

« Análisis de la traducción del humor en el doblaje de la serie Miraculous: Les aventures de Ladybug et Chat Noir (inglés-español) », version originale en espagnol révisée par Santiago Rosero Ojeda

Sofía Arrebola Quesada

🔗 <http://interfas.univ-tlse2.fr/lamaindethot/1072>

Référence électronique

Sofía Arrebola Quesada, « « Análisis de la traducción del humor en el doblaje de la serie Miraculous: Les aventures de Ladybug et Chat Noir (inglés-español) », version originale en espagnol révisée par Santiago Rosero Ojeda », *La main de Thôt* [En ligne], 10 | 2022, mis en ligne le 22 décembre 2022, consulté le 11 mai 2023.
URL : <http://interfas.univ-tlse2.fr/lamaindethot/1072>

« Análisis de la traducción del humor en el doblaje de la serie *Miraculous: Les aventures de Ladybug et Chat Noir* (inglés-español) », version originale en espagnol révisée par Santiago Rosero Ojeda

Sofía Arrebola Quesada

PLAN

1. Introducción
 - 1.1 Objetivos
 - 1.2 Metodología
 - 1.3 Justificación de la estructura
2. Marco teórico: la traducción del humor audiovisual
 - 2.1 Clasificación de las bromas
 - 2.2 Estrategias de traducción
3. La traducción del humor en la serie *Miraculous Ladybug*
 - 3.1 Juegos de palabras traducidos por equivalencia
 - Ejemplo 1. Un caso de homofonía
 - Ejemplo 2. Un caso de interacción entre diálogos
 - Ejemplo 3. Un caso de balbuceo hiperbólico
 - Ejemplo 4. Un caso de rima
 - 3.2 Juegos de palabras traducidos por sustitución
 - Ejemplo 5. Un caso de portmanteau
 - Ejemplo 6. Un caso de pantomima
 - 3.3 Juegos de palabras traducidos por omisión
 - Ejemplo 7. Un caso de aliteración
 - 3.4 Juegos de palabras adicionales
 - Ejemplo 8. Un caso de parodia
4. Análisis de los resultados
 - 4.1 Frecuencia de los tipos de juegos de palabras
 - 4.2 Frecuencia de las estrategias de traducción
 - 4.2.1.1 La equivalencia
 - 4.2.1.2 La omisión
 - 4.2.1.3 La sustitución
 - 4.2.1.4 La adición de bromas
5. Conclusiones

TEXTE

1 1

1. Introducción

- 2 *Miraculous Ladybug* es una serie de acción, comedia y romance que tiene su origen en Francia bajo el nombre *Miraculous: Les aventures de Ladybug et Chat Noir*. En España se emite bajo el nombre *Prodigiosa: Las aventuras de Ladybug* y, en Estados Unidos, como *Miraculous: Tales of Ladybug and Cat Noir*.
- 3 Se trata de una serie de animación digital de CGI (*Computer-generated imagery*) creada por Thomas Astruc y producida por Jeremy Zag, que consta de cuatro temporadas emitidas, cada una con veintiséis capítulos de 24 minutos. En España se emite a través de Disney Channel, un canal en abierto que ha permitido que los capítulos de estreno lleguen a alcanzar picos de 300.000 espectadores, con cuotas de mercado (shares) de hasta el 2,5% (ADV451, 2017). La traducción de la serie ha estado a cargo de traductoras profesionales como Ainhoa Trecet, Tatiana López, Rocío Barrio Muñiz, Laura Sáez y Natividad Puebla. Debido a la multiplicidad de canales de emisión de la serie, a menudo el número de los capítulos no coincide entre plataformas. Por esta razón, la numeración que aparece en las tablas a lo largo de este trabajo se basa en el orden de producción.
- 4 Puesto que *Miraculous* es una serie de gran impacto en España, y dado que una de sus principales características es el tono ligero y divertido capaz de captar la atención de un amplio rango de audiencia, en el presente trabajo se propone investigar la fidelidad de la traducción para doblaje de la primera temporada, limitando el guion a los momentos donde se evidencian tipos de humor lingüístico: es decir, aquellos basados tanto exclusivamente como en gran medida en la lengua y los enunciados orales, lo que Zabalbeascoa denominaría chistes lingüístico-formales (2001, 271).

1.1 Objetivos

- 5 Puesto que los chistes dependen de la lengua y sus características intrínsecas, si bien restringidos en la serie por el elemento visual y, por tanto, considerados a su vez como icono-verbales, se propone la hipótesis de partida de que en el doblaje español se omitirá el efecto humorístico con bastante frecuencia, por lo que la serie podría resultar menos divertida que en el doblaje inglés.
- 6 Se propone, asimismo, la hipótesis de que en el doblaje inglés ciertos tipos de chistes (como la homofonía u homonimia) son más numerosos que en español, por ser estas características más frecuentemente asociadas con el inglés y, por lo general, de difícil traducción.
- 7 Finalmente, se ahondará en los tipos de juegos de palabras más comunes de la primera temporada en la versión inglesa y en el doblaje español para mostrar las estrategias de traducción más frecuentes de cada uno de estos tipos, con la finalidad de ofrecer una especie de guía traductológica de las dificultades de traducción y las técnicas de resolución empleadas por las traductoras de la serie.

1.2 Metodología

- 8 Para llevar a cabo los objetivos planteados, se ha dividido el trabajo en una serie de etapas:
- 9 - En primer lugar, se han determinado las lenguas que se considerarían para la investigación. Si bien la serie es originaria de Francia, el doblaje en español se realiza sobre la versión inglesa, como han confirmado las traductoras de la serie, con quienes nos hemos puesto en contacto previa redacción del trabajo. Por este motivo, se ha decidido trabajar con un corpus bilingüe en inglés y español constituido a partir de la primera temporada de la serie.
- 10 - En simultaneidad con el visionado de los veintiséis capítulos de la primera temporada de *Miraculous*, primero en inglés y después en español, se han transcrito los diálogos correspondientes a las escenas o enunciados humorísticos en una hoja de Excel para facilitar la posterior realización de las tablas de frecuencia.

