



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Grado en Traducción e Interpretación

TRABAJO FIN DE GRADO

El humor y su traducción en la serie *Friends*

Presentado por Larraitz Morentin Pinedo

Tutelado por Dra. Esther Fraile Vicente

Soria, 2017

ÍNDICE

1. Introducción.....	4
1.1. Justificación y contextualización	4
1.2. Competencias.....	5
2. Objetivos	8
3. Metodología y plan de trabajo.....	9
4. Desarrollo	11
4.1. Humor	11
4.1.1. Definición.....	11
4.1.2. La complejidad del humor; campo semántico y terminológico	13
4.1.3. Subjetivo, universal y cultural	15
4.1.4. Teorías principales.....	16
4.1.4.1. Teoría de la incongruencia	17
4.1.4.2. Teoría de la superioridad.....	20
4.1.4.3. Teoría de la descarga	21
4.2. El humor en <i>Friends</i>	21
4.2.1. <i>Friends</i> ejemplo de comedia de situación	21
4.2.2. El humor en <i>Friends</i>	24
4.3. La traducción audiovisual.....	26
4.3.1. Definición.....	26
4.3.2. Características y restricciones	27
4.3.3. Doblaje y subtitulado: restricciones que imponen en la traducción	28
4.3.4. Competencias del traductor del humor audiovisual.....	31
4.4. La traducción del humor.....	33
4.4.1. Traducibilidad.....	33
4.4.2. El proceso de traducción.....	34
4.4.3. Clases de chistes por su traducibilidad.....	35
4.4.4. La traducción de los chistes de <i>Friends</i>	40
4.4.5. Estrategias de traducción de chistes y juegos de palabras.....	41
5. Análisis.....	45
6. Resultados.....	64
7. Conclusiones	72
8. Bibliografía.....	78
9. Anexo I (<i>Corpus I</i>)	

RESUMEN

El humor es uno de los pilares de nuestras vidas, del que en realidad apenas sabemos. Y es que, aunque estemos rodeados constantemente de situaciones que nos hacen reír, poca gente sabría describir qué es realmente lo que nos causa ese efecto. Un ejemplo de este fenómeno son las comedias de situación. En el presente Trabajo de Fin de Grado, hemos querido conocer qué es lo que nos hace reír cuando estamos disfrutando de una de estas series de televisión. Con este fin, hemos comenzado por describir brevemente nociones como el humor, el humor en la serie *Friends*, la traducción audiovisual y la traducción del humor. Así, hemos podido conocer las teorías del humor que explican su esencia, hemos sistematizado algunas clasificaciones de chistes relevantes y hemos profundizado en sus estrategias de traducción. Por último, para poner en práctica todo lo expuesto en la teoría, hemos analizado algunos chistes de la primera temporada de la serie *Friends*, para así, verificar los tipos de humor en que se basan y la manera en la que se han traducido.

PALABRAS CLAVE: humor, teorías del humor, traducción audiovisual, categorías de chistes y traducción del humor.

ABSTRACT

Humour is one of the basis of our lives, about which we don't really know much. The fact is that, although we are constantly surrounded by situations that make us laugh, few people know how to explain what it is actually that we find humorous. Situation comedies are an example of this phenomenon. In the next pages, we want to know what makes us laugh while we are watching one of these TV series. To this end, we have briefly described notions such as humour, humour in *Friends*, audiovisual translation and humour translation. In this way, we have been able to recognize three main theories that try to explain the essence of humour. We have also systematized some relevant classifications of jokes and looked into their more frequent translation strategies. Lastly, we have applied this theoretical part to the analysis of some jokes of the first season of the sitcom *Friends*. Our main goal is to verify the types of humour on which they are based and the way they have been translated.

Keywords: humour, humour theories, audiovisual translation, classifications of jokes and humour translation.

INTRODUCCIÓN

1. Introducción

1.1. Justificación y contextualización

La idea para este Trabajo de Fin de Grado¹ surgió de la lectura de un artículo titulado “La traducción del humor no es cosa de risa” de Santana (2005: 834), que comienza explicando cómo todos nos acercamos al humor con curiosidad, pensando que es un tema fácil y divertido, pero que cuando indagamos un poco más en él, nos damos cuenta de que es más complejo de lo que hubiéramos pensado, que no es tan fácil hacer reír y menos traducir el humor.

La autora comenta también la ausencia de bibliografía especializada sobre el tema de la traducción del humor, lo que me animó a aportar mi pequeño granito de arena al respecto.

