
7. **Omisión:** Supresión por completo en el texto meta de algún elemento informativo presente en el texto origen.
8. **Reducción:** Supresión en el texto meta de alguna parte de la carga informativa o elemento informativo presente en el texto origen.
9. **Compresión:** Síntesis de elementos lingüísticos.
10. **Particularización:** Uso de un término más preciso o concreto, por ejemplo un hipónimo.
11. **Generalización:** Uso de un término más general o neutro, por ejemplo un hiperónimo.
12. **Transposición:** Cambio en la categoría gramatical o la voz del verbo.
13. **Descripción:** Reemplazo de un término o expresión por la descripción de su forma y/o función.
14. **Ampliación:** Añadir elementos lingüísticos que cumplen la función fática del lenguaje, o elementos no relevantes informativamente.
15. **Amplificación:** Introducción de precisiones no formuladas en el texto origen.
16. **Modulación:** Efectuar un cambio de punto de vista, de enfoque o de categoría de pensamiento en relación a la formulación del texto origen: puede ser léxica o estructural.
17. **Variación:** Cambiar elementos lingüísticos o paralingüísticos que afectan a la variación lingüística.
18. **Substitución:** Cambiar elementos lingüísticos por paralingüísticos.

19. Adaptación: Reemplazar un elemento cultural por otro de la cultura receptora.

20. Creación discursiva: establecer una equivalencia efímera, totalmente imprevisible fuera de contexto. (Martí Ferriol, 2010:92)

5. Metodología

5.1. Modelos teóricos empleados

En este trabajo se destaca la importancia de la funcionalidad del TO, por ello, debemos hacer un breve repaso a los modelos teóricos de la traductología relativos a este enfoque.

Eugene Nida desarrolló en los años 60 un enfoque “científico” de la traducción, estudió conceptos como por ejemplo la equivalencia. Nida, como precursor de la traductología como disciplina, fue el causante de que la equivalencia y la traducibilidad se convirtieran en un tema muy debatido dentro de los estudios teóricos de la traducción. Rompe con el enfoque lingüístico tradicional al insertar el concepto de equivalencia dinámica y defiende que la reacción que se provoque en la lengua emisora debe ser bien parecida a la que se provoque en la lengua receptora (Nida, 1964: 4)

La equivalencia dinámica o de efecto consiste en la adaptación del texto al nuevo lector de forma que éste conciba la traducción como un texto natural, no forzado, dentro de su comunidad lingüística, para lo que el traductor deberá superar distancias lingüísticas y culturales. El traductor debe, en definitiva, buscar el equivalente más natural y más próximo y trasladar el efecto del texto original al texto meta (Ponce Márquez, 2008).

La teoría del *Skopos*, también conocida como teoría funcionalista, nace de la mano de Vermeer aunque no es hasta la publicación de Reiss y Vermeer *Fundamentos para una teoría funcional de la traducción* (1984) que esta teoría toma fuerza. Vermeer defiende que la traducción es una acción y toda acción tiene un propósito o *Skopos*. Con estas palabras Vermeer pretende destacar que el traductor ha de tener en cuenta el objetivo del TO y el del TM (Vermeer, 2000:221). Moya Jiménez argumenta en su publicación que “los dos defienden, apoyándose en la práctica profesional, que toda traducción está mediatizada por el objetivo (o función) asignado al TM en la cultura meta, que puede no ser el mismo que el del TO” (Moya Jiménez, 2003: 34). De esta manera se va descartando las teorías prescriptivistas que no tenían en cuenta ni el destinatario ni la intención del texto. La idea principal de la teoría del *skopos* era la que

Nida había apuntado anteriormente: hay tantas maneras de traducir un texto como objetivos pueda presentar el mismo y estos determinarán las estrategias traductoras.

Con el fin de ampliar la comprensión del proceso de traducción, se abandonan los enfoques prescriptivos y se sustituyen por los enfoques descriptivos. Itamar Even-Zohar estableció la teoría de los polisistemas en 1990 (Even-Zohar, 1990). Con este enfoque se trata de aprender a partir de traducciones ya existentes en lugar de prescribir como debería de ser una traducción. Es dentro del enfoque descriptivo el lugar en el que se sitúa este trabajo.

5.2. Análisis preliminar

Antes de comenzar a analizar el corpus y presentar resultados, haremos un análisis preliminar del videojuego que presentamos como estudio de caso. En primer lugar se expondrá el modelo de análisis con el que se analizará el videojuego y la ficha de trabajo.

5.2.1. Modelo de análisis.

El presente trabajo se contextualiza dentro de los Estudios descriptivos de traducción, a partir del texto meta, se identifican patrones o tendencias de la traducción para subtitulación de la variación lingüística, en concreto el argot.

Con el objetivo de realizar un análisis cuantitativo y cualitativo de los datos que hemos recopilado, haremos uso de la taxonomía que presenta. Martí Ferriol (2010). Martí Ferriol se basa en la clasificación de Hurtado con tal de adaptarla a la traducción audiovisual y propone una clasificación de 20 técnicas, a saber: adaptación, ampliación lingüística, amplificación, calco, compensación, compresión lingüística, creación discursiva, descripción, equivalente acuñado, generalización, modulación, particularización, préstamo, reducción, substitución, traducción literal, traducción palabra por palabra, transposición, omisión y variación.

Tomaremos como referencia la clasificación adaptada por Martí Ferriol para realizar el análisis cualitativo y cuantitativo de los datos recopilados, de esta manera veremos las técnicas lingüístico-textuales empleadas y estudiaremos en qué medida existe homofuncionalidad en el videojuego en concreto y conocer qué técnicas de traducción se han empleado para poder mantener la funcionalidad lingüística.

Con el objetivo de clasificar la tipología del argot empleado en la traducción del videojuego, nos basaremos en la taxonomía de Mayoral (1990:36), explicada anteriormente en el apartado 3.4.

5.3. Ficha de trabajo

Tras el visionado completo de las escenas cinemáticas de *Grand Theft Auto V* y la identificación de los segmentos argóticos, se ubicaron dichos segmentos en una tabla para su posterior análisis. La tabla que usamos en este trabajo es una adaptación de la tabla que usa Tamayo (2011) para el análisis del *slang* en el largometraje *Jackie Brown*.

Nº	TCR -TO	TO	TCR- TM	TM	Tipo de argot	Técnica general	Funcionalidad del TO	Funcionalidad del TM
1.								
2.								

Número: corresponde al número de la muestra en orden cronológico.

TCR - TO: Corresponde al código de tiempo, según el reproductor, en el que entra el subtítulo en pantalla en la versión original. Los TCR de la versión original y de la traducida no coinciden debido a que las muestras se recogen de un videojuego. Son escenas cinemáticas y las escenas están cortadas de manera diferente.

TO: texto original de la muestra (inglés).

TCR-TM: corresponde al tiempo en el que entra el subtítulo en pantalla en la versión traducida.

TM: texto traducido de la muestra (español).

Tipo de argot: analizado según la clasificación de Mayoral (1990: 36).

Técnica general: utilizaremos la taxonomía que presenta Martí Ferriol (2010).

Funcionalidad del TO: función que tiene el subtítulo dentro del contexto en lengua origen. Se basa en la teoría funcionalista que se amplía en el apartado de modelos teóricos.

Funcionalidad del TM: a partir de la función que presente el texto origen, se comparará, si existe homofuncionalidad o si, al trasladarse a la lengua meta, ha habido una pérdida o adición de carga pragmática

5.4. Justificación del caso escogido

5.4.1. Datos del videojuego.

Grand Theft Auto V es un videojuego de acción-aventura desarrollado por los creadores de la serie, Rockstar North y distribuido por Rockstar Games. El videojuego está disponible en todo el mundo para las siguientes plataformas: PC, Playstation 4, Xbox One, Xbox 360 y Play Station 3. La fecha de lanzamiento varía según la plataforma, pero comprende desde septiembre de 2013 hasta abril de 2015.

Según el código de PEGI, es un videojuego clasificado para adultos, en cuanto a los identificadores de contenido, encontramos: juego en línea, violencia y lenguaje soez.

ESRB ha clasificado el videojuego como *Mature*, a partir de 17 años. Los identificadores de contenido impuestos por ESRB son los siguientes: *Blood and gore, intense violence, strong language, strong sexual content, use of drugs.*

5.4.2. Contexto.

En el videojuego vemos como las vidas de tres criminales diferentes se entrecruzan. Franklin es un estafador que se dedica a embargar vehículos y está en busca de dar su próximo golpe; Michael es un exconvicto cuyo retiro no ha sido tan prometedor como él hubiera esperado y Trevor es un drogodependiente violento que siempre está a expensas de encontrar droga barata y de realizar un atraco importante. Esta banda de criminales será protagonista de varios crímenes que cambiarán sus vidas.

Como se puede intuir con la sinopsis, el videojuego se desarrolla en un ambiente extremadamente conflictivo. Tanto los personajes principales como aquellos que los rodean se relacionan entre sí de una manera muy informal, y muchas veces con tono despectivo, utilizando palabras malsonantes, contracciones de palabras, lenguaje vulgar...

5.4.3. Justificación.

El objetivo de este trabajo es realizar un estudio de caso concreto. Para que las conclusiones extraídas una vez analizado el corpus sean fiables, es necesario encontrar un videojuego en el que la cantidad de lenguaje soez sea bastante alta. De este modo se podrá observar con mayor fiabilidad como resuelven los traductores los problemas que este fenómeno lingüístico produce. Este videojuego contiene un porcentaje muy elevado de lenguaje soez ya que trata sobre la vida de tres criminales callejeros muy violentos

que hablan de una forma muy particular. A lo largo del videojuego encontramos muchos insultos así como palabras vulgares, pero también es preciso nombrar que dos de los tres protagonistas son de raza negra y utilizan términos despectivos para referirse a los blancos y viceversa.

5.5. Características del corpus

Grand Theft Auto V es un videojuego que contiene un gran número de diálogos por la que el número de subtítulos totales es inmenso. Como hemos comentado en los apartados de arriba, el juego destaca por su trama conflictiva y callejera, en la que los personajes utilizan un registro vulgar. El corpus escogido se compone de un total de 273 fragmentos en los que se ha detectado argot, todos ellos incluidos en los anexos 1 y 2. Dichos fragmentos se extraen de las escenas cinemáticas del videojuego *Grand Theft Auto V*. Para facilitar el análisis de los subtítulos de las escenas cinemáticas, estas se han extraído del juego y se han montado en formato película, sin interrupciones. El juego se compone de aproximadamente un total de ocho horas de escenas cinemáticas.