- 11 - Tras la recopilación del corpus, se ha procedido a analizar cada caso para extraer el *locus* (o núcleo humorístico) del enunciado (Nash, 1985), indicado en negrita en los ejemplos incluidos en el trabajo, para determinar a partir de este la tipología del chiste en cuestión. Esta fase ha dado lugar a 141 casos de juegos de palabras en la versión inglesa y 104 en la española.
- 12 - Tras la clasificación de los ejemplos en inglés y español, siguiendo los criterios recogidos en el punto 2, se ha procedido a determinar la estrategia de traducción empleada siguiendo una versión modificada de la propuesta de Zabalbeascoa (2005).
- 13 - Por último, una vez clasificados el corpus y las estrategias de traducción, se ha procedido a calcular las frecuencias de omisión, equivalencia, sustitución y adición en tanto que estrategias de traducción, así como la frecuencia de aparición de cada tipo de chiste en inglés y español.

1.3 Justificación de la estructura

- 14 El trabajo de análisis sigue un modelo empírico-descriptivo en el que nos alejamos de posturas críticas para analizar objetivamente los datos aportados por el corpus para poder dar respuesta a las hipótesis y cumplir los objetivos planteados.
- 15 Este estudio pretende arrojar luz sobre el ámbito de la traducción audiovisual, concretamente en cuanto al doblaje de series dirigidas tanto a un público joven como adulto se refiere, en aras de proporcionar datos concretos sobre los tipos de chistes lingüísticos más comunes y las propuestas aportadas por profesionales de la traducción. Se pretende, por tanto, ofrecer un estudio analítico y riguroso que pueda servir como guía de consulta para aquellos que estén interesados en las dificultades de traducción humorística de este tipo de series juveniles con afán investigador o de documentación.

2. Marco teórico: la traducción del humor audiovisual

16 En el ámbito del humor y su traducción encontramos a numerosos autores de gran renombre, si bien en este trabajo solo se mencionará a los investigadores cuyas teorías y aportaciones resultan imprescindibles para el desarrollo del estudio presente.

2.1 Clasificación de las bromas

17 - La propuesta de Nash: en su obra *The Language of Humor* (1985), Walter Nash recoge una serie de bromas, de las que se han extraído la metáfora (referida en este estudio como analogía), el portmanteau, la homofonía, homonimia y rima, la pantomima, el pseudomorfo, la parodia, la aliteración y el golgwynismo.

18 - La propuesta de Attardo: los tipos de juegos de palabras anteriormente mencionados se pueden encontrar en oraciones y enunciados individuales. De Salvatore Attardo (2014), sin embargo, se obtienen dos de las tres tipologías basadas en el intercambio comunicativo a través de los diálogos en interacción: la ambigüedad referencial y el quiasmo.

19 - La propuesta de Chiaro (1992), cuya aportación nos invita a incluir dos categorías, la metátesis (*lapsus linguae*) y la interacción entre diálogos (o interacción con el enunciado).

20 - Tipologías de aportación propia: además de las anteriores, el corpus con el que trabajamos requiere la adición de la literalidad, la idoneidad, la exageración y el balbuceo hiperbólico.

21 > Literalidad: suele darse con frases hechas o fosilizadas; el significado concreto, palabra a palabra, es el que se ve en pantalla, a pesar de que esto no sea lo común.

22 > Idoneidad: también atribuible por lo general a las expresiones fosilizadas o frases hechas; el enunciado es divertido porque el sentido abstracto se adapta a la perfección a la situación y, por tanto, es una elección lingüística idónea para el contexto.

- 23 > Exageración: sobreactuación o falsa presentación de una situación, cosa o persona, de forma que sus cualidades se muestran más grandes o importantes de lo que son realmente.
- 24 > Balbuceo hiperbólico: intervención durante la cual el emisor rompe la máxima de manera de Grice (citado en Escavy, 2004) y vuelve oscuro el significado o el sentido del mensaje. Así, el balbuceo rompe la cuarta máxima de conversación perteneciente al Principio de Cooperación de Grice, “sé claro” que consiste en emitir enunciados fácilmente comprensibles, evitando la oscuridad, la ambigüedad y optando por la brevedad y una estrategia oral metódica. Este balbuceo se produce en una situación de nerviosismo y comienza a enredarse cada vez más, de forma que el personaje acaba diciendo una cosa muy distinta a la que pretendía en un primer momento o emitiendo un mensaje que carece de todo sentido, de ahí que lo calificamos de hiperbólico: es una exageración del pánico o la emoción internos del emisor, que se plasman en su discurso para que la audiencia los disfrute a su costa.

2.2 Estrategias de traducción

- 25 Zabalbeascoa (2005, 18) pone de relieve cinco soluciones de traducción:
- 26 1. Misma broma: conlleva una dificultad de naturaleza en tanto que es el traductor quien ha de decidir qué constituye la misma broma que en el texto original.
- 27 2. Mismo tipo de broma, no necesariamente el mismo chiste.
- 28 3. Distinto tipo de broma.
- 29 4. Se sustituye la broma, compensándola con otras herramientas como la hipérbole o el símil.
- 30 5. Cualquier otro tipo de solución, como la reproducción no humorística del mensaje.
- 31 Atendiendo al corpus de Miraculous, hemos decidido adaptar las estrategias anteriores y trabajar con las siguientes tres:
- 32 1. Equivalencia: mismo tipo de broma. La tipología de la ocurrencia humorística del Texto Original, a partir de ahora TO (por ejemplo,

homofonía) se corresponde con la tipología de la ocurrencia correspondiente del Texto Meta, a partir de ahora TM (otra homofonía), aunque no sean necesariamente la misma broma (no necesariamente la misma palabra homófona).

33 2. Sustitución: distinto tipo de broma. La tipología de la broma original no corresponde con la tipología de la broma meta, si bien ambas cuentan con un locus y son ocurrencias humorísticas. Corresponde con la propuesta de Fuentes Luque (citado en López, 2017), del mismo nombre.

34 3. Omisión: aparece una broma en el texto original, pero no en el meta. En la versión meta no aparece un locus o centro humorístico, y por tanto el enunciado emitido no se considera un chiste, broma ni juego de palabras.

35 A estas añadimos, por último, una estrategia mencionada por Zabalbeascoa (2005) y elaborada por Fuentes Luque (citado en López, 2017, 288), que incluimos como una más:

36 4. Adición: compensación de lugar. Se incluye una broma en el texto meta que no aparecía como tal en el original, por lo general para sustituir otra que no se pudo traducir anteriormente.

37 Cabe señalar que tanto la adición como la sustitución y la equivalencia son estrategias que conservan el tono humorístico del enunciado, en contraposición a la omisión.