Este TFG tiene el propósito de analizar y clasificar ejemplos de humor, en concreto algunos chistes de la serie *Friends*, para descubrir en qué se basa su humor y cómo puede conservarse en la traducción.

Para entender la traducción de un tema tan complejo, es necesario hacer un estudio teórico previo. En este sentido, hemos creído interesante dividir el estudio en cuatro pilares principales: el humor y los elementos que lo definen, el humor en la teleserie *Friends*, las restricciones de la traducción audiovisual y los principales factores que inciden en la traducción del humor. Desgraciadamente, la traducción audiovisual y la traducción del humor no han gozado de la relevancia que se merecen en los estudios de la traducción hasta hace unos pocos años, circunstancia que dificulta en gran parte su investigación.

Aunque durante el TFG se presente cada uno de estos campos por separado y se intente describir de manera individual, es importante mencionar también las semejanzas entre ellos y el efecto que tienen unos sobre otros, ya que la traducción de la serie *Friends* no se podría entender por completo si no se tienen en cuenta todos estos aspectos.

Con estos objetivos, vamos a clasificar esos chistes de acuerdo con las categorías de humor que reconocen Zabalbeascoa (2001: 258-262) y Martínez (2003: 747-748 y 2004: 215-218) (apartado 4.4.3), las completamos con las teorías que constituyen la esencia de este fenómeno (apartado 4.1.4), porque nos ayudarán a reconocer el recurso concreto en que se fundamenta el humor de cada chiste, para reproducirlo en su traducción. Finalmente,

¹ En adelante, también nos referiremos a él con las siglas TFG.

explicamos también qué estrategia de traducción se emplea en cada chiste, para lo que nos serviremos de la clasificación de Delabastita (1996: 134) para traducir juegos de palabras (apartado 4.4.5).

La parte práctica del TFG, por tanto, va a consistir en analizar algunos chistes de la primera temporada de la serie televisiva *Friends*. Pretendemos sistematizar el tipo de humor en que se basan (categorías y teorías), para que este análisis previo nos ayude a descubrir las estrategias traductoras que se han usado con ellos.

1.2. Competencias

En primer lugar, el trabajo refleja competencias generales contenidas en el Real Decreto 1393/2007 de 29 de octubre, de la Ley 3/2007 de Igualdad entre hombres y mujeres, de la Ley 51/2003 de No discriminación y accesibilidad de las personas con discapacidad y de la Ley 27/2005 de Cultura de la paz. Estas competencias incluyen la madurez en el área de estudio (G1), la aplicación de lo aprendido de forma profesional, la elaboración y defensa de argumentos (G2); la reflexión sobre temas sociales o éticos (G3); la transmisión de problemas y soluciones a un público especializado y no especializado (G4); habilidades de aprendizaje autónomo (G5) y el desarrollo de un compromiso ético como profesionales en relación con la educación integral, la igualdad de hombres y mujeres, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad, y los valores democráticos y de una cultura de la paz (G6).

En segundo lugar, son varias las competencias específicas adquiridas en el Grado de Traducción e Interpretación que hemos desarrollado durante la elaboración del TFG, en relación con varios ámbitos: los conocimientos de las lenguas, en este caso el inglés y el español, y las culturas tanto estadounidense como española, las posibles maneras de traducir textos humorísticos y audiovisuales, las herramientas tecnológicas con las que cuenta el traductor en este caso y los posibles problemas con los que se puede encontrar

Las primeras competencias que nombramos desarrollan la subcompetencia lingüística del traductor (Hurtado, 1999: 43-44). En efecto, vamos a utilizar los guiones de una serie de televisión para analizar su humor, por lo que podemos considerar que analizamos un lenguaje especializado:

- E1. Conocer, profundizar y dominar la lengua A/B de forma oral y escrita en los distintos contextos y registros generales y especializados
- E4. Analizar y sintetizar textos y discursos generales/especializados en Lengua B, identificando los rasgos lingüísticos y de contenido relevantes para la traducción

Las siguientes competencias explotan la subcompetencia extralingüística, los conocimientos culturales, enciclopédicos y temáticos acerca del mundo en general y de ámbitos particulares (Hurtado, 1999: 43-44):

- E10. Conocer la cultura y civilización de las lenguas A/B y su relevancia para la traducción
- E22. Reconocer el valor de la comunicación verbal y no verbal
- E68. Reconocer el valor de la traducción como difusora de la cultura