A continuación se presentan algunos de los casos analizados y se clasifican según el tipo de funcionalidad que cumplen en el texto meta respecto del texto original.

6. Análisis del caso

6.1. Análisis cuantitativo y cualitativo de los datos recopilados

En este trabajo se realiza un análisis contrastivo en base a un corpus elaborado a partir de los subtítulos de las escenas cinemáticas del videojuego *Grand Theft Auto V*.

Se diferencian tres grupos según el tipo de funcionalidad. En primer lugar se analizan los segmentos en los que se mantiene la función original del texto en la traducción. En segundo lugar, los ejemplos en los que por una circunstancia u otra no se ha podido mantener la funcionalidad y se ha producido una pérdida de carga pragmática. Por último se prestan aquellos segmentos en los que se ha añadido carga pragmática, en la mayoría de los casos, para compensar una pérdida de carga pragmática en un segmento cercano.

Los ejemplos se presentan en una tabla menos detallada que la que aparece en los anexos. La tabla muestra el número del segmento que contribuirá a una fácil localización en la tabla anexa; el código de tiempo del texto original y del traducido y los segmentos originales y traducidos.

6.1.1 Tipos de funcionalidad.

Antes de examinar cada una de las funcionalidades que presentan las muestras recogidas, se presenta a continuación el porcentaje global de tipos de funcionalidad presentes en los fragmentos del videojuego escogido.

Observamos que predomina con mucha diferencia la homofuncionalidad. Esto quiere decir que en la gran parte de la versión traducida se ha conseguido mantener la misma funcionalidad, hecho que significa que la versión traducida es bastante fiel en cuanto a la intencionalidad de los personajes que intervienen.

En la gráfica también podemos observar que en segundo lugar predomina la pérdida de carga pragmática. Esta pérdida puede deberse a la barrera cultural entre el país del que proviene el videojuego original y el país al que se ha querido adaptar.

Por último observamos que en tan solo un 2% de los casos se ha producido una adición de carga pragmática, en estos casos se han utilizado unas palabras o expresiones que tienen mayor carga soez, posiblemente se produzca para compensar ciertas pérdidas.

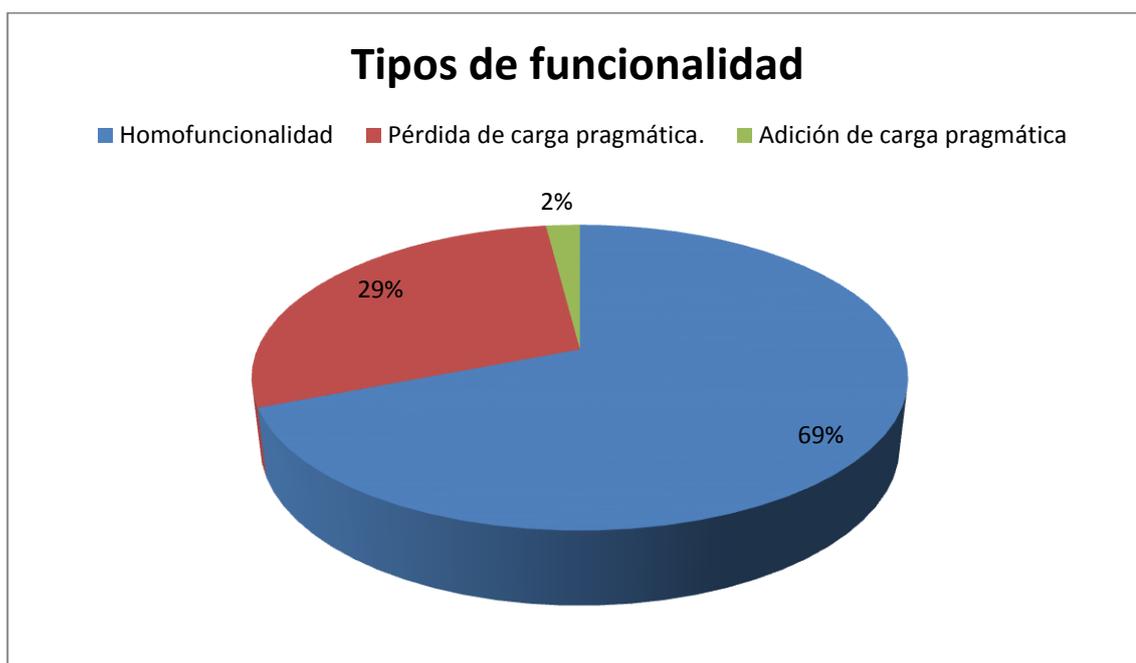


Figura 1. Tipos de funcionalidad

6.1.2 Técnicas de traducción empleadas.

A continuación se muestra el porcentaje de uso de las técnicas empleadas de manera general en todo el corpus a partir de la taxonomía de Martí Ferriol (2010).

Podemos observar una superioridad en la frecuencia de uso de la creación discursiva, seguida muy de cerca por el equivalente acuñado. La creación discursiva consiste en “establecer una equivalencia efímera, totalmente imprevisible, fuera de contexto” El equivalente acuñado supone “utilizar un término o expresión reconocido como equivalente en la lengua meta” (Martí Ferriol, 83:2010).

A continuación destaca la reducción que es “suprimir en el texto meta algún elemento de información presente en el texto original” (Martí Ferriol 83:2010).

Vemos que hay tres técnicas de traducción que se emplean prácticamente con la misma frecuencia. Estas técnicas son: omisión, reducción/ampliación y modulación. Por último, las técnicas menos empleadas en este corpus son la amplificación y la traducción literal.

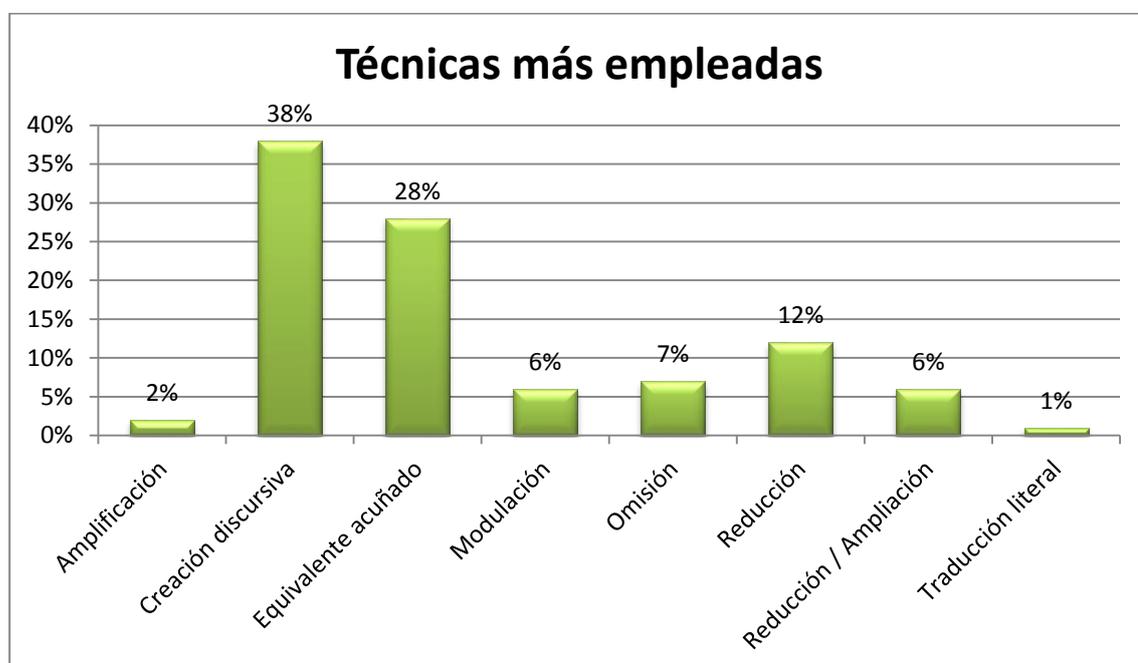


Figura 2. Técnicas más empleadas

6.1.3. Segmentos con homofuncionalidad.

En primer lugar se muestra una gráfica que se corresponde con el porcentaje de uso de las técnicas de traducción empleadas que han hecho posible que se mantenga la funcionalidad de la versión original en la versión traducida.

De las 273 muestras que forman el corpus, encontramos 188 ejemplos de homofuncionalidad, es decir, que el segmento en lengua meta posee la misma funcionalidad que el de la lengua origen. Esto se corresponde con un 69% de

homofuncionalidad en la versión traducida (véase figura 8). Las técnicas más empleadas cuando se da homofuncionalidad son el equivalente acuñado (75 casos) y la creación discursiva (84 casos).

Es interesante comentar que el uso de la creación discursiva es más alto que el equivalente acuñado. Una causa posible de esta disparidad es la diferencia cultural entre el contexto en el que se desarrolla originalmente el videojuego y el contexto al que se ha traducido. Es muy complicado trasladar la manera tan característica que tienen de hablar los afroamericanos. A través de la creación discursiva se consigue darle una mayor naturalidad al texto meta.