3. La traducción del humor en la serie *Miraculous Ladybug*

38 En la primera temporada de *Miraculous Ladybug* hemos detectado diversos tipos de humor lingüístico. Durante la recopilación del corpus se han identificado 141 juegos de palabras en la versión inglesa y 104 en la versión española.

39 A continuación, se analizará un ejemplo representativo de cada tipo de chiste lingüístico-formal (véase la tabla 8), aportando su contexto y algunas reflexiones breves al respecto. Asimismo, en las tablas siguientes aparecen la versión inglesa (versión doblada inglesa o V.D.

- ENG) y la versión española (versión doblada española o V.D. - ESP) para permitir la comparación entre ambas lenguas.

3.1 Juegos de palabras traducidos por equivalencia

Ejemplo 1. Un caso de homofonía

CAPÍTULO: 1x02	TCR - 09:50	VILLANO: Evillustrator/Illustrator
CONTEXTO: CHLOÉ, una compañera de clase de los protagonistas, obliga a Cat Noir a redactar su parte de la presentación para clase.		
V.D. - ENG		V.D. - ESP
Now, make it sound purr-fect for my presentation. See what I did? I made a cat joke! Ah! I can be funny!		Y ahora haz de miauravilla mi presentación. ¡Oh! ¿Has visto? ¡He hecho una broma! ¡Ja! ¡Qué graciosa soy!

Tabla 1. Ejemplo de homofonía. Elaboración propia

- 40 El ejemplo aquí expuesto refleja de una manera especialmente evidente los componentes de la broma: *purr*, el ronroneo de los gatos (sustituido por la onomatopeya « miao » en español) y el adjetivo *perfect* (sustituido por el sustantivo « maravilla » en español). Este caso está estrechamente ligado al hecho de que Cat Noir parece un gato.
- 41 Una característica de este ejemplo, y que se da en otras entradas del corpus también, es la señalización oral que indica la emisión de una broma (*See what I did? I made a cat joke! Ah! I can be funny!*), lo que supone una restricción importante a la hora de decidir qué estrategia de traducción seguir, pues una omisión sería una opción en principio poco aceptable; en efecto, la traductora se ha acogido a una estrategia de equivalencia, respetando no solo la tipología sino también la conceptualización del locus: *purr*/miao + (per)fect/(mara)villoso.
- 42 El ejemplo cuyo análisis se ha propuesto es el único caso de homofonía que se ha traducido como una equivalencia en el corpus.

Ejemplo 2. Un caso de interacción entre diálogos

CAPÍTULO: 1x25	TCR – 13:54	VILLANO: Kung Food
CONTEXTO: CAT NOIR se encuentra en el ascensor con Ladybug y rellena el tiempo de espera hasta llegar a la siguiente planta.		
V.D. – ENG	V.D. – ESP	
"Ladybug, come on. It's just you and me together. We could go places ."	-Oh, Ladybug, vamos. Solo quedamos tú y yo. Vayamos a algún lado .	
"Uh, yeah. Like up ."	-Sí, ¿ arriba ?	
"Exactly! We've got nowhere to go but up !"	-Exacto, solo podemos ir hacia arriba .	

Tabla 2. Ejemplo de interacción entre diálogos. Elaboración propia.

- 43 En la interacción anterior se pueden detectar hasta tres sentidos diferentes, que se van haciendo explícitos conforme avanza el intercambio: tener una cita, subir a la azotea y avanzar en la relación. Esta interacción, que se basa en gran medida en la homonimia del primer locus (en negrita) detectado, depende también del plano visual y, más concretamente, de la pose sugerente que adopta Cat Noir en el momento de emitir el primer enunciado, cuando comienza el juego de palabras:



Ilustración 1. Ladybug y Cat Noir en Kung Food. Thomas Astruc y ZAG, 2015, miraculousladybug.fandom.com/wiki/Kung_Food/Gallery

- 44 Este ejemplo demuestra claramente la estrecha relación que existe entre el humor lingüístico y el ámbito visual, que interactúan constantemente para facilitar que el espectador capte los tintes humorísticos de la escena, a menudo con independencia de su edad.

Ejemplo 3. Un caso de balbuceo hiperbólico

CAPÍTULO: 1x02	TCR - 20:28	VILLANO: Evillustrator/Illustrator
CONTEXTO: Adrien le pregunta a MARINETTE si tuvo miedo cuando Cat Noir la rescató de su cita con Evillustrator.		
V.D. - ENG		V.D. - ESP
Me, scared? Pfft, it was a dream. I mean, you're a dream. I mean, in your dreams! Huh? Oh, this is a nightmare...		¿Yo? ¿Miedo? Nah, fue como un sueño. O sea, tú lo eres. O sea, sueño contigo. Ay... Qué pesadilla...

Tabla 3. Ejemplo de balbuceo hiperbólico. Elaboración propia.

- 45 El ejemplo propuesto comienza como una respuesta natural a la pregunta que le han hecho, pero Marinette está muy nerviosa y sigue hablando (la infracción de la máxima de cantidad de Grice se añade a la de manera), diciendo algo que no le conviene: *you're a dream*. Para cubrir este halago involuntario y fingir que no ha sido pronunciado, se autocorriga (*I mean, in your dreams!*) y, al comprobar que su verborrea se ha vuelto incomprensible, acaba suspirando con exasperación.
- 46 En español se ha llevado a cabo una estrategia de equivalencia, manteniendo todos los pasos mencionados.



Ilustraciones 2, 3 y 4. Marinette habla con Adrien al final de The Evillustrator. Thomas Astruc y ZAG, 2015, miraculousladybug.fandom.com/wiki/The_Evillustrator/Gallery

- 47 La impresión con la que se quedan los espectadores en ambos casos es la de haber presenciado un tropezón, un enderezamiento en el último momento y, finalmente, la caída. Es precisamente en ese titubeo verbal, y en la sucesión de aspavientos del personaje, donde reside el humor de la escena.

Ejemplo 4. Un caso de rima

CAPÍTULO: 1x04	TCR - 09:37	VILLANO: Princess Fragrance	Fragrance/Princesa
CONTEXTO: NADJA Chamack, presentadora de televisión, abre la conexión en directo para retransmitir una entrevista.			
V.D. - ENG		V.D. - ESP	
Nadja Chamack, don't be bemused, it's just the news!		Nadja Chamack, en primicia llega la noticia.	

Tabla 4. Ejemplo de rima. Elaboración propia.