Las más numerosas amplían la subcompetencia instrumental y profesional, es decir, los conocimientos y habilidades relacionados con el ejercicio de la traducción profesional, el mercado laboral, los útiles de documentación y las nuevas tecnologías necesarias para el traductor (Hurtado, 1999: 43-44). En especial, las competencias relacionadas con la traducción del humor, las connotaciones que transmite, los problemas que causa, cómo se solucionan, qué técnicas de traducción se emplean y los errores que podemos encontrar o cometer:

- E8. Conocer y gestionar las fuentes y los recursos de información y documentación en Lengua A/B necesarios para el ejercicio de la traducción general/especializada B
- E18. Utilizar las herramientas informáticas básicas como instrumento específico de ayuda a la traducción en las diferentes fases del proceso traductológico
- E36. Adquirir conocimientos básicos de terminología
- E29. Reconocer los problemas y errores de traducción más frecuentes en la traducción general/especializada por medio de la observación y evaluación de traducciones
- E31. Conocer las principales técnicas de traducción y su aplicación en diferentes situaciones comunicativas
- E70. Sintetizar las distintas formas de traducción y comprender las actitudes de los traductores

Por último, otras más relacionadas con el desarrollo del TFG en sí y la búsqueda de información inicial:

- E47. Mostrar habilidades de gestión y de evaluación de la calidad de la información recabada y que servirá de sustento empírico de un proyecto de investigación
- E50. Conocer las habilidades y métodos generales y específicos de investigación y aplicarlos a proyectos concretos del área de la Traducción e Interpretación y de las Humanidades en general

- E51. Conocer los fundamentos interdisciplinarios que servirán de marco teórico para el trabajo de fin de grado

En relación con las asignaturas que se imparten en la universidad, son varias las que están relacionadas con este TFG. La asignatura principal en la que hemos tratado el humor y su traducción como parte del temario es *Traducción 5 B/A*. Otras asignaturas estarían relacionadas con la adquisición de conocimientos sobre las lenguas origen y meta (*Lengua A1* y *Lengua A2* de español y *Lengua B1*, *Lengua B2*, *Lengua B3* y *Lengua B4* de inglés) y también las asignaturas relacionadas con la traducción general (*Traducción 1 B/A*, *Traducción 2 B/A*, *Traducción 3 B/A* y *Traducción 4 B/A*) y la traducción especializada (*Traducción Especializada B/A*). Además, hemos cursado una asignatura relacionada con la búsqueda de información (*Documentación para Traductores*).

En el siguiente capítulo, mostramos los objetivos que pretendemos alcanzar con este trabajo, que se deducen en parte de las competencias específicas que acabamos de desglosar.

OBJETIVOS

2. Objetivos

Lo que queremos conseguir a través de este TFG es conocer cuáles son las principales estrategias que se pueden seguir a la hora de enfrentarnos a la traducción de chistes, es decir, tenemos como objetivo principal descubrir cómo se traduce el humor, representado por algunos ejemplos de la serie *Friends*. En este sentido, pretendemos analizar y clasificar esos chistes, para descubrir en qué se basa su humor y cómo puede conservarse en la traducción.

Asimismo, también tenemos otros objetivos secundarios relacionados con los cuatro pilares de nuestro TFG. Y es que, para conseguir el objetivo principal, es necesario primero que cumplamos los siguientes objetivos secundarios:

- Describir la naturaleza y características del concepto humor
- Descubrir teorías que residen en su origen y existencia
- Analizar las características particulares del humor en *Friends*
- Identificar algunas restricciones del doblaje que pueden influir en la traducción de la serie al español
- Sistematizar algunas clasificaciones de categorías de chistes desde el punto de vista de su traducción y aplicarlas a nuestro corpus de chistes
- Valorar estrategias de traducción de chistes y saber aplicarlas a ejemplos de *Friends*
- Deducir en qué porcentaje se ha conservado el humor en la traducción de los chistes de *Friends*

METODOLOGÍA Y PLAN DE TRABAJO

3. Metodología y plan de trabajo

Como se puede observar, nuestro TFG se divide en dos partes bien delimitadas: teoría (capítulo 4. *Desarrollo*) y práctica (capítulos 5. *Análisis* y 6. *Resultados*). En la teoría, intentamos recopilar información relevante sobre los cuatro temas principales en que nos basamos (el humor, el humor de *Friends*, la traducción audiovisual y la traducción del humor). Y en la parte práctica, nos dedicamos a analizar la traducción de varios ejemplos de chistes en la serie *Friends*, aplicando la información obtenida en la parte teórica.