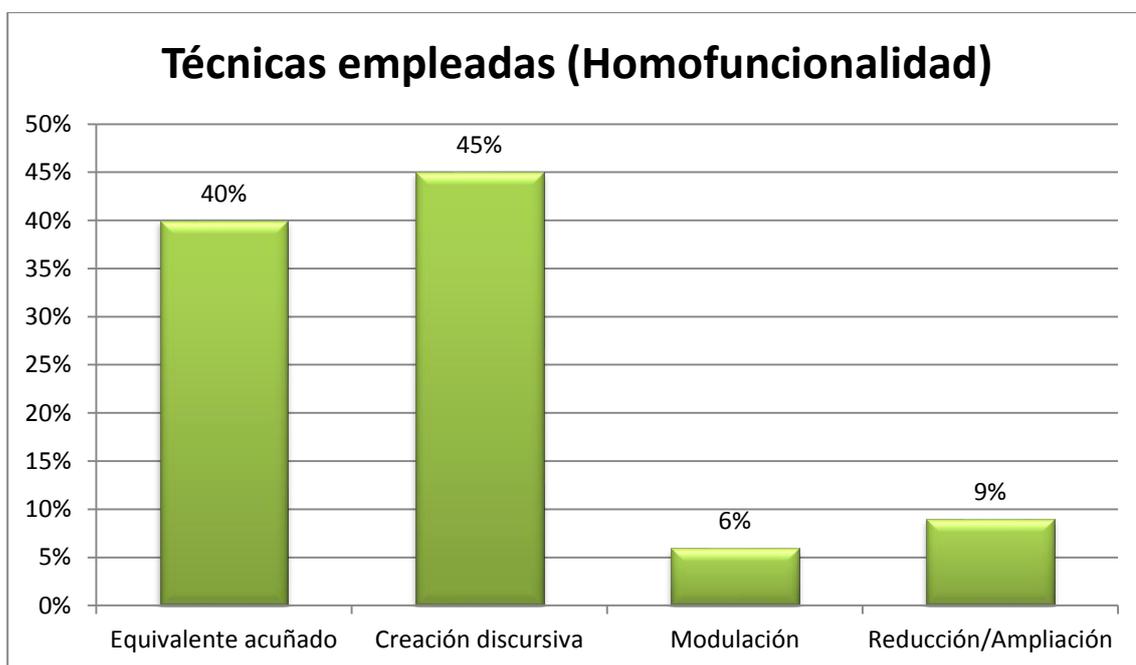


Figura 3. Técnicas empleadas (Homofuncionalidad)

A continuación se presentan varios ejemplos de homofuncionalidad.

Nº	TCR - TO	TO	TCR-TM	TM	TÉCNICA GENERAL
129.	0:44:46	This funny fuck...	0:33:08	Eres gracioso de cojones...	Creación discursiva
136.	0:46:00	You could trick your blam-blam out up in here.	0:34:22	Aquí se puede tunear la pipa un huevo.	Creación discursiva
144.	0:47:07	Nigga, go toss a salad! Stretch mark-ass.	0:35:30	¡Chúpame el culo, gilipollas de mierda!	Creación discursiva
158.	0:48:10	Fuck me.	0:51:12	¡Me cago en mi vida!	Creación discursiva
174.	1:01:36	You're D-O-N-E fucked!	1:14:36	¡Te hará picadillo!	Creación discursiva

Tabla 1. Segmentos con homofuncionalidad

A veces no es posible para el traductor mantener la homofuncionalidad a través del uso de la creación discursiva o del equivalente acuñado, es por eso que pueden darse casos de sinergia entre reducción y ampliación con el fin de compensar la pérdida pragmática con la introducción de un término argótico y mantener así la homofuncionalidad. Veamos algunos ejemplos.

Nº	TCR - TO	TO	TCR - TM	TM	TÉCNICA GENERAL
200.	1:11:07	This fucking meant more to me than Johnny K meant to anyone.	1:24:38	Joder. Esto significa para mí más de lo que Johnny K significa para nadie.	Reducción / Ampliación
206.	1:11:37	Find out who did that fucking robbery, alright?	1:25:11	Averigua de una vez quién llevó a cabo ese puto robo.	Reducción / Ampliación

Tabla 2. Segmentos con homofuncionalidad (Técnica reducción/ampliación)

6.1.4. Segmentos con pérdida de carga pragmática

A continuación se muestra la gráfica correspondiente al porcentaje de uso de las diferentes técnicas que han provocado una pérdida de carga pragmática.

77 de 271 segmentos presentan una pérdida de carga pragmática si se comparan con el texto de la lengua origen. Esta cifra nos da un porcentaje del 28% sobre el total de fragmentos analizados (véase Figura 9). En algunos casos esta pérdida se debe a la imposibilidad de trasladar ciertas expresiones que infringen las normas léxicas y, en el idioma meta no está bien visto realizar ese tipo de transgresiones en los subtítulos. La pérdida de carga pragmática se debe, por un lado, en 20 de los 77 casos, a la omisión del término que forma parte del argot. Esto constituye un 26% de los casos. Por otro lado, la pérdida de carga pragmática también se debe a una reducción del segmento que contiene argot en un 74% de los casos, como se expone en las muestras extraídas en la tabla 3.

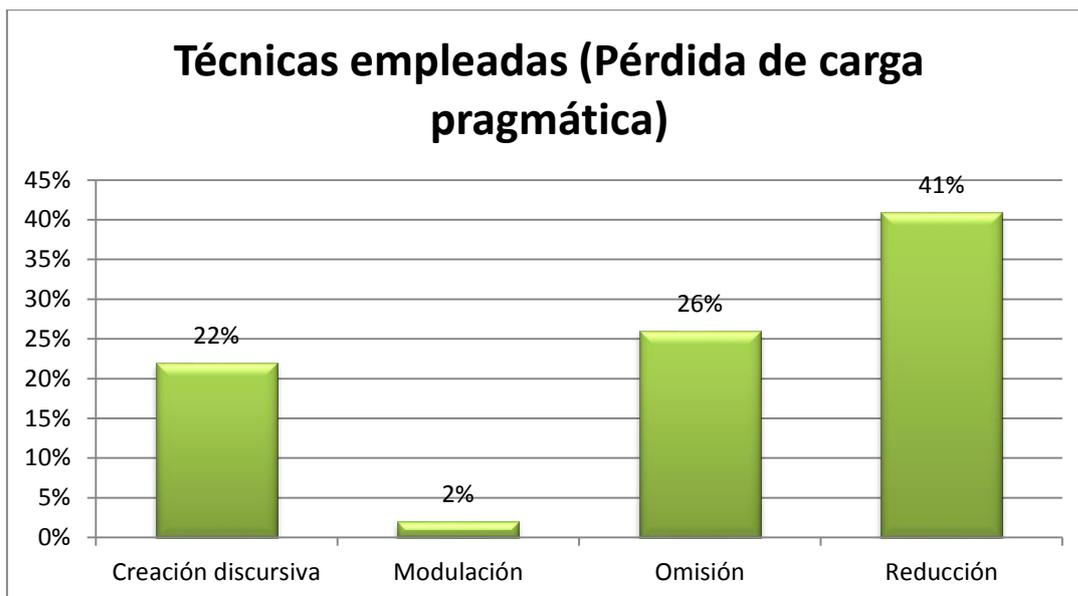


Figura 4. Técnicas empleadas. (Pérdida de carga pragmática)

Nº	TCR - TO	TO	TCR - TM	TM	TÉCNICA GENERAL
169.	1:00:51	Tanisha, I got to go, a'ight? I'ma change, I promise. You won't even recognize me	1:13:48	Tanisha, tengo que irme, ¿vale? Cambiaré, lo prometo. Ni siquiera me reconocerás.	Reducción
236.	1:22:11	Wait, ain't got no booze.	1:36:01	Espera, no tengo alcohol.	Reducción
250.	1:28:16	Shake what your daddies gave ya, honey.	1:41:14	Mueve ese cuerpo que has heredado de tus padres, encanto.	Reducción
170.	1:01:04	Yeah, you fuckin' A-right we did.	1:14:02	Sí, tío. Lo conseguimos.	Reducción

Tabla 3. Segmentos con pérdida de carga pragmática

6.1.5 Segmentos con adición de carga pragmática.

A continuación se muestra la gráfica correspondiente a las técnicas empleadas que han dado lugar a una adición de carga pragmática.

La adición de carga pragmática es, sin duda, la funcionalidad que menos se da a la hora de traducir este videojuego. Tan solo encontramos 6 muestras de entre las 271 recopiladas que presenten este tipo de funcionalidad al comparar los segmentos en ambos idiomas, lo que se traduce por un 2% de los casos recogidos (véase Figura 10). En 5 de los 6 casos que se han recopilado, se ha utilizado la técnica de amplificación; y, en tan solo un caso, se ha empleado la creación discursiva.

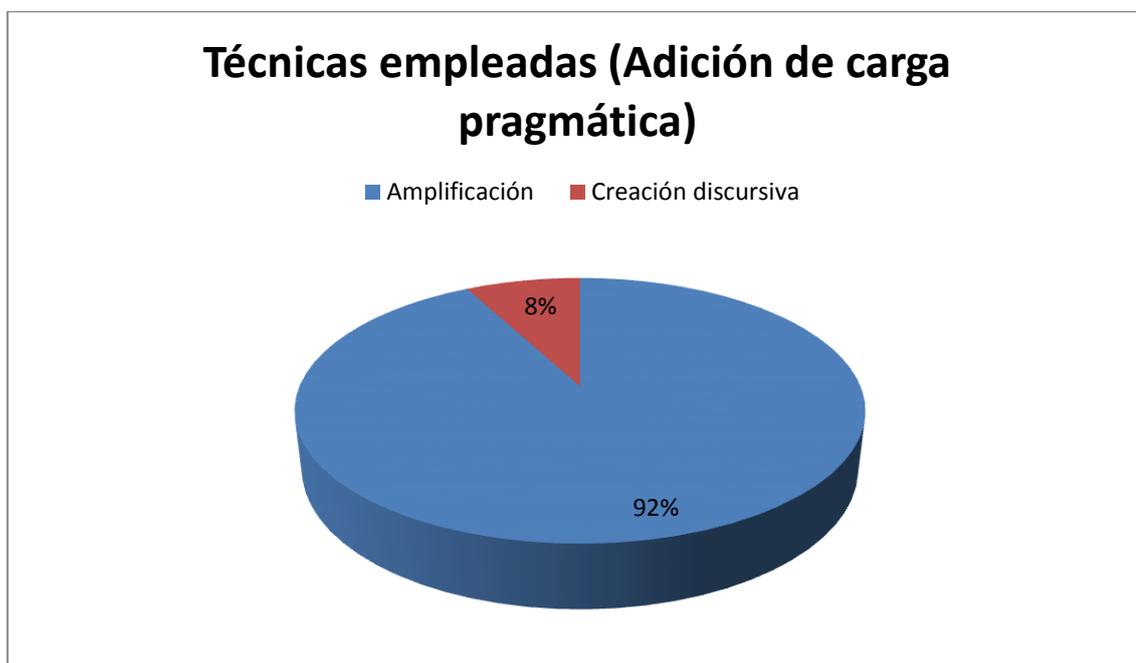


Figura 5. Técnicas empleadas (Adición de carga pragmática)

Nº	TCR – TO	TO	TCR - TM	TM	TÉCNICA GENERAL
220.	1:19:24	You're a genius you moron!	1:33:41	Búscanos un negocio con el que ganar pasta.	Amplificación
78.	0:15:06	I go hard doing this shit.	0:15:07	Esta mierda me la pone dura.	Creación discursiva

Tabla 4. Segmentos con adición de carga pragmática

7. Conclusiones

Una vez analizadas las muestras de argot que se han recopilado, determinaremos los objetivos pendientes de analizar en este trabajo.