- 48 Una característica reseñable de este ejemplo es que se trata de una intervención recurrente a lo largo de la serie. No obstante, aunque en el doblaje inglés siempre aparece la misma rima, en el español no se da la misma consistencia. Esto queda demostrado en el hecho de que en el capítulo 1x14 la misma broma se tradujera como «Nadja Chamack, no se vayan, sigan aquí» (omisión de la tipología humorística). El ejemplo que es, pues, el único ejemplo de estrategia de equivalencia de esta broma concreta.

3.2 Juegos de palabras traducidos por sustitución

Ejemplo 5. Un caso de portmanteau

CAPÍTULO: 1x01	TCR - 18:04	VILLANO: Stormy Weather/Tormentosa	
CONTEXTO: CAT NOIR llama la atención de la villana para que se concentre en él mientras gana tiempo para Ladybug.			
V.D. - ENG		V.D. - ESP	
Hey, coldilocks , is that all you've got?		Ey, témpano de hielo , ¿es todo lo que sabes hacer?	

Tabla 5. Ejemplo de portmanteau. Elaboración propia.

- 49 Existen cinco ejemplos de *portmanteaux* en el corpus. Este, el primero por orden de aparición, combina las palabras *goldilocks* (Ricitos de Oro) y *cold* para hacer referencia a la villana, que como civil es una joven rubia y que, como víctima de Hawkmoth/Lepidóptero, provoca tempestades y catástrofes naturales.



Ilustraciones 5 y 6. Stormy Weather (villana) y Aurore Beauréal (civil). Thomas Astruc y ZAG, 2015, miraculousladybug.fandom.com/wiki/Stormy_Weather

- 50 Este ejemplo es de verdadero interés por dos razones esenciales. La primera es el gran peso que tiene la referencia cultural (y, por tanto, la importancia de la intertextualidad) en la versión inglesa al cuento², apenas modificada para seguir siendo reconocible; la segunda es la prioridad que la traductora ha decidido otorgarle al componente « frío » frente a la referencia al aspecto de la villana, de manera que se ha optado por incidir en la naturaleza de sus poderes (se ha sustituido el *portmanteau* por una analogía de personaje en español).

Ejemplo 6. Un caso de pantomima

CAPÍTULO: 1x08	TCR - 09:09	VILLANO: Copycat
CONTEXTO: COPYCAT, el impostor que se hace pasar por Cat Noir, aparece en la televisión robando el cuadro de la Mona Lisa en el Louvre, y ADRIEN lo ve indignado.		
V.D. - ENG		V.D. - ESP
"This painting is the cat's meow ".		—Se llamará La Minina Lisa .
"Cat's meow? Not only is that person a fake, he's a terrible fake!"		—¿La Minina Lisa? No solo es un farsante; es un farsante malísimo.

Tabla 6. Ejemplo de pantomima. Elaboración propia.

- 51 A diferencia de las bromas que se han mostrado hasta el momento, la pantomima se produce en este caso en la versión española, donde la Minina no solo es una imitación divertida del nombre inglés, sino que además mantiene la temática gatuna del chiste (el cual se corresponde con un caso de idoneidad). Se trata, pues, de una estrategia de sustitución.
- 52 Por otra parte, este ejemplo cuenta con una restricción visual importante, pues, aunque la versión inglesa se limita a hablar de una

pintura, en la pantalla salen el ladrón y su botín, elemento del que se ha servido la traductora para elaborar la pantomima (el elemento visual supedita la creación del chiste):



Ilustración 7. Copycat. Thomas Astruc y ZAG, 2015, miraculousladybug.fandom.com/wiki/Copycat/Gallery

3.3 Juegos de palabras traducidos por omisión

Ejemplo 7. Un caso de aliteración

CAPÍTULO: 1x11	TCR - 12:35	VILLANO: Rogercop
CONTEXTO: Rogercop lanza a CAT NOIR por los aires, y cuando Ladybug lo salva con su yoyó, el héroe se lo agradece.		
V.D. - ENG	V.D. - ESP	
Thanks for the lasso, lassie.	Gracias por salvarme, Ladybug.	

Tabla 7. Ejemplo de aliteración. Elaboración propia.

- 53 Este es el único caso de aliteración del corpus, y, tal y como refleja la tabla aportada, no ha podido ser trasladado al español.
- 54 La comparación implícita que Cat Noir hace de Ladybug con un vaquero del salvaje Oeste, atendiendo a la semejanza compartida entre su yoyó con los lazos con los que se atrapan a los caballos, se pierde en la versión española. Esta omisión deshace todo efecto humorístico subyacente en favor de una traducción neutralizada.



Ilustración 8. Ladybug en Rogercop. Thomas Astruc y ZAG, 2015, miraculousladybug.fandom.com/wiki/Rogercop/Gallery