El estudio teórico comenzó con el proceso de documentación en el que realizamos una búsqueda sobre los temas principales que estructuran el TFG. Las búsquedas se llevaron a cabo, tanto en Internet como en la Biblioteca de la universidad. Cabe destacar que la mayoría de la información sobre traducción audiovisual se encontró en la Biblioteca, mientras que el resto se consiguió gracias a búsquedas específicas en Google (“humor”, “Friends”, “traducción del humor”, “traducción de Friends”). A estos documentos y libros encontrados, hay que añadir los materiales que nos entregó nuestra tutora. Tras la lectura y resumen de todos ellos, empezamos a estructurar el trabajo y, después de organizar la información en torno a los cuatro pilares básicos del TFG, empezamos la redacción.

En cuanto a la metodología que empleamos para seleccionar el material de estudio, partimos de métodos cuantitativos (el número de capítulos y chistes analizados) y derivamos hacia otros más cualitativos, basados en los criterios concretos en que fundamos nuestro estudio, como explicamos a continuación.

Así, decidimos utilizar capítulos de la primera temporada de la serie, porque consideramos que los primeros son los que mejor muestran los rasgos más destacables de los personajes, que experimentan cierta evolución en temporadas posteriores.

Tras ver los 24 capítulos que completan esta temporada, hicimos una primera selección subjetiva de 10, según los temas y contenidos que nos parecían más graciosos o que podían reflejar más diferencias entre las culturas. Los capítulos preseleccionados fueron: “Piloto”, “El de George Stephanopoulos”, “El del detergente de lavandería germano-oriental”, “El del culo”, “El de la fiesta de Acción de Gracias”, “El de la docena de lasañas”, “El del tío drogado”, “El que tiene dos partes (Parte 1)”, “El del dentista malvado” y “El del factor lío”.

Dado que esta muestra seguía siendo demasiado extensa, decidimos reducir la selección a solo tres capítulos, basándonos esta vez en factores relacionados con los objetivos

del TFG: la cantidad de chistes por capítulo, la categoría de los chistes según la clasificación de Zabalbeascoa y las dificultades que podrían presentar al traductor. Los capítulos seleccionados fueron “El de George Stephanopoulos”, “El del culo” y “El de la fiesta de Acción de Gracias”.

De esta forma, llegamos a un primer corpus de 172 ejemplos con 212 chistes² (*Corpus I*) que clasificamos según las categorías de humor de Zabalbeascoa (2001: 258-262) y en el que llevamos a cabo también un primer estudio de tendencias de traducción, como puede verse en el *Anexo I* de este TFG. Por tanto, nos servimos de este *Corpus I* para extraer resultados sobre las categorías de chistes más frecuentes en *Friends* y para hacernos una primera idea de las tendencias de traducción que se emplean con ellos en español.

Básicamente, nos limitamos a identificar los chistes que conservan el mismo efecto humorístico, los marcamos con el signo = (corresponderían a las estrategias de traducción PUN ST = PUN TT y PUN → PUN³) y los que no lo conservan, que señalamos con # (representan las estrategias PUN → NO PUN y a PUN → ZERO), pues se pierde al menos parte del humor original o del significado implícito. Nos limitamos a señalar estas dos tendencias que agrupan esas cuatro estrategias de traducción, para así dar respuesta a uno de nuestros objetivos: saber en qué porcentaje se conserva el humor en la serie.

Por otro lado, también queríamos comprobar la hipótesis de que esas cuatro estrategias iban a ser, respectivamente, las más frecuentes y las más escasas en la traducción de los chistes de *Friends*, hipótesis que confirmaremos o refutaremos en las conclusiones del trabajo.

Posteriormente, consideramos que este *Corpus I* de 172 chistes era demasiado amplio para ser manejable y excedía de algún modo el alcance y propósito del TFG. Por eso, decidimos hacer una segunda selección y reducir el corpus de estudio a una muestra de cuatro ejemplos significativos de cada una de las categorías de humor consideradas (28 ejemplos en total que contienen 40 chistes). Así llegamos al *Corpus II* (apartado 5. *Análisis*) del que nos servimos para precisar los resultados sobre las teorías del humor y las estrategias de traducción más relevantes en la serie.

A continuación, comenzamos la parte teórica del trabajo en la que desarrollamos conceptos básicos en torno al humor y su traducción, imprescindibles para entender el análisis práctico posterior.

² Téngase en cuenta que algunos de los 172 ejemplos cuentan con más de una categoría de chistes, que indicamos con diferentes colores en el *Corpus I* (212).

³ Las desarrollamos en el apartado 4.4.5.

DESARROLLO

4. Desarrollo

Comenzamos por el humor, el pilar de las teleseries cómicas. En este apartado, vamos a intentar primero dar una definición del concepto, a continuación comentaremos sus rasgos más característicos, que también contribuyen a su definición y, por último, mencionaremos algunas de las teorías más relevantes en torno a esta noción.