En primer lugar hemos conocido las técnicas más empleadas para la traducción de este videojuego en concreto y hemos especificado en qué porcentajes se hace uso de ellas. Con esto, concluimos con dos de los objetivos de este trabajo.

El objetivo general que nos hemos planteado es: Analizar la variación lingüística del argot en la localización de videojuegos entre el contexto anglosajón y el contexto español. Se ha realizado un análisis comparativo entre varios segmentos en los que se ha detectado lenguaje soez de la versión americana y la versión española del videojuego: *Grand Theft Auto V*.

Gracias a la clasificación de Martí Ferriol, podemos colegir este objetivo el primer de los objetivos secundarios enumerados: analizar las técnicas de traducción empleadas en la traducción del lenguaje soez dentro del campo de los videojuegos. En este aspecto, a través del análisis del corpus, se puede observar que las técnicas más empleadas son la creación discursiva, el equivalente acuñado, reducción, modulación, amplificación, omisión y traducción literal.

El siguiente objetivo enumerado es: comparar la versión americana de un videojuego en concreto con la versión española y determinar si se ha mantenido el registro y la funcionalidad. Encontramos que en un 69% de los casos se mantiene la funcionalidad.. Aunque hay ocasiones en las que la pérdida de carga pragmática es inevitable, ya sea por incorrecciones en el lenguaje, por la contracción de palabras inglesas o por diferencias culturales difíciles de trasladar.

Por último, después de estudiar las clasificaciones que realizan los consejos reguladores PEGI y ESRB, observamos que el videojuego responde a la clasificación de contenido se mantiene tanto en la versión original como en la traducida. En la versión americana encontramos una información de contenidos más detallada, sin embargo, esto se debe a que ESRB tiene una mayor cantidad de indicadores de contenido. Encontramos una pequeña diferencia entre la clasificación de edad de la versión americana y de la española: la versión americana está clasificada para mayores de 17 años, sin embargo, la versión española está clasificada para mayores de 18 años. PEGI no dispone de esa clasificación, como hemos podido ver en el apartado 1.2 de este

trabajo. Debido a los fuertes contenidos del videojuego estudiado, PEGI creyó conveniente que la edad mínima recomendada de juego fueran los 18 años.

8. Relación del estudio con los conocimientos adquiridos durante el grado

Este trabajo está directamente relacionado con materias que he tratado durante el grado: la traducción audiovisual y la lingüística general. Los conocimientos adquiridos sobre estas materias me han permitido desarrollar correctamente el estudio. Asimismo, los conocimientos que me ha aportado la carrera me han permitido saber documentarme y buscar recursos de una manera eficiente. Este trabajo me ha resultado especialmente atractivo dado que no solo he podido poner en práctica los conocimientos adquiridos, sino que también he podido profundizar en una materia de estudio traductológica innovadora y muy interesante como son los videojuegos.

Bibliografía

- Aarseth, E. (2001). *Computer Game Studies, Year One, Game Studies*, volumen 1. Recuperado de <http://gamestudies.org/0101/editorial.html> el 20 de mayo de 2015.
- Albelda Marco, M., Fernández Colomer, M.J. (2006). *La enseñanza de los registros lingüísticos en E/LE. Una aplicación a la conversación coloquial. Revista de Didáctica.* Recuperado de <http://www.marcoele.com/num/3/0218f5989b0f06708/coloquial.pdf> el 20 de mayo de 2015
- Argot. (2012). *Diccionario de la Real Academia Española.* Consultado el 10 de mayo de 2015, recuperado de: <http://www.rae.es>
- Arua, A.E., Alimi, M.M. (2009). *The Creation of Students' Academic Slang Expressions in the University of Botswana. Linguistik online.* Recuperado de: http://www.linguistik-online.com/40_09/aruaAlimi.html el 20 de mayo de 2015
- Bernal-Merino, M. A. (2014). *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global.* New York: Routledge.
- Calvo Ferrer, J. R. (2010). *Análisis contrastivo de las escuelas lingüísticas de traducción y de la escuela de polisistemas aplicado al estudio del argot. Revista electrónica de estudios filológicos,* 20. Recuperada en https://www.um.es/tonosdigital/znum20/secciones/tritonos-1-traduccion_argot.htm el 20 de mayo de 2015.
- Costales, A. F. (2014). *Localització de videojocs. Adaptar els superherois a d'altres cultures. Quaderns: revista de traducció,* (21), 225-239).
- Dumas, B. K., Lighter, J. (1978). *Is slang a word for linguists?.* *American Speech* (53: 5-17).

- Eble, C. (1996) *Slang and Sociability: In-Group Language among College Students*.
Chapel Hill and London: University of North Carolina Press.
- Egenfeldt-Nielsen Roudletge.
- Eriksen, M.H. (2010). *Translating the Use of Slang. A Study of Microstrategies in Subtitling with a View to Researching the Transfer of the Use of Slang from Source Text to Target text with I Love You, Man as Empirical Example, Including a Study of the Function of Slang*. (Tesis doctoral no publicada). Dinamarca: Aarhus University.
- Estal Daries, L. (2014). *Estudio descriptivo y comparativo del slang en la traducción para doblaje de la película American History X (Tony Kaye, 1998)*. (Trabajo fin de grado no publicado). España: Universitat Jaume I.
- Fawcett, P. (1997). *Translation and Language: Linguistic Theories Explained*.
Manchester : St Jerome Publishing.
- Graha, E. B. (2010). *An analysis of slang translation in the subtitles of the departed movie*. (Tesis doctoral no publicada) Indonesia: Universitas Pendidikan.
- Granell X., Mangiron, C y Vidal, N. (2015). *La traducción de videojuegos*. Sevilla.:
Bienza.
- Halliday, M. A. K., McIntosh, A., Strevens, P. (1964). *The linguistic and language teaching*. Londres: Longmans, Green and Co. Ltd.
- Hattim, B., Mason, I. (1990). *Discourse and the translator*. Londres: Longman.
- Jerga. (2001). *Diccionario de uso del español*. Edición electrónica versión 2.0. A partir del diccionario de uso del español de María Moliner. Segunda edición, preparada por la Editorial Gredos, Madrid.
- Loureiro Pernas, M. (2007). *Paseo por la localización de un videojuego. Revista tradumática: traducción automática*.

- Mangiron, C. (2013). *Subtitling in game localisation: a descriptive study. Perspectives*, número 21. Doi: 10.1080/0907676X.2012.722653
- Martí Ferriol, J.L. (2006). *Estudio empírico y descriptivo del método de traducción para el doblaje y subtitulación*. (Tesis doctoral no publicada). España: Universitat Jaume I.
- Martí Ferriol, J. L. (2010). *Cine independiente y traducción*. España: Tirant Lo Blanch.
- Mattiello, E. (s.f.). *The Pervasiveness of Slang in Standard and Non-Standard English*. Recuperado de <http://www.ledonline.it/mpw/allegati/mpw0506Mattiello.pdf> el 20 de mayo de 2015.
- Mayoral Asensio, R. (1990). *Comentario a la traducción de algunas variedades de la lengua*. *Sendebar*, 1 (35-46)
- Mayoral Asensio, R. (1997). *La traducción de la variación lingüística*. (Tesis doctoral no publicada). Universidad de Granada, España.
- Moya Jiménez, V. (2003). *Teoría, didáctica y práctica de la traducción. Teorías contemporáneas traductológicas*. A Coruña, NETBIBLIO, S.L.
- Newmark, P. (1988). *A textbook of Translation*. Nueva York y Londres: Prentice Hall.
- Nida, E. (1964) *Toward a Science of Translating*. Leiden: Brill.
- Nida, E. A., Taber, C. R. (1982). *The theory and practice of translation*. Leiden: Brill.
- O'Hagan, M., Mangiron, C. (2013). *Game localization: translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam: John Benjamins Pub. Co.
- Ponce Márquez, N. (2008). *Diferentes aproximaciones al concepto de equivalencia en traducción y su aplicación en la práctica profesional*. *Revista electrónica de estudios filológicos*, 15. Recuperado de <https://www.um.es/tonosdigital/znum15/secciones/estudios-26-Traduccion%20y%20equivalencia.htm> el 20 de mayo de 2015

- Reiss, K., Vermeer, H. J. (1984). *Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie*. Tübingen: Niemeyer. [*Fundamentos para una teoría funcional de la traducción*. Akal, Madrid].
- Slang. (s.f.). *Cambridge Advanced Learner's Dictionary*. Consultado el 10 de mayo de 2015. Recuperado de: <http://dictionary.cambridge.org/>
- Slang. (s.f.). *Cambridge Dictionary of American English*. Consultado el 10 de mayo. Recuperado de: <http://dictionary.cambridge.org/>
- Slang.(s.f.). *Dictionary.com Unabridged*. Consultado el 15 de mayo de 2015. Recuperado de: <http://dictionary.reference.com/>
- Slang.(s.f.). *Longman's Dictionary of Contemporary English*. Consultado el 15 de mayo de 2015. Recuperado de: <http://www.ldoceonline.com/>
- Slang.(s.f.). *Merriam Webster*. Consultado el 15 de mayo de 2015. Recuperado de: <http://www.merriam-webster.com/>
- Slang. *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. Consultado el 10 de mayo de 2015. Recuperado de: <http://www.oup.com/elt/catalogue/teachersites/oald7/?cc=global>
- Tamayo, A. (2011). *Estudio descriptivo de la traducción para el doblaje del slang en el largometraje Jackie Brown*. (Trabajo Fin de Master). España: Universitat Jaume I.
- Vermeer, H. J. (2000). *The translation studies reader. Skopos and Commission in Translational Action*. Londres. Nueva York: Routledge, 221-32.
- Willis, H. (1964). *Structure style usage: a guide to expository writing*. Nueva York: Holt, Rinehart & Winston.