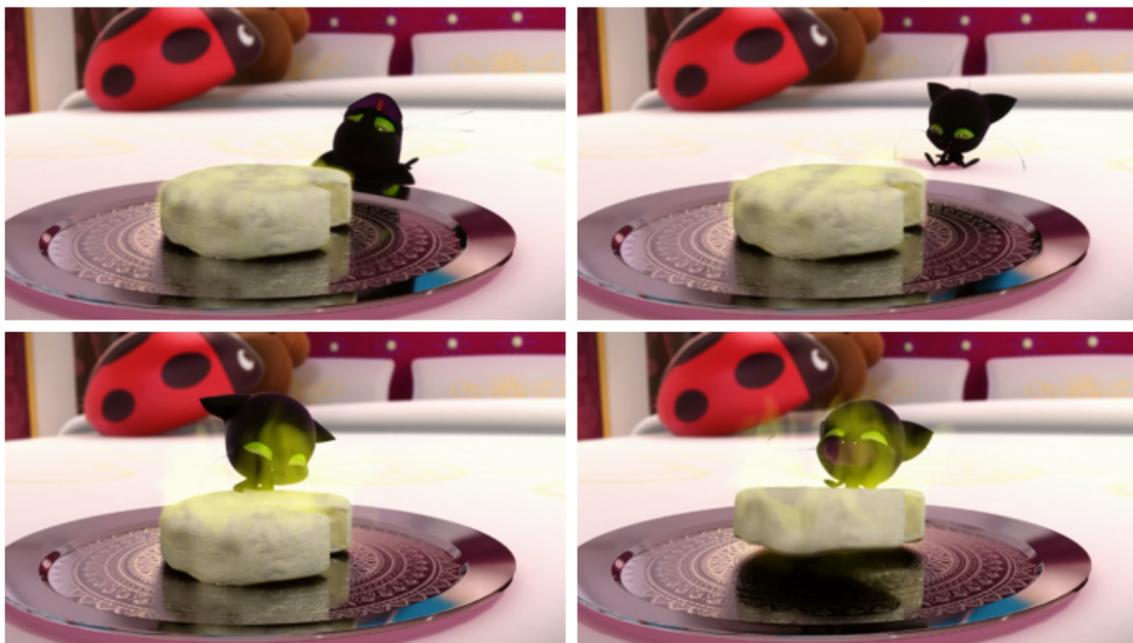
3.4 Juegos de palabras adicionales

Ejemplo 8. Un caso de parodia

CAPÍTULO: 1x06	TCR - 14:01	VILLANO: Mr. Pigeon/Señor Pichón
<p>CONTEXTO: PLAGG ha salido del anillo de Adrien, deshaciendo la transformación de este. Extenuado, se posa en una cama ya segura no quedarle ni una mota de energía; Adrien coloca frente a él una bandeja con Camembert, la comida favorita del kwami, y Plagg se abraza al queso y lo acaricia.</p>		
V.D. - ENG	V.D. - ESP	
My gooeyness...	¡Mi tesooooo...!	

Tabla 8. Ejemplo de parodia. Elaboración propia.

55 En el corpus se han detectado dos casos de adición en la versión española: es decir, dos chistes que no aparecían como tales en inglés pero que se han reconvertido para ser humorísticos en español. Este ejemplo podría considerarse uno de ellos, pero para comprenderlo mejor es necesario acudir al plano visual una vez más, tan esencial en la escena propuesta.



Ilustraciones 9, 10, 11 y 12. Plagg y su Camembert. Thomas Astruc y ZAG, 2015 miraculousladybug.fandom.com/wiki/Mr._Pigeon/Gallery

- 56 La combinación de los elementos visuales, prosódicos (alargamiento de las vocales) y lingüísticos producen una parodia basada en una referencia cultural compartida por los espectadores, que nos remite a la famosa frase de Gollum, en las películas *de El señor de los anillos*. Es un claro ejemplo de lo que Martínez Sierra considera «elementos sobre la comunidad e instituciones», pues el humor proviene de una referencia cultural compartida por los receptores españoles (2016, 112). En la tercera imagen de Plagg, de hecho, vemos reflejada la misma avaricia que caracteriza al personaje de la Tierra Media.
- 57 La parodia, que por definición conlleva una fuerte presencia de las referencias culturales presentes en el imaginario colectivo, es especialmente acusada en la versión española. Con independencia de que un receptor anglófono pudiera captar la referencia por los rasgos prosódicos y visuales, en español se añade el elemento lingüístico, que no deja lugar a duda, y por tanto solo consideramos que se produce un chiste paródico en la versión española.

4. Análisis de los resultados

4.1 Frecuencia de los tipos de juegos de palabras

- 58 Una vez analizados los juegos de palabras presentes en la primera temporada, es posible analizar la recurrencia de ciertos tipos de chistes en la versión inglesa (en la que se basa la traducción hacia el español).

VERSIÓN INGLESA frente a TIPOLOGÍA DE BROMA

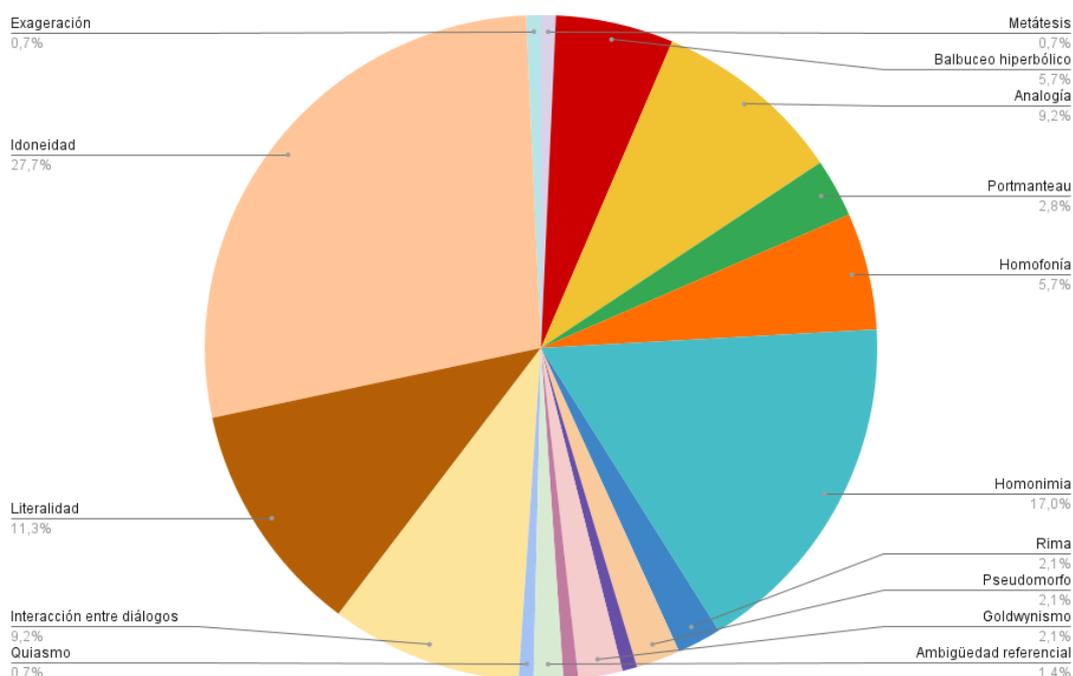


Gráfico 1. Juegos de palabras en la versión inglesa. Elaboración propia.

- 59 Tal y como muestra el gráfico, elaborado a partir de la tabla incluida en la tabla 8, los más comunes son la idoneidad (27,7%), la literalidad (11,3%), la homonimia (17%), la interacción entre diálogos (9,2%) y la analogía (9,2%).
- 60 Por otra parte, sería interesante comparar brevemente los tipos de bromas más comunes en la versión inglesa frente a las que se dan con más frecuencia en la versión española, de forma que habríamos de destacar la gran similitud que guardan entre sí.