4.1. Humor

4.1.1. Definición

Como no puede ser de otra forma, empezamos definiendo el tema de este trabajo, el *humor*, tarea que puede parecer sencilla en teoría, aunque en la práctica no lo es. Para poder entender esta complejidad, vamos a exponer a continuación alguna de las definiciones que se han dado sobre este concepto.

Hemos seleccionado, en primer lugar, definiciones que coinciden en señalar que la característica más importante del humor, su función, es provocar cierta reacción de risa en el receptor del mensaje:

Aquí defenderemos humor (como elemento textual) como todo aquello que pertenece a la comunicación humana con la intención de producir una reacción de risa o sonrisa (de ser gracioso) en los destinatarios del texto. Desde este punto de vista, la relación entre humor y gracia es la de causa y efecto, aunque cabe puntualizar que el humor no es lo único que puede llegar a hacer gracia (Zabalbeascoa, 2001: 255).

Vandaele (1999) profundiza en la naturaleza de la *reacción* o *sentimiento* (*feeling*) que causa el humor y sostiene que no es necesariamente efecto del humor, sino que puede ser incluso requisito previo para su existencia:

Nobody will deny the existence of humour, since we all easily detect the feeling it provokes. Still, things are not quite so simple: the feeling is supposed to be the reaction to humour; but can humour “be there” when the feeling is not? [...] What I posit, for methodological purposes, is that the feeling comes first. The feeling is what constitutes and institutes something as humour. Nothing is humour before the feeling confirms this (Vandaele, 1999: 238).

La definición de Cazamian (1965: 5) resume la cuestión con sencillez: «Humor is simply what causes laughter». En efecto, este autor sugiere que, aunque es difícil definir el humor, en la mayoría de sus caracterizaciones aparece la palabra *risa*. Es decir, aunque no sepamos determinar la naturaleza del humor o de dónde surge, sí que sabemos qué efecto causa. De la misma manera, Šmilauerová (2012: 12) recalca esta idea con el siguiente argumento: «We do not know how to define fire but we know that burning produces smokes – ergo -⁴ where there is smoke, there is also fire». Por tanto, aunque existen algunas objeciones sobre la relación entre el humor y la risa: la risa no solo se relaciona con el humor, no es directamente proporcional a su intensidad, no siempre tiene el mismo significado y el humor no siempre provoca la risa (Šmilauerová, 2012: 12-13), esta parece, de momento, el mejor ingrediente para una definición del humor.

Una vez identificado el elemento principal, debemos señalar el resto de los factores que están implicados en el humor y saber cómo funcionan:

Humour is based on complication. In the first place, there are always two scripts, the natural one and the unexpected one. And there is a kind of an oppositional relationship between the two scripts. And there is frequently a key word or a trigger that operates to change the mind of the listener into a new mind set. And there has to be tension for something to be humorous. And there can't be too much tension, for that would change it from comedy to tragedy. And for humour to be effective, it must operate on more than a single level of analysis (phonological, syntactic, semantic, pragmatic, etc.)⁵ (Nilsen, 1989: 123).

Nilsen (1989) usa en esta definición el término *script* que es difícil de traducir al español⁶. Sin embargo, creemos que se refiere a que el humor surge de una palabra clave que tiene dos significados en un contexto particular, uno usual y otro menos predecible, que interactúan entre ellos para producir la risa. Además, el humor se sirve

⁴ Utilizamos los mismos guiones que la autora de la cita.

⁵ Hemos tomado la decisión de traducir las citas en inglés que sean importantes para el hilo del discurso, cuando no parafraseamos su contenido en el cuerpo del texto. Traducción propia: El humor se basa en la dificultad. En primer lugar, siempre hay dos significados o interpretaciones semánticas, uno lógico y otro más sorprendente, entre los que existe una especie de oposición. Con frecuencia, hay una palabra clave que hace que el receptor cambie su interpretación hacia un segundo esquema mental. Y tiene que haber tensión para que algo sea humorístico, pero no demasiada, porque entonces la comedia se convertiría en tragedia. Y para que el humor sea efectivo, tiene que funcionar en más de un nivel de análisis (fonológico, sintáctico, semántico, pragmático).

⁶ Podría interpretarse aquí como “significado”, “interpretación semántica”, “contexto”, “esquema mental”.

de recursos lingüísticos de distintos niveles (fonológicos, sintácticos, semánticos y pragmáticos).