ANEXO 1. SEGMENTOS EN AMBAS LENGUAS Y ANÁLISIS

Nº	TCR – TO	TO	TCR – TM	TM	Tipo de argot	Técnica general	Funcionalidad del TO	Funcionalidad del TM
1.	0:02:07	Fuck! You didn't have to do that!	0:02:19	¡Joder! ¡No tenías que hacer eso!	Variedad según actitud e individuo	Equivalente acuñado	Establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
2.	0:02:56	Did you see that shit?	0:02:35	¿Lo has visto?	Variedad según actitud e individuo	Omisión	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
3.	0:02:57	I fuckin' put that bitch's face against the glass.	0:02:36	He puesto la cara de esa zorra contra el cristal	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
4.	0:03:07	Awww fuck!	0:02:47	¡Ah, joder!	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
5.	0:03:16	Jeez, I think they're gonna...	0:02:56	Dios, creo que van a...	Variedad según actitud e individuo	Omisión	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
6.	0:03:19	Local yokel's bought it.	0:02:58	El paleta la ha palmado.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
7.	0:03:22	That guy's a dick	0:03:01	Ese tío es un capullo...	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
8.	0:03:24	Fuck you too.	0:03:04	Que os den.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
9.	0:03:46	Ditch the car, alright?	0:03:26	Dejamos el coche, ¿no?	Variedad según actitud	Omisión	Mostrar pertenencia y establecer relaciones	Pérdida de carga

							sociales dentro de un grupo	pragmática
10.	0:03:47	We can go this way to the chopper.	0:03:27	Podemos ir al helicóptero por aquí.	Variedad según actitud	Omisión	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
11.	0:03:52	Stick to the fucking plan.	0:03:29	Sigue el plan.	Variedad según actitud	Omisión	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
12.	0:04:02	Where the fuck's the chopper?	0:03:41	¿Dónde coño está el helicóptero?	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
13.	0:04:04	Fuck me, fuck, fuck!	0:03:43	¡Joder, me cago en todo!	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
14.	0:04:08	Run! It's the fucking Feds!	0:03:48	¡Corre! ¡Son los putos federales!	Variedad según actitud y raza	Reducción Ampliación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
15.	0:04:11	Someone must have fucking talked!	0:03:50	¡Alguien ha debido de chivarse, joder!	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
16.	0:04:16	But we gotta get the fuck out of here.	0:03:54	Pero tenemos que salir echando leches.	Variedad según actitud y raza	Reducción Ampliación Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
17.	0:04:18	Aw, fuck! I'm hit!	0:03:57	¡Mierda! ¡Me han dado!	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
18.	0:04:23	Ain't gonna leave you Mikey!	0:04:03	¡No voy a abandonarte, Mikey!	Variedad según actitud y raza	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
19.	0:04:26	God, I'm not gonna	0:04:06	Dios, no creo que	Variedad según	Reducción	Mostrar pertenencia y	Pérdida de carga

		make it.		sobreviva...	actitud		establecer relaciones sociales dentro de un grupo	pragmática
20.	0:04:28	Fucking gonna bleed out.	0:04:07	Voy a desangrarme	Variedad según actitud	Omisión	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
21.	0:04:59	Fucking stay back!	0:04:28	¡Atrás, joder!	Variedad según actitud	Modulación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
22.	0:05:00	You come near me, she's fuckin' dead!	0:04:28	Si os acercáis a mí, está muerta, joder.	Variedad según actitud	Reducción Ampliación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
23.	0:06:35	Does he help the fucking poor?	0:06:07	¿Ayuda a los putos pobres?	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
24.	0:06:38	He sits his ass all day,	0:06:10	Se pasa todo el día sentado,	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
25.	0:06:41	smoking dope and jerking off.	0:06:12	fumando hierba y cascándose.	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
26.	0:06:42	While he plays that fucking game,	0:06:13	Mientras juega a ese puto juego.	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
27.	0:06:46	Then no wonder this country's screwed.	0:06:17	Entonces no me extraña que este país esté jodido.	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
28.	0:07:06	I ran whores,	0:06:37	He sido chulo de putas,	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad

29.	0:07:07	I smuggled dope.	0:06:38	He pasado droga.	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
30.	0:07:17	They got me right... fucking here!	0:06:48	Me han traído... ¡justo aquí!	Variedad según actitud	Omisión	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
31.	0:07:26	And I'm stuck talking to you because no one else gives a shit.	0:06:57	Y tengo que hablar contigo porque a nadie más le importa una mierda.	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
32.	0:07:30	And that dream is fucked! It is...	0:07:01	¡y ese sueño está jodido! Está...	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
33.	0:07:32	Fucking fucked!	0:07:03	¡jodido de verdad!	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
34.	0:07:53	I gotta tell you, I ain't too sure this shit is working for me.	0:07:24	Tengo que decirte una cosa, no estoy muy seguro de que esta mierda me esté ayudando.	Variedad según actitud, individuo y origen	Omisión	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
35.	0:09:11	Man, shit gotta be around here somewhere.	0:08:42	Tío, esa mierda tiene que estar aquí por alguna parte.	Variedad según actitud	Reducción Ampliación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
36.	0:09:15	Unless they buried it under the sand, fool.	0:08:45	A menos que lo hayan enterrado bajo la puta arena.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
37.	0:09:20	Man, fuck you.	0:08:51	Que te den.	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
38.	0:09:21	Hey, excuse me, homie,	0:08:51	Oye, disculpa tronco.	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad

							grupo	
39.	0:09:37	Man, get your stupid ass soon. Damn!	0:09:08	Tío, espabila, venga. ¡Joder!	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
40.	0:09:46	...about to boost some cars in case somebody didn't realize.	0:09:16	...a punto de levantar unos coches, por si alguien no se ha dado cuenta.	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
41.	0:09:58	You the one all pumped up on doing this lick, nigga.	0:09:29	Tú eres el negro que se pirra por este curro.	Variedad según actitud, individuo y origen	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Honofuncionalidad
42.	0:10:00	I'm getting my money in the hood, I'm straight, fool.	0:09:31	Me estoy sacando mi dinero en el barrio, sin rollos chungos, tío.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
43.	0:10:05	Slinging dope and throwing up gang signs?	0:09:36	¿Vendiendo droga y haciendo la señal de tu banda?	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
44.	0:10:08	Whatever, homie.	0:09:39	Lo que tú digas, tron.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
45.	0:10:14	Your boy Simeon wasn't bullshitting.	0:09:46	Tu amigo Simeon no mentía.	Variedad según actitud	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
46.	0:10:17	Man, get your ass in there.	0:09:48	Tío, pasa, venga.	Variedad según actitud	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
47.	0:10:19	Bring your ass, fool,	0:09:49	Pasa de una vez, idiota.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
48.	0:10:28	Damn, this nigga must got the baby dick.	0:10:00	Joder. Este negro debe de compensar que la tiene enana.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un	Homofuncionalidad

							grupo	
49.	0:10:45	Aw, you ballin' hard with the drop top, huh?	0:10:17	De fiesta a tope con el descapotable, ¿eh?	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
50.	0:10:49	Whatever, nigga, it ain't gonna make you go no faster. Hit me on the speakerphone, I'm movin'!	0:10:22	Lo que sea, negrata, eso no va a hacer que vayas más rápido. Usa el manos libres, ¡me piro!	Variedad según actitud	Reducción Ampliación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
51.	0:11:00	What you go and slow up the road for, dog?	0:10:32	¿Para qué vas y cortas la carretera tronco?	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
52.	0:11:04	Whatever, nigga. I'll let something flow through your ass.	0:10:36	Lo que tú digas, negro. Aquí lo único que fluye es lo que te sale del culo.	Variedad según actitud, individuo y origen	Modulación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
53.	0:11:13	Oh shit, the one time!	0:10:45	¡Ah, mierda, la madera!	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
54.	0:11:14	Be cool, fool, we got the paperwork.	0:10:47	Tranquilo, tenemos los papeles.	Variedad según actitud	Omisión	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
55.	0:11:31	Ay, what's up, fool?	0:11:20	¡Eh! ¿Qué pasa idiota?	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
56.	0:11:32	Who you callin' nigga?	0:11:21	¿A quién llamas negro?	Variedad según actitud, individuo y origen	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
57.	0:11:36	Man, what the fuck?	0:11:23	Tío, ¿qué coño?	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad

58.	0:12:20	I'm out.	0:12:08	Me piro	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
59.	0:12:21	I'll holla at you, homie.	0:12:09	Te daré un toque, tronco.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
60.	0:12:23	Wassup, can a loc come up in your crib?	0:12:23	¿Tienes planes? ¿Me dejas entrar en tu keli?	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
61.	0:12:25	Man, fuck you.	0:12:25	Vete a la mierda.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
62.	0:12:29	Maybe if you got rid of that old yee-yee ass haircut you got,	0:12:29	Si te libraras de esa mierda de corte de pelo,	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
63.	0:12:32	You'd get some bitches on your dick.	0:12:32	Seguro que mojarías más el churro.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
64.	0:12:35	Maybe Tanisha'll call your dog-ass	0:12:35	O a lo mejor, Tanisha te llama	Variedad según actitud	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
65.	0:12:37	If she ever stop fucking with that brain surgeon	0:12:37	Si algún día deja de follarse a ese neurocirujano.	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
66.	0:13:07	Goddamn freeloader!	0:13:07	¡Hay que ver, que caradura!	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
67.	0:14:04	But I gotta move forward in my life.	0:14:04	Pero tengo que dar un paso adelante en mi vida.	Variedad según actitud	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática