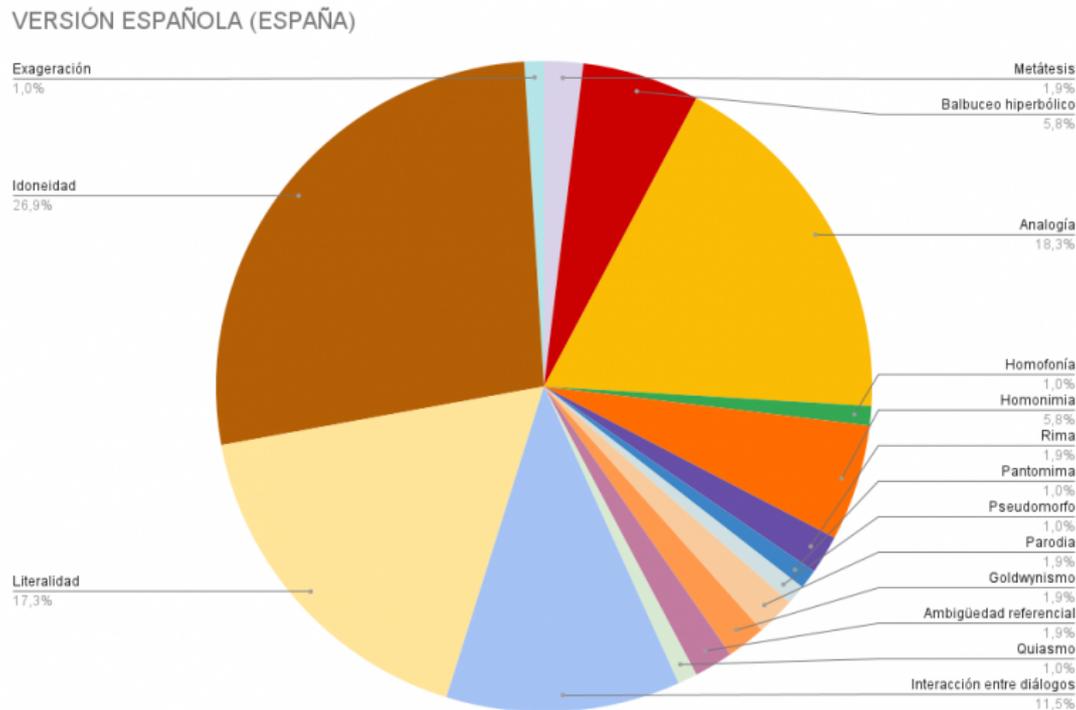


Gráfico 2. Juegos de palabras en la versión española. Elaboración propia.

- 61 En términos generales, es evidente que los chistes más comunes en el guion inglés lo son también en el español, si bien con frecuencias de aparición algo menores. Por otra parte, en la versión española se incluye la pantomima, un tipo de juego de palabras que no aparece en el inglés, y viceversa, como es el caso del *portmanteau* y la aliteración.
- 62 Con respecto a la hipótesis que habíamos planteado en torno a la alta frecuencia de la homonimia y homofonía y la posible reducción de sus apariciones en el guion meta, cabría indicar que, en efecto, son chistes que se dan con una menor frecuencia en el guion español. En el caso de la homofonía, tan solo un ejemplo se ha traducido como una equivalencia; en el caso de la homonimia, no obstante, si bien se ha conseguido mantener en seis de sus veinticuatro apariciones (lo que se correspondería con el 25% de los casos), los datos siguen indicando que en más de la mitad de las ocasiones este es un chiste que no se consigue traducir como otra homonimia en español.
- 63 Por otra parte, la alta frecuencia de la aparición en la versión española de juegos de palabras como la idoneidad, la literalidad, la interacción entre diálogos o la analogía dan fe del esfuerzo y el gran

trabajo de traducción realizado por las profesionales españolas para trasladar los mismos tipos de chistes de la versión inglesa a nuestro idioma, priorizando por tanto la consecución del efecto humorístico en el mayor número de ocasiones posibles. De hecho, dado que en la versión inglesa se dan 141 chistes y en la española, 104, podemos afirmar que el humor tan solo se ha omitido en el 28,4% de los casos, tal y como muestra el gráfico siguiente:

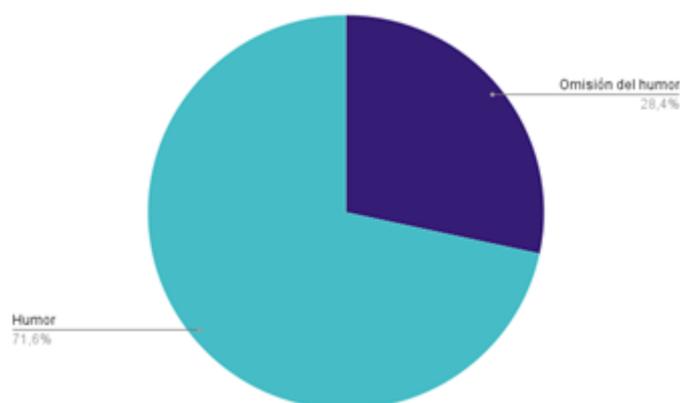


Gráfico 3. La traducción del humor en la versión española. Elaboración propia.

4.2 Frecuencia de las estrategias de traducción

TIPOLOGÍA DE BROMA	APARICIONES EN LA V.D. - ENG	ESTRATEGIA DE TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL		
		EQUIVALENCIA	SUSTITUCIÓN	OMISIÓN
Aliteración	1	0	0	1
Ambigüedad referencial	2	2	0	0
Analogía	13	11	0	2
Baluceo hiperbólico	8	6	1	1
Exageración	1	1	0	0
Goldwynismo	3	2	1	0
Homofonía	8	1	2	5
Homonimia	24	6	7	13
Idoneidad	39	22	5	10
Interacción entre diálogos	13	12	0	1
Literalidad	16	12	2	2

Metátesis	1	1	0	0
Pantomima	0	0	0	1
Parodia	1	1	0	0
Portmanteau	4	0	2	1
Pseudomorfo	3	1	0	2
Quiasmo	1	1	0	0
Rima	3	1	1	1
TOTAL	141	80	21	40

Tabla 9. Juegos de palabras, frecuencia de aparición en la versión inglesa y estrategias de traducción. Elaboración propia.

64 De acuerdo con los datos recopilados, la estrategia más común es, contrariamente a lo que se proponía hay que señalar el elevado número de omisiones presentes en la traducción de la primera temporada, algo desaconsejado para una serie con una priorización del humor tan alta, donde en todos los capítulos de la versión inglesa se han encontrado, al menos, dos juegos de palabras.