Finalmente, la complejidad del humor viene determinada también por otros conceptos que se relacionan con él, como la *comicidad*, la *mordacidad* o la *ironía*, que menciona la siguiente definición que Tolosa (2005) toma de la Real Academia Española de la Lengua:

Manera de enjuiciar, afrontar y comentar las situaciones con cierto distanciamiento ingenioso, burlón y, aunque sea en apariencia, ligero. Linda a veces con la comicidad, la mordacidad y la ironía, sin que se confunda con ellas, y puede manifestarse en la conversación, en la literatura y en todas las formas de comunicación y de expresión (Tolosa, 2005: 1080).

En el siguiente apartado, aludiremos de manera más concreta a otras nociones similares a las mencionadas en esta definición que también formarían parte del campo semántico del humor.

4.1.2. La complejidad del humor; campo semántico y terminología

La complejidad que existe a la hora de definir el humor reside principalmente en dos factores relacionados entre sí: la dificultad de delimitar su campo semántico, es decir, las categorías léxicas que lo componen, y la de llegar a un consenso sobre la terminología para denominar tanto esas categorías como el objeto de estudio. En cuanto a la primera cuestión, Šmilauerová (2012) enumera algunos de los elementos que podrían constituir el humor:

The world humor embraces all the following terms: wit, pun, satire, mock, sarcasm fun, comic, irony, tease and many more, which automatically raises the question of “internal subdivision of the subject matter”. In order to define the word humor, one should be able to describe and mark exactly its internal constituents enumerated above; their sum should form the generalized definition of the word humor⁷ (Šmilauerová, 2012: 6).

⁷ Traducción propia: La palabra humor abarca todos los términos siguientes: ingenio, juego de palabras, sátira, burla, sarcasmo gracioso, comicidad, ironía, broma y otros muchos más, lo que automáticamente nos lleva a considerar la necesidad de establecer una “subdivisión interna del campo del humor”. Para poder definir el término humor, habría que describir con exactitud cada uno de los constituyentes internos que hemos mencionado. La suma de todos ellos conduciría a una definición general del término humor.

La autora deja patente que no están claros los límites entre las categorías léxicas que constituyen el concepto de humor y culpa de la confusión terminológica existente sobre el mismo a las numerosas disciplinas que se han ocupado de estudiarlo (Šmilauerová, 2012: 6).

En efecto, muchas ciencias diferentes, como la psicología, la antropología, la lingüística, la biología o la sociología, han estudiado el humor como parte de su campo, de forma que, hoy en día, se considera objeto de estudio interdisciplinar. Cada una de estas ciencias ha utilizado términos de su propio terreno para caracterizarlo, lo que ha dado lugar a diferencias entre las definiciones. Esto ha causado una falta de consenso terminológico a la hora de abordar la denominación del objeto de estudio, ya que se usan como sinónimos palabras como *humor*, *comicidad*, *risa*, *gracia* y muchas más (Santana, 2005: 836).

Por otro lado, Santana (2005: 836-837) también sugiere que la investigación del humor se ha llevado a cabo en la sombra por una cuestión de prestigio, lo que ha dificultado la puesta en común de los resultados y el desarrollo de una terminología propia. La única excepción en este sentido la constituye la corriente de investigación denominada *Humour Studies*, que ha tratado de llegar a cierto consenso terminológico con fines prácticos. Así, considera el término anglosajón *humour* como hiperónimo que engloba todas las demás manifestaciones de lo cómico y no presenta ninguna particularidad en sí mismo. En la misma línea, en el presente trabajo, usaremos el término castellano *humor*.

En los *Humour Studies* existen tres líneas de investigación recurrentes: (1) la precisión semántica del término *humor*, entendido cada vez más como efecto humorístico, (2) la *incongruencia* y la *superioridad* como pilares cognitivos básicos, complementarios y no excluyentes para que se produzca el efecto humorístico y (3) la interacción semiótica entre el humor y (a) los medios de comunicación audiovisual y (b) los géneros literarios convencionales (Santana, 2005: 840). Estas tres líneas de investigación están bastante relacionadas con el tipo de análisis del humor que vamos a llevar a cabo, por eso las mencionamos. Con todo, esta «ciencia humorística» o «estudios sobre el humor», como lo denomina Santana, cuenta con un reconocimiento cada vez mayor en el ámbito académico, aunque sigue mostrando «puntos negros», sobre todo en el ámbito terminológico y metodológico (Santana, 2005: 846).

Junto con las nociones relacionadas con el humor, también se pueden observar algunas de sus características, que aunque dispares entre ellas, son de alguna manera complementarias.