68.	0:14:17	Today is repossessing vehicles that fools have purchased at exorbitant interest rates.	0:14:19	Hoy te dedicas a embargar vehículos que unos imbéciles han comprado a tipos de interés exorbitantes.	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
69.	0:14:34	Knock, knock, niggas!	0:14:35	¡Toc, toc, colegas!	Variedad según actitud, individuo y origen	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
70.	0:14:40	Sup, dog?	0:14:40	¿Qué pasa tronco?	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
71.	0:14:47	You fucking with me, right?	0:14:47	Me tomas el pelo, ¿no?	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
72.	0:14:51	Man, knock it off, man. For real?	0:14:53	Venga ya, tío. ¿En serio?	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
73.	0:14:52	After all motherfucking work I put in, man?	0:14:54	¿Después de todo lo que me lo he currado?	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
74.	0:14:54	Man, fuck this Employee of the Month shit, homie.	0:14:56	Déjate de rollo con lo del empleado del mes, colega.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
75.	0:14:59	When there's some shit to be won, Goddammit, I want it.	0:15:02	Si hay que competir para ganar algo, lo quiero.	Variedad según actitud e individuo	Omisión	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
76.	0:15:03	I don't give a fuck what it is.	0:15:04	Me importa tres cojones lo que sea.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
77.	0:15:05	I take no prisoners.	0:15:06	Voy a por todas.	Variedad según actitud e individuo	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones	Homofuncionalidad

							sociales dentro de un grupo	
78.	0:15:06	I go hard doing this shit.	0:15:07	Esta mierda me la pone dura.	Variedad según actitud e individuo	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Adición de carga pragmática
79.	0:15:07	Big dog, big nuts.	0:15:09	Tengo los huevos muy gordos.	Variedad según actitud	Modulación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
80.	0:15:08	When names is on a motherfuckin' board, I want to see my name at the top of that motherfucker.	0:15:10	Cuando hay nombres en un puto marcador, quiero que el mío aparezca el primero.	Variedad según actitud, individuo y origen	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
81.	0:15:38	Man, you's about a "yes master"-ass nigga.	0:15:40	Estás a punto de convertirte en un lameculos, colega.	Variedad según actitud, individuo y origen	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
82.	0:15:45	Man, ain't this 'bout a bitch?	0:15:48	Menuda puta mierda.	Variedad según actitud, individuo y origen	Reducción Ampliación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
83.	0:15:47	Ain't no motherfucking bike in here, man.	0:15:49	Aquí no hay ninguna moto, colega.	Variedad según actitud e individuo	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
84.	0:15:49	No shit, nigga.	0:15:52	No jodas, tío.	Variedad según actitud, individuo y origen	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
85.	0:15:55	You saw this, motherfucker?	0:15:58	¿Has visto eso, cabrón?	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
86.	0:16:00	Motherfucker!	0:16:02	Hijoputa	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad

87.	0:16:02	I would have just gotten my ass beat over a fucking gun fight.	0:16:05	Habría preferido que me dieran una paliza a meterme en un puto tiroteo.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
88.	0:16:07	You done finally fuckin' lost it!	0:16:17	¡Finalmente se te ha ido la olla del todo!	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
89.	0:16:15	We can't repo the assets of a dead man, "big sitting chief asshole!"	0:16:25	¡No podemos embargar los bienes de un difunto, Gran jefe Toro Sentado!	Variedad según actitud e individuo	Reducción Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
90.	0:16:21	I'm gonna keep this motherfucker for myself.	0:16:31	Me voy a quedar esta cabrona para mí.	Variedad según actitud e individuo	Reducción Ampliación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
91.	0:16:27	You fucking tell him, you fucking moron!	0:16:37	Joder, díselo tú, ¡maldito imbécil!	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
92.	0:31:13	Damn!	0:17:58	Joder.	Variedad según actitud e individuo	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
93.	0:31:19	She spirit walking and shit now man...	0:18:03	Ahora le ha dado por las caminatas espirituales y todo eso.	Variedad según actitud	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
94.	0:31:22	Hey, hey! Don't be talking shit about your auntie, man.	0:18:07	¡Eh, oye! No te metas con tu tía, colega.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
95.	0:31:25	I mean she cool as a motherfucker, man.	0:18:10	Quiero decir que mola bastante, tío.	Variedad según actitud e individuo	Creación discursiva Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
96.	0:31:29	We gotta go pick up some shit from round the corner, man.	0:18:13	Tenemos que recoger unas cosas de ahí al lado.	Variedad según actitud e individuo	Omisión	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática

97.	0:31:33	Why the fuck we can't drive?	0:18:18	¿Por qué cojones no podemos ir en coche?	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
98.	0:31:40	Yeah, okay, you tall lanky son of a bitch.	0:18:24	Ya, vale, hijo de puta larguirucho.	Variedad según actitud e individuo	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
99.	0:31:44	Hey, what's up, boo?	0:18:28	Hola guapa, ¿qué tal?	Variedad según actitud, individuo y sexo	Modulación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
100.	0:31:47	Damn, you short with it?	0:18:31	Joder, qué borde.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
101.	0:31:49	I was just saying, I was trying to holla at you.	0:18:32	Solo me estaba interesando por ti.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
102.	0:31:59	Wells hit, how about I put one of these little X pills up your ass crack?	0:18:43	Vale, joder. ¿Y si te meto una de estas pastillas de éxtasis por la raja del culo?	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
103.	0:32:09	Man, fuck you, mark.	0:18:52	Que te den pringado.	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
104.	0:32:14	Man, shut the hell up, bitch!	0:18:57	¡Cierra el pico de una puta vez, zorra!	Variedad según actitud, individuo y sexo	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
105.	0:32:17	Hey, ain't there a law against you mark-ass gangstas, Insignia-mask-wearing motherfuckers?	0:19:01	Oye, ¿no hay una ley contra los gánsteres pringados como tú que llevan máscaras, insignias y todo eso?	Variedad según actitud, individuo y origen	Reducción Ampliación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
106.	0:32:25	Bitch-ass nigga.	0:19:08	Puto cabrón.	Variedad según actitud, individuo y origen	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un	Pérdida de carga pragmática

							grupo	
107.	0:32:33	Man, take Chop, go get that fool!	0:19:18	¡Coge a Chop y ve a por ese gilipollas!	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
108.	0:32:35	Nigga, you just sit on your ass there with your feet kicked up!	0:19:21	¡Eso, y tú mientras quédate ahí tocándote los huevos!	Variedad según actitud, individuo y origen	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
109.	0:32:38	Come on, Chop, come on, go bite his ass, get that motherfucker, Chop!	0:19:23	Venga, Chop, vamos, muérdele el culo. ¡Coge a ese cabronazo, Chop!	Variedad según actitud, individuo y posición	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
110.	0:33:09	Fuck you, son of a bitch!	0:19:35	¡Qué te den, hijo de perra!	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
111.	0:33:10	That bitch just fucking bit me, man!	0:19:38	¡Ese puto chucho me acaba de morder, tío!	Variedad según actitud	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
112.	0:33:12	Shut the fuck up.	0:19:39	Cierra la puta boca.	Variedad según actitud e individuo	Modulación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
113.	0:33:20	Get the fuck in the van, punk!	0:19:47	¡Sube a la puta furgoneta, cabrón!	Variedad según actitud, individuo	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Hmofuncionalidad
114.	0:33:24	Nigga, shut the fuck up, just get in.	0:19:52	Cierra el pico, tío. Sube de una vez.	Variedad según actitud y étnia	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
115.	0:33:29	I said I had no beef, man.	0:19:57	He dicho que no tenía ningún problema, tío.	Variedad según actitud e individuo	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
116.	0:33:34	Keep this fucking dog away from me!	0:19:59	¡Aparta este maldito chucho de mí!	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad

							grupo	
117.	0:33:40	Get the fuck outta here. And gimme that damn phone.	0:20:07	A tomar por culo de aquí. Y, dame el puto teléfono.	Variedad según actitud, individuo y posición	Reducción Ampliación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
118.	0:33:44	Fuck y'all. I be seein' y'all soon...	0:20:10	Macarras de mierda. Nos veremos pronto...	Variedad según actitud, individuo y origen	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
119.	0:33:47	Nigga, the only reason you been seein' shit 'cause we went easy on your ass. Remember that, dog!	0:20:13	Si puedes ver es porque te hemos perdonado la vida. ¡Que no se te olvide!	Variedad según actitud, individuo y origen	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
120.	0:34:15	Them cops gonna be on your ass too.	0:20:20	Y la policía irá a por ti también.	Variedad según actitud, individuo y origen	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
121.	0:43:35	I mean what the hell going on here?	0:31:58	A ver, ¿qué narices está pasando aquí?	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
122.	0:43:58	I'm like, "Bitch, you ain't no more of a man tan me."	0:32:20	Y yo le digo: "Mamón, tú no eres más hombre que yo".	Variedad según actitud	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
123.	0:44:02	Gangsta shit, nigga.	0:32:21	Rollo gánster, tío.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
124.	0:44:04	Sup, fool?	0:32:25	¿Qué pasa, loco?	Variedad según actitud e individuo	Modulación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
125.	0:44:23	Your ass could have stayed gone for good.	0:32:45	Por mí podrías no haber vuelto nunca.	Variedad según actitud e individuo	Modulación Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática

126.	0:44:24	So I fucked your girl,	0:32:47	Me he follado a tu chica,	Variedad según actitud, individuo y sexo	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
127.	0:44:27	And better yet, I ain't thought about your ass in years.	0:32:49	Y el caso es que hace años que no pienso en ti.	Variedad según actitud, individuo y origen	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
128.	0:44:38	But I know some sweet boys up in the pen that got bigger balls than you.	0:33:02	Pero conozco a unos cuantos muchachitos en chirona que tienen más huevos que tú.	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
129.	0:44:46	This funny fuck...	0:33:08	Eres gracioso de cojones...	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
130.	0:45:06	Yo, motherfucker, I know little niggas like you been turned out on the daily.	0:33:27	Oye, cabronazo, he visto muchachitos como tú a los que violaban a diario.	Variedad según actitud, individuo y origen	Generalización	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
131.	0:45:12	You ain't got no motherfucking respect.	0:33:33	No sabes mostrar respeto.	Variedad según actitud, individuo y origen	Omisión	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
132.	0:45:33	F, come on, man, let's just bust a move, man.	0:33:55	F, venga, colega, vamos a abrimos.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
133.	0:45:34	You gonna drive or what, pimp?	0:33:56	¿Conduces tú o qué, chulo?	Variedad según actitud e individuo	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
134.	0:45:38	Pick up this heat, nigga.	0:34:00	A pillar una cosa, negro.	Variedad según individuo actitud y origen	Modulación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
135.	0:45:59	Oh, hell yeah.	0:34:21	De puta madre.	Variedad según actitud e individuo	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad