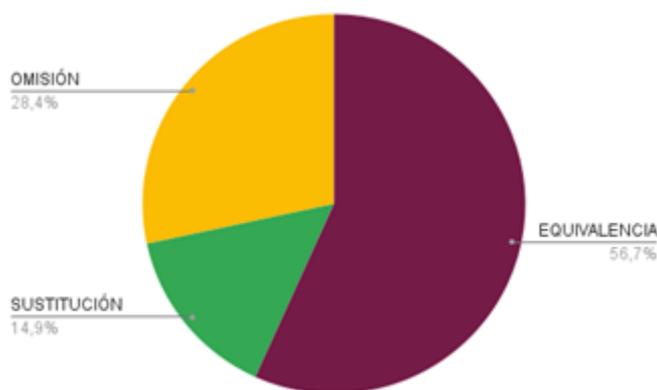


Gráfico 4. Estrategias de traducción. Elaboración propia.

65 A continuación, se procederá a comentar las estrategias de traducción llevadas a cabo en la primera temporada.

4.2.1.1 La equivalencia

66 Como ya se ha mencionado, se el 15,4% de las veces; por lo general, no obstante, se tiende a optar por una estrategia de equivalencia con mucha frecuencia (el 84,6% de las ocasiones), por lo que no parece

suponer una gran dificultad de traducción en los trece casos analizados.

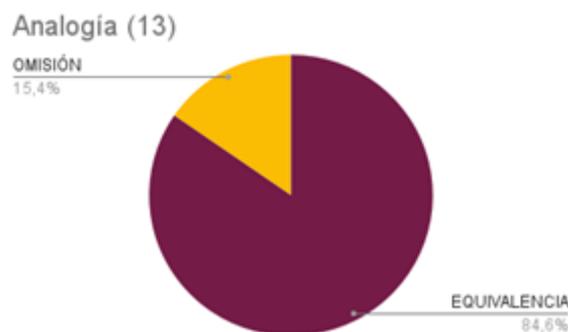


Gráfico 5. Traducción de la analogía. Elaboración propia.

67 Otro chiste a menudo traducido por equivalencia es la interacción entre diálogos. Tan solo omitido en una ocasión, es reseñable el hecho de que más del 92,3% de las veces se ha podido trasladar sin aparente dificultad a la versión española, de forma que se trata de uno de los chistes más fidedignamente traducidos.

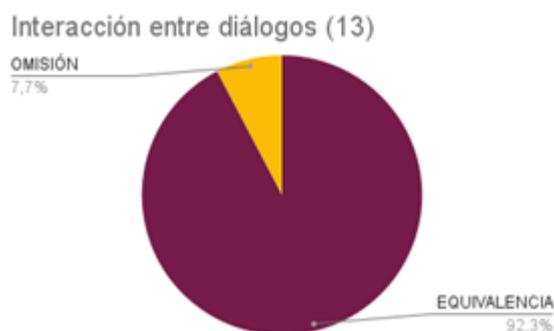


Gráfico 6. Traducción de la interacción entre diálogos. Elaboración propia.

68 Un caso semejante es el de la idoneidad, el tipo de chiste que más veces aparece en el corpus. De los treinta y nueve casos identificados, al menos el 74% se ha traducido al español conservando el tono divertido (a partir de una sustitución o equivalencia), y tan solo el 25,6% o, lo que es lo mismo, 10 casos, se han visto omitidos. Es, por tanto, una tipología muy recurrente en ambos idiomas, lo que la convierte en una de las más importantes en términos de presencialidad en la serie.

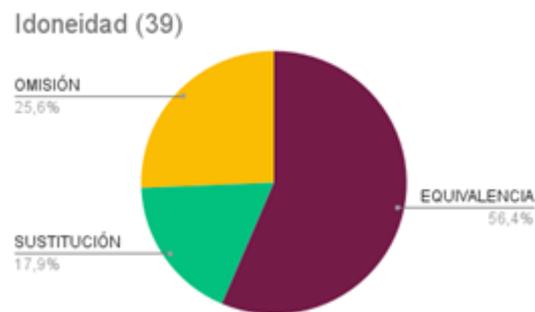


Gráfico 7. Traducción de la idoneidad.
Elaboración propia.

69 Finalmente, la literalidad, otro de los chistes más recurrentes en la serie, también se traduce a partir de la equivalencia con mucha frecuencia (75%). Atendiendo al gráfico siguiente, es evidente que se trata de uno de los que mejor conservan su efecto humorístico en el momento de la traducción, pues de los dieciséis casos estudiados únicamente dos han sido omitidos en español. Esto podría deberse a la gran dependencia que guarda con el aspecto visual de la escena, lo que condicionaría las decisiones de las profesionales involucradas en su traducción para priorizar el mantenimiento de esta tipología en español.

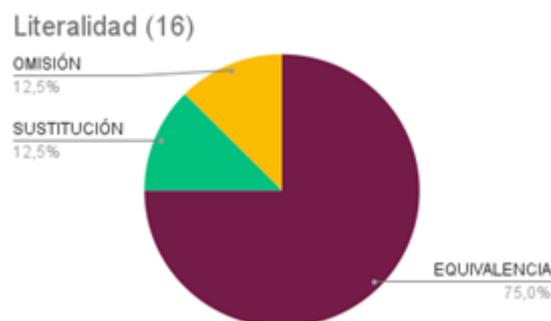


Gráfico 8. Traducción de la literalidad.
Elaboración propia.

4.2.1.2 La omisión

70 Como hemos expuesto anteriormente, la omisión se da en el 28,4% de las ocasiones, por lo que es la segunda estrategia de traducción más común.

- 71 El chiste con más omisiones es la homonimia, que aparece en 24 ocasiones en el corpus; de ella cabría destacar su aparente dificultad de traducción, reflejada en el hecho de que las traductoras solo logren trasladarla el 25% de las veces, puesto que en más de la mitad de los casos (54,2%) se opta por omitir el efecto humorístico del enunciado a través de la omisión. Se omite, pues, en más ocasiones de las que se traslada.