4.1.3. Subjetivo, universal y cultural

El humor es muy subjetivo: lo que es divertido para una persona, puede no serlo para otra y, dentro de cada grupo social, tú como persona individual configuras el humor de manera distinta:

*What you find funny is determined by your personality, personal taste, social background and group; your upbringing, occupation, religion, intellect or level of education. What you laugh at changes even with age as well as with experience*⁸ (Šmilauerová, 2012: 12).

Sin embargo, según Bergson (1984: 18-19), aunque no nos demos cuenta, nuestra risa es la risa de nuestro grupo social. No nos reímos solos, nos reímos de manera colectiva, a menudo con la finalidad de entrar dentro del grupo. Por lo tanto, el humor es también universal y a la vez está ligado a nuestra cultura particular.

En todas las culturas del mundo existe el humor, se puede expresar de mil maneras diferentes, pero la realidad es que todos nos reímos. No obstante, el humor cambia con la cultura y el paso del tiempo:

Las normas, reglas y convenciones, que se representan en códigos sociales, se modifican con el paso del tiempo y del mismo modo cambian el humor o los efectos humorísticos que quedan delimitados por parámetros temporales y locales (Muñoz y Buesa, 2010: 420).

Por lo tanto, la universalidad del humor no implica que todas las sociedades configuren sus representaciones humorísticas del mismo modo, ni que se expresen en tiempos y espacios equivalentes (Tolosa, 2005: 1079-1080). Por este motivo, el traductor del humor debe ser *bicultural* y *bilingüe*, para que al traducir a otra lengua/cultura que no tenga el mismo sistema de expectativas, se evite la falta de entendimiento o la distorsión de las ideas (Muñoz y Buesa, 2010: 423).

Además de las condiciones culturales e individuales, el humor depende en gran medida del lenguaje que lo vehicula. Puede no ser suficiente que el oyente maneje su lengua materna con la fluidez necesaria para captar el significado de una broma, ya que las diferencias gramaticales, semánticas o de pronunciación entre las lenguas suelen explotarse como fuente del humor. Por otro lado, mientras que los casos de confusión gramatical, de

⁸ Traducción propia: Lo que una persona encuentra gracioso es determinado por su personalidad, gustos, origen social y grupo al que pertenece; su educación, trabajo, religión, inteligencia o nivel cultural. Lo que le hace reír cambia incluso con el tiempo y la experiencia.

vocabulario y pronunciación se localizan con facilidad, las diferencias pragmáticas⁹ son menos aparentes y más significativas, de ahí la importancia de que el traductor del humor posea competencia *bilingüística* y *bicultural*.

Nombramos a continuación varias teorías que han indagado con cierto detalle en la naturaleza del humor.

4.1.4. Teorías principales

Las teorías del humor intentan explicar su existencia, es decir, descubrir por qué nos reímos, qué nos provoca risa. Esta búsqueda nos lleva hasta la antigua Grecia, y aunque la investigación en este tema ha avanzado de manera razonable desde aquella época, todavía queda mucho más por descubrir.

Hoy en día, son tres las corrientes filosófico-psicológicas más aceptadas en relación con los conceptos que constituirían la esencia del humor: la de la *incongruencia*, la de la *superioridad* y la de la *descarga*.

Cada una de estas teorías trata el humor desde una perspectiva diferente. La teoría de la incongruencia intenta entender la esencia y la creación del humor con un enfoque cognitivo. La de la superioridad se centra en el aspecto interpersonal del humor desde un enfoque social. Y por último, la de la descarga intenta averiguar las causas y efectos síquicos del humor, usando un enfoque psicológico (Dore: 2008, 23). Es importante tener en cuenta que estas tres concepciones no son excluyentes, sino que deben complementarse para conocer la verdadera razón del humor. Šmilauerová (2012: 13-14) lo expresa de la siguiente manera: «Each of these theories deals with one aspect of laughter, but to cover humor in general, all of them are needed together». Por consiguiente, si queremos entender el humor, debemos contemplar las tres teorías.

Antes de detallar cada una de las concepciones, creemos que es recomendable aportar una pequeña introducción sobre en qué consiste cada una:

Las teorías de la superioridad defienden que toda experiencia humorística surge como manifestación del sentimiento de superioridad del hombre hacia el hombre, e incluso hacia uno mismo en un momento determinado, nos reímos de los demás porque nos consideramos superiores. Las teorías de la descarga,

⁹ Wierzbicka (2003: 2) define la competencia pragmática como la habilidad de “leer entre líneas”, para identificar lo que quiere decir el hablante y cuál es su intención en el contexto de una situación específica.

por otra parte, interpretan el humor como efecto de una descarga de exceso de energía física, una forma de producir placer. Las teorías de la incongruencia consideran que todo el humor se basa en el descubrimiento de una realidad o un pensamiento que resulta incongruente con lo que se esperaba (Torres, 1999: 10-11).