136.	0:46:00	You could trick your blam-blam out up in here.	0:34:22	Aquí se puede tunear la pipa un huevo.	Variedad según actitud e individuo	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
137.	0:46:05	Man, would y'all shut the fuck up?	0:34:28	Tíos, ¿podéis callaros de una puta vez?	Variedad según actitud	Reducción Ampliación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
138.	0:46:14	Where the paper at, nigga?	0:34:37	¿Dónde está la guita?	Variedad según actitud, individuo y origen	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
139.	0:46:34	You know these niggas done fucked up!	0:34:56	¡Estos tíos la han cagado!	Variedad según actitud e individuo	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
140.	0:46:45	This some Ballas bullshit!	0:35:07	¡Es una putada de los Ballas!	Variedad según actitud, posición e individuo	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
141.	0:46:52	Ol' bitch-ass Ballas!	0:35:15	Putos Ballas.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
142.	0:46:58	Hell nah, nigga.	0:35:20	Ni hablar, negro.	Variedad según actitud, individuo y origen	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
143.	0:47:04	He's a hook ass nigga. I told you.	0:35:28	Es un desgraciado. Te lo dije.	Variedad según actitud	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
144.	0:47:07	Nigga, go toss a salad! Stretch mark-ass.	0:35:30	¡Chúpame el culo, gilipollas de mierda!	Variedad según actitud, individuo y origen	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
145.	0:47:09	Fuckin' buster.	0:35:32	Puto aguafiestas.	Variedad según actitud e individuo	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad

146.	0:35:11	I gotta make some dough.	0:42:36	Tengo que ganar pasta.	Variedad según actitud e individuo	Reducción Ampliación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
147.	0:35:13	So you're back in the game?	0:42:38	¿Vuelves a estar metido en el ajo?	Variedad según actitud e individuo	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
148.	0:35:33	... you're angrily decomposing in Los Santos with a shrink...	0:42:57	... te estás pudriendo en Los Santos con un psiquiatra...	Variedad según actitud e individuo	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
149.	0:35:47	That little college boy... sack of shit, phony, fuck!	0:43:11	Ese universitario... ¡puto niño de mierda! ¡Será mentiroso!	Variedad según actitud, individuo y posición	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
150.	0:35:53	That fuck is a lying bastard, I've read his fucking emails.	0:43:16	Ese cabrón es un embustero. He leído sus mensajes de correo electrónico.	Variedad según actitud e individuo	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
151.	0:36:04	Well now it's payback time, you lying turd.	0:43:30	Ha llegado la hora de la venganza, capullo embustero.	Variedad según actitud e individuo	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
152.	0:36:10	You are about to get that white collar gig that you always dreamed of, Mikey.	0:43:34	Estás a punto de conseguir ese curro de oficina que siempre has soñado, Mikey.	Variedad según actitud e individuo	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
153.	0:36:42	You fuckin' kiddin' me?	0:44:08	¿Estás de coña?	Variedad según actitud e individuo	Modulación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
154.	0:37:47	PM's pushing for more functionality, but we are maxed	0:45:07	El jefe pide más funcionalidades, pero ya está a tope.	Variedad según actitud, individuo y posición	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
155.	0:47:30	You suck cock for fun...	0:49:30	Te diviertes chupando pollas...	Variedad según actitud, individuo y sexo	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad

156.	0:47:36	Goddamnit!	0:49:36	¡Maldita sea!	Variedad según actitud e individuo	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
157.	0:47:58	Disrespectful little asshole!	0:49:59	¡Cabrón irrespetuoso!	Variedad según actitud e individuo	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
158.	0:48:10	Fuck me.	0:51:12	¡Me cago en mi vida!	Variedad según actitud e individuo	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
159.	0:49:35	And why don't you stick your nose up Tracey's butt sometime?	0:51:35	¿Por qué no metes las narices en el culo de Tracey algún día de estos?	Variedad según actitud, individuo	Traducción literal	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
160.	0:51:00	Dad, you dumbass.	0:53:20	Papá, serás imbécil...	Variedad según actitud, individuo	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
161.	0:51:20	You fucking asshole!	0:53:49	¡Gilipollas de mierda!	Variedad según actitud e individuo	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
162.	0:52:25	I just owe some Mexican hood a couple of million bucks	1:04:34	solo le debo un par de millones de pavos a un tipo mexicano	Variedad según actitud e individuo	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
163.	0:53:47	I'm thinking maybe... ten grand?	1:06:32	Estoy pensando en unos... ¿diez mil?	Variedad según actitud e individuo	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
164.	0:58:03	Things go bad, you know the drill.	1:10:57	Si la cagamos, ya sabéis cómo hay que reaccionar.	Variedad según actitud, individuo y posición	Modulación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
165.	0:59:02	I told them to fix that Goddamn AC!	1:12:00	¡Les dije que arreglasen el maldito aire acondicionado!	Variedad según actitud, individuo y posición	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad

166.	0:59:17	Man, get the fuck out my face!	1:12:17	¡Anda, vete a tomar por culo!	Variedad según actitud e individuo	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
167.	0:59:55	I'll wire your cuts when the rocks have been sold.	1:12:56	Os transferiré vuestra parte cuando se vendan las piedras.	Variedad según actitud e individuo	Traducción literal	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
168.	0:59:58	That shit was crazy, dog.	1:12:59	Esta mierda ha sido intensa.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
169.	1:00:51	Tanisha, I got to go, a'ight? I'ma change, I promise. You won't even recognize me.	1:13:48	Tanisha, tengo que irme, ¿vale? Cambiaré, lo prometo. Ni siquiera me reconocerás.	Variedad según actitud	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
170.	1:01:04	Yeah, you fuckin' A-right we did.	1:14:02	Sí, tío. Lo conseguimos.	Variedad según actitud e individuo	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
171.	1:01:14	Hell, we might actually have a little spending money left...	1:14:14	Joder. A lo mejor hasta nos queda algo de dinero...	Variedad según actitud e individuo	Modulación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
172.	1:01:15	... after we pay off that psychotic Mexican motherfucker.	1:14:15	... después de pagar a ese mexicano psicópata.	Variedad según actitud e individuo	Omisión	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
173.	1:01:33	If that fruitcake realizes, no, no, finds out you're alive,	1:14:33	Si ese chalado se entera, si descubre que estás vivo...	Variedad según actitud, individuo y posición	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
174.	1:01:36	you are D-O-N-E fucked!	1:14:36	¡Te hará picadillo!	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
175.	1:02:23	You wanna get lit now, sugar?	1:15:23	¿Quieres colocarte, cielo?	Variedad según actitud e individuo	Reducción Ampliación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad

							grupo	
176.	1:02:37	I'm speaking with you, asshole.	1:15:37	Estoy hablando contigo, capullo.	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
177.	1:02:41	We all get high!	1:15:41	¡Todos nos colocamos!	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
178.	1:02:56	I'm talking to you motherfucker.	1:15:56	Te estoy hablando, cabrón.	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
179.	1:03:01	Fucking my girl, man. It's wrong.	1:16:01	Que follarte a mi chica está mal, tío.	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
180.	1:03:21	I'm about to fuck me a meth head, ain't I, cowboy?	1:16:21	Estoy a punto de follarme a un adicto a la meta, ¿verdad, vaquero?	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
181.	1:03:25	Get my boy sucked from his toothless gums.	1:16:25	Me la va a chupar con sus encías sin dientes.	Variedad según actitud	Modulación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
182.	1:03:39	I messed up.	1:16:39	La he cagado.	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
183.	1:03:51	Fucking shit!!!	1:16:51	¡Putas escoria!	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
184.	1:03:52	Cunt! Cunt! Cunt! Cunt!	1:16:52	¡Cabrón! ¡Cabrón! ¡Cabrón! ¡Cabrón!	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
185.	1:03:56	Who the fuck are you speaking to?	1:16:56	¿Con quién cojones estás hablando?	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad

							grupo	
186.	1:04:01	You fuck!	1:17:01	¡Gilipollas!	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
187.	1:04:03	Next time, don't get in my fucking face.	1:17:03	La próxima vez no se te ocurra cruzarte en mi camino.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
188.	1:04:05	I just saw a fucking ghost, and I've got to hear your crap?	1:17:05	Acabo de ver un puto fantasma, ¿y ahora tengo que escuchar tus chorradas?	Variedad según actitud	Equivalente acuñado Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
189.	1:04:10	Fuck you, then!	1:17:11	Anda y que te den...	Varieda según actitud e individuo	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
190.	1:04:30	Yeah, I saw her on the end of this penis here.	1:17:35	Sí, la vi en la punta de esta polla.	Variedad según actitud	Ampliación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Adición de carga pragmática
191.	1:04:57	Bullshit!	1:18:03	¡Mientes!	Variedad según actitud	Modulación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
192.	1:05:08	This better be bullshit!	1:18:15	¡Espero que te lo hayas inventado!	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
193.	1:05:49	What the fuck, Trevor?	1:18:58	¿Pero qué cojones. Trevor?	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
194.	1:05:51	This is the fuck my soggy friend.	1:18:59	Los míos, amigo empapado.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
195.	1:08:37	Man, I'm high as shit.	1:20:46	Joder, estoy coloadísimo.	Variedad según actitud	Modulación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un	Homofuncionalidad

							grupo	
196.	1:09:01	What the fuck is wrong with him?	1:21:10	¿A este qué coño le pasa?	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
197.	1:09:15	Why do I give a fuck?	1:21:25	¿Y a mí qué coño me importa?	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
198.	1:09:37	Shit, Trevor, we ain't got long.	1:21:50	Mierda, Trevor, no tenemos mucho tiempo.	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
199.	1:10:38	Fuck yeah!	1:23:03	¡Claro, joder!	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
200.	1:11:07	This fucking meant more to me tan Johnny K meant to anyone.	1:24:38	Joder. Esto significa para mí más de lo que Johnny K significa para nadie.	Variedad según actitud	Reducción Ampliación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
201.	1:11:12	Those pathetic, midlife crisis, hog-riding, shaven-headed, fruity leather-chap-wearing fucking assholes!	1:24:43	¡Putos cabrones patéticos, con sus crisis de la mediana edad, sus motos, su pelo rapado y esa mierda de pantalones de cuero!	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
202.	1:11:22	They are, they're chap-wearing assholes!	1:24:53	Sí que lo son. ¡Capullos con pantalones de cuero!	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
203.	1:11:26	Wade, Wade, Wade, you little shit.	1:24:57	Wade, Wade, Wade, payaso.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
204.	1:11:29	Michael fucking Townley, right?	1:25:00	El puto Michael Townley, ¿vale?	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad