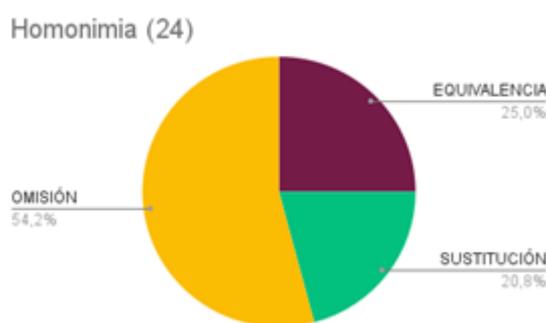


Gráfico 9. Traducción de la homonimia.

- 72 Elaboración propia.
- 73 Otro caso reseñable es la homofonía, uno de los chistes más recurrentes, aunque, como reflejan los datos, se ve omitido el 62,5% de las veces en la versión española. Para mantener el humor se suele recurrir a la sustitución con mayor frecuencia (25%) que a la equivalencia (en una única ocasión), si bien lo que refleja el estudio es que la homofonía es un tipo de broma de difícil traducción que en la mayoría de las ocasiones acaba siendo eliminada en favor de traducciones más literales que prescinden del tono humorístico del enunciado original.

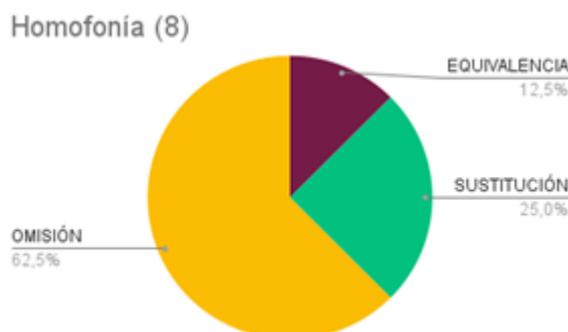


Gráfico 10. Traducción de la homofonía. Elaboración propia.

4.2.1.3 La sustitución

- 74 Por su parte, la sustitución se da en el 14,9% de las veces, por lo que es la estrategia de traducción menos recurrente. Entre los chistes que más se sustituyen por otros tipos encontramos la idoneidad, la homonimia y la literalidad, pero sus valores son muy bajos.
- 75 No obstante, es interesante destacar cuáles son los tipos de bromas por los que se suelen sustituir los juegos de palabras que no llegan a traducirse como equivalencias. Atendiendo a los datos, los tipos de chistes que se suelen emplear en español para sustituir a los juegos de palabras en inglés son analogías (33,3%), literalidad (28,6%) e idoneidad (23,8), lo cual nos hace intuir que estos son los chistes que se pueden elaborar en español con más facilidad, al menos en el contexto de la serie.

	N.º Apariciones
Analogía	7
Idoneidad	5
Literalidad	6
Pantomima	1
Rima	1
Metátesis	1

Tabla 10. Juegos de palabras que sustituyen a los presentes en la versión inglesa. Elaboración propia.

4.2.1.4 La adición de bromas

- 76 En la versión española se han añadido dos bromas que no estaban presentes en la versión inglesa, por lo que hablamos de dos únicas adiciones. Se puede intuir, pues, que no es un recurso al que las traductoras de la serie se acojan con especial frecuencia.

5. Conclusiones

- 77 A lo largo del trabajo hemos elaborado una propuesta de clasificación de chistes, y análisis comparativo exhaustivo de los tipos de chistes presentes en la primera temporada de *Miraculous* para estudiar las

estrategias de traducción más utilizadas. Puesto que el doblaje español se ha realizado partiendo de la versión inglesa y no de la francesa, por motivos prácticos solo se han tenido en cuenta los juegos de palabras en el doblaje inglés y español, razón por la cual, si se quisiera ahondar en esta investigación, podría considerarse también el guion francés para realizar un estudio comparativo entre estas tres lenguas.

- 78 Durante el proceso de análisis, hemos llegado a varias conclusiones, que sintetizaremos a continuación.
- 79 En primer lugar, hemos visto cómo la señal que indica la intención de bromear no es únicamente lingüística como podría inferirse de la exposición de Walter Nash, sino que, al menos en nuestro objeto de estudio, esta se da también en la imagen, a partir de las poses o expresiones que los personajes adoptan cuando emiten una broma, lo que supone una restricción más en adición a las propuestas de Zabalbeascoa. La señal humorística, las características lingüísticas, discursivas y la relación entre los personajes y objetos en pantalla han de ser, pues, tenidas en cuenta tanto en el análisis de la traducción audiovisual como en el momento de realizar la traducción.
- 80 Asimismo, se ha comprobado que en la traducción audiovisual el plano lingüístico y visual colaboran estrechamente, y que no se puede analizar el primero sin tener en cuenta el segundo y viceversa; como mencionábamos en la introducción, lo icono-verbal y lo lingüístico-formal suponen una dificultad añadida de traducción que en un principio considerábamos que podría suponer una reducción de la frecuencia humorística en la versión española con respecto a la inglesa. Esta creencia se ha visto reflejada en los datos, si bien no de una manera especialmente drástica.
- 81 Aunque algunos tipos de bromas son más comunes en la versión inglesa que en la española, quizá por la dificultad o la facilidad derivada de su formulación de acuerdo con las características intrínsecas del idioma en cuestión, el alto porcentaje de equivalencias encontradas (56,7%) indicaría que, en la medida de lo posible, se trata de priorizar la misma tipología de broma en el momento de traducir, seguida de su omisión (28,4%) o, en ciertos casos, de una sustitución (14,9%). Los dos casos de adición encontrados en la versión española, a su vez, dan fe del compromiso del equipo a cargo para mantener la

intencionalidad humorística de la serie incluso cuando esto supone todo un reto.

- 82 Atendiendo a esto último, y a modo de conclusión, cabría destacar el excelente trabajo de traducción y adaptación para el doblaje realizado por los equipos españoles, que con su creatividad y esfuerzo hacen posible que esta serie pueda ser disfrutada por miles de niños en España, sin necesidad de renunciar a su carácter jocoso, permitiendo que estos consuman un material lo más cercano al original posible.

NOTE DE FIN

1 La autora quisiera agradecer profundamente sus consejos y su paciente ayuda a Isabel Cómitre Narváez, profesora de la Universidad de Málaga, por ser una excelente guía en la realización de este proyecto.

2 *Goldilocks and the Three Bears (Ricitos de Oro y los tres osos)* de Robert Southey, publicado en 1837, era originalmente una historia folclórica anónima de Escocia.

AUTEUR

Sofía Arrebola Quesada
Universidad de Málaga (UMA)sarrebolaq@gmail.com