205.	1:11:30	Bitch wife.	1:25:01	Esposa zorrón.	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
206.	1:11:37	You are fucking useless!	1:25:08	Joder. ¡No sirves para nada!	Variedad según actitud	Reducción Ampliación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
207.	1:11:40	Find out who did that fucking robbery, alright?	1:25:11	Averigua de una vez quién llevo a cabo ese puto robo.	Variedad según actitud	Modulación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
208.	1:14:01	That was a mighty fine piece of plastic shit.	1:26:27	Era una mierda de plástico increíble.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
209.	1:15:30	You sure as shit are one dumb, ignorant, white trash, hillbily, Wallis.	1:29:15	Sin la menor duda eres un paleta imbécil e ignorante, pura escoria, Wallis.	Variedad según actitud y étnia	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
210.	1:15:38	Spreadsheet	1:29:23	Calcutrón	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
211.	1:16:02	Now give me some of that Goddamn X.	1:29:47	Y ahora dame de ese puto éxtasis.	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
212.	1:16:14	Shut the fuck up!	1:29:59	¡Cállate de una puta vez!	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
213.	1:16:45	You're fucking sorry?	1:30:28	¿Qué lo sientes, joder?	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
214.	1:16:46	I just spilled my fucking guts out to you	1:30:31	Te he revelado mis sentimientos	Variedad según actitud	Omisión	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática

215.	1:17:09	Are you shitting me?	1:30:54	¿Me tomas el pelo?	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
216.	1:17:11	'Cause those fucking O'Neil brothers, I hear a little birdie tellin' me that they have a bit of a problem.	1:30:57	Porque un pajarito me ha dicho, que los putos hermanos O'Neil tienen un problemilla.	Variedad según actitud	Reducción / Ampliación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
217.	1:17:19	Fuck you guys and fuck them.	1:31:05	Que os den a vosotros y a ellos.	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
218.	1:17:54	Let's go see them Chinese fellas.	1:31:40	Vamos a ver a los chinos.	Variedad según actitud	Omisión	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
219.	1:18:44	I thought you said you were gonna find fuckin' Michael Townley.	1:32:37	Yo creí que dijiste que ibas a encontrar al puto Michael Townley.	Variedad según actitud	Reducción Ampliación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
220.	1:19:24	You're a genius you moron!	1:33:19	¡Eres un puto genio, imbécil!	Variedad según actitud	Amplificación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Adición de carga pragmática
221.	1:19:35	Ron, you little bastard!	1:33:29	¡Ron, cabroncete!	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
222.	1:19:44	Find us some business so that we can make some money.	1:33:41	Búscanos un negocio con el que ganar pasta.	Variedad según actitud	Amplificación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Adición de carga pragmática
223.	1:19:51	And tidy my shit up.	1:33:45	Y ordena toda mi mierda.	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
224.	1:19:57	You can jerk me off if I get bored.	1:33:50	Si me aburro, puedes hacerme una paja.	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad

							grupo	
225.	1:20:02	You can suck me off.	1:33:55	Puedes chupármela.	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
226.	1:20:22	The assholes here, they slipped. Ice took a hold of this whole place.	1:34:16	Estos cabrones la cagaron. La meta terminó controlándolo todo,	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
227.	1:20:30	We'll find that motherfucker.	1:34:25	Encontraremos a ese cabrón.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
228.	1:20:53	You motherfucking fuck!	1:34:47	¡Puto cabrón!	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
229.	1:20:58	You weren't even fucking dead.	1:34:53	Ni siquiera estabas muerto, joder.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
230.	1:21:04	Well guess who's coming to shit on your doorstep,	1:34:59	¡Pues adivina quién va a cagarse en la puerta de tu casa!	Variedad según actitud	Traducción literal	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
231.	1:21:06	You fuck!	1:35:01	¡Cabrón!	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
232.	1:21:29	He's come to visit you, you rude fuck.	1:35:19	Ha venido a visitarte, puto grosero.	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
233.	1:21:31	Now get up off the floor and fix me a fucking drink.	1:35:21	Levántate y tráeme algo de beber, cabrón.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
234.	1:21:42	Get me a fucking lighter.	1:35:32	Tráeme un puto mechero.	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad

							grupo	
235.	1:22:05	Now, would you get me a fucking drink?	1:36:55	Oye, ¿me traes algo de beber de una puta vez?	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
236.	1:22:11	Wait, ain't got no booze.	1:36:01	Espera, no tengo alcohol.	Variedad según actitud	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
237.	1:22:13	Then you go out and fucking get me something.	1:36:03	Bueno, pues sal y tráeme algo, joder.	Variedad según actitud	Modulación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
238.	1:23:48	You know, you're a real asshole.	1:36:46	¿Sabes? Eres un gilipollas integral.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
239.	1:23:49	What did you just fucking say to me?	1:36:47	¿Qué acabas de llamarme?	Variedad según actitud	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
240.	1:23:51	Stop it you two, you're ruining my fucking yoga!	1:36:49	Parad de una vez. ¡Me estáis jodiendo el puto yoga!	Variedad según actitud	Amplificación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Adición de carga pragmática
241.	1:24:32	One of those, fake your own deaths to your best buddy, and then run off with the dough.	1:37:29	Una de esas incómodas situaciones en plan "voy a hacer creer a mi mejor amigo que estoy muerto y luego me largo, con la pasta".	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
242.	1:25:23	Nice new tits, by the way.	1:38:11	Bonitas tetas nuevas, por cierto.	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
243.	1:25:54	The fuck are you talking about?	1:38:51	¿De qué coño hablas?	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad

244.	1:26:35	Come on, you dipshit.	1:39:32	Vamos, capullo	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
245.	1:26:39	Bitter as the fucking vinegar.	1:39:36	Más agrio que el puto vinagre.		Variedad según actitud Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
246.	1:26:42	Where the fuck are they?	1:39:40	¿Dónde cojones están?	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
247.	1:26:46	Tracey fucking De Santa. Fuck, screw this.	1:39:45	Tracey De Santa, joder. A la mierda.	Variedad según actitud	Transposición	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
248.	1:26:50	Where the fuck's Lazlow?	1:39:48	¿Dónde coño está Lazlow?	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
249.	1:27:49	Relax, chill, make yourself at home.	1:40:47	Relajaos, tranquilos, sentíos como en casa.	Variedad según actitud	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
250.	1:28:16	Shake what your daddies gave ya, honey.	1:41:14	Mueve ese cuerpo que has heredado de tus padres, encanto.	Variedad según actitud	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
251.	1:28:40	Come here, you little shit.	1:41:36	Ven aquí mierdecilla.	Variedad según actitud	Traducción literal	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
252.	1:28:51	...and I swore to God that I would rip the fucking skin off anyone...	1:41:52	...y juré por Dios que le arrancaré el puto pellejo a quien...	Variedad según actitud	Amplificación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Adición de carga pragmática
253.	1:28:56	...who fucking wronged her.	1:41:57	...se atreviera a tratarla mal.	Variedad según actitud	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática

254.	1:29:10	I can't stop jacking, dude.	1:42:12	No puedo dejar de pelármela, tío.	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
255.	1:29:12	I jack it in traffic.	1:42:13	Lo hago hasta conduciendo.	Variedad según actitud	Omisión	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
256.	1:29:	I'm not fucking talent.		No tengo una mierda de talento.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
257.	1:29:48	Are you trying to fucking annoy me?	1:42:48	Oye, ¿intentas cabrearme?	Variedad según actitud	Omisión	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
258.	1:30:14	I got it all on my camera, you fucking pussy.	1:43:14	Lo he grabado con mi cámara, capullo de mierda.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
259.	1:30:16	The world's going to see your shit!	1:43:17	¡Todo el mundo va a ver esto!	Variedad según actitud	Omisión	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
260.	1:30:55	I know you did that fucking jewelry job	1:43:55	Sé que hiciste ese puto robo a la joyería	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
261.	1:31:01	Fuck you	1:44:01	Vete a la mierda	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
262.	1:32:06	Fuck you. You ungrateful prick.	1:45:06	Vete a la mierda, capullo desagradecido.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
263.	1:32:34	We at the Bureau think, they're full of crap.	1:45:34	En el FBI creemos que es una patraña.	Variedad según actitud	Reducción	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática

264.	1:32:45	Those Agency fuckers have got the coroner's office locked down.	1:45:45	Esos cabrones de la Agencia tienen sitiada la oficina del forense	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
265.	1:33:41	Back from the dead, motherfucker.	1:47:49	He vuelto de entre los muertos, hijoputa,	Variedad según actitud	Equivalente acuñado	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
266.	1:34:51	I'm full of shit.	1:48:53	Soy un farsante.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
267.	1:34:52	Yeah, but your full of shit got me a lot of paper.	1:48:54	Pero tus farsas me han dado mucha pasta.	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
268.	1:34:59	But you know, it is the other shit that I ain't got figured out.	1:49:01	Pero ya sabes, es lo otro lo que me supera.	Variedad según actitud	Omisión	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
269.	1:35:07	Fucking cocksucker!	1:49:08	¡Será hijo de la gran puta!	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
270.	1:35:17	I didn't reveal secrets of his and everything was cool.	1:49:21	Yo no revelé sus secretos y todo fue de perlas	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Homofuncionalidad
271.	1:35:29	...telling me to do shit.	1:49:31	...a perderme que haga de todo	Variedad según actitud	Creación discursiva	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
272.	1:35:55	I mean, Trevor and I got history, complicated fucking history.	1:49:57	Lo que pasa es que Trevor y yo compartimos un pasado muy complicado.	Variedad según actitud	Omisión	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un grupo	Pérdida de carga pragmática
273.	1:36:38	If the Bureed ain't gonna take you to court, them	1:50:38	Si el FBI no te va a llevar a los tribunales, es que esos	Variedad según actitud y étnia	Reducción Ampliación	Mostrar pertenencia y establecer relaciones sociales dentro de un	Homofuncionalidad

		motherfuckers just hustlers anyway.		cabronazos están metidos hasta el cuello.			grupo	
--	--	--	--	---	--	--	-------	--

ANEXO 2. DVD.

El DVD contiene el material audiovisual empleado, tanto en inglés como en español y la tabla del anexo 1 en formato Excel para una clasificación rápida de cualquiera de los parámetros estudiados en la tabla.