4.1.4.1. Teoría de la incongruencia

Le dedicamos más espacio porque es una de las corrientes que más influencia ha tenido, ya que la *incongruencia* se ha considerado tradicionalmente una de las principales causas del humor¹⁰. También se denomina *teoría de la incongruencia y resolución*, porque describe el humor como un proceso de dos partes; para apreciarlo, primero hay que percibir la incongruencia, que suele aparecer en el golpe de humor o *punchline*¹¹ y luego resolverla, con información del contexto anterior o con la tuya propia:

Stated quite simply, the theory is that humor results when the perceiver meets with an incongruity (usually in the form of a punchline or cartoon) and then is motivated to resolve the incongruity either by retrieval of information in the joke or cartoon or from his/her own storehouse of information. According to this account, humor results when the incongruity is resolved; that is, the punchline is seen to make sense at some level with the earlier information in the joke (Suls, 1983 en Hickey, 2000: 1).

Por lo tanto, la incongruencia se concibe como un conflicto entre lo que se espera (lo que el hablante nos hace esperar cuando comienza a contar un chiste) y lo que realmente ocurre (desenlace o *punchline*). Cuanto mayor sea la discrepancia entre comienzo y final, mayor será la sorpresa del oyente:

The most obvious and clear structural features of a joke are contrasted and destroyed by the punchline which presents the new circumstances in a whole new light. The semantics of the two-staged becomes inconsistent or unsuitable (Chapman, 1976: 37).

¹⁰ *Incongruity-Resolution Theory is one of the most influential theories and has been dealt with already in the 19th century in the work of Kant and Schopenhauer. However, issues concerning humor in connection with incongruity can be traced back to the earliest theories of humor, for example by Aristotle (Chapman, 1976: 37).*

¹¹ Dependiendo del lugar del chiste en el que aparezca, este término puede traducirse como golpe de humor o remate, conclusión, desenlace.

La incongruencia es la causa de que el remate del chiste (*punchline*) no tenga sentido para el oyente que, si quiere entenderlo, debe encontrar un escenario que relacione las dos situaciones para que el final del chiste sea congruente (Šmilauerová, 2012: 5).

Dentro de la teoría de la incongruencia podemos encontrar distintas corrientes, aquí vamos a mencionar la más relevante. La teoría de Grice que se basa sobre todo en la incongruencia pragmática¹².

La teoría de Grice (1975) se centra en el *Principio de Cooperación*, propuesto por dicho autor, que intenta explicar cómo los hablantes colaboran para comunicarse con éxito, cómo el oyente intenta relacionar lo que escucha con lo que el hablante quiere decir de verdad, es decir, el significado lingüístico con el significado implícito.

Por lo tanto, según el Principio de Cooperación, la meta de cualquier conversación es una buena comunicación, y para conseguirla, es necesario que tanto el receptor como el emisor cooperen siguiendo una serie de reglas o principios, las *máximas de cooperación*, que hacen que las intervenciones de los hablantes sean apropiadas para la conversación. Grice distingue las cuatro máximas siguientes (Šmilauerová, 2012: 28-31):

- Máxima de calidad: las intervenciones de los hablantes tienen que ser sinceras; no se debe decir algo si se cree que es falso ni afirmar algo si no se tienen pruebas suficientes de su veracidad.
- Máxima de cantidad: hay que proporcionar la cantidad de información necesaria para conseguir el objetivo de la conversación, ni más ni menos.
- Máxima de pertinencia o relevancia: las conversaciones deben ser relevantes.
- Máxima de modo o manera: las intervenciones deben ser claras, ordenadas, breves y deben evitar la ambigüedad.

No obstante, cuando un hablante viola alguna de estas máximas, a propósito o sin querer, contradice los esquemas cognitivos, lo que suele causar cierta incongruencia y, como resultado, la risa. En efecto, la violación de alguna de las máximas consigue los siguientes efectos que generalmente nos hacen reír (Wen y Chen, 2010: 60-67):

- Violación de la máxima de calidad¹³: causa *ironía* (se trasmite un significado totalmente distinto del literal por diversión o para reírse de alguien), una *exageración* (se amplifican

¹² La incongruencia pragmática surge cuando se contravienen reglas universales para mantener una conversación 'normal' (Vandaele, 1999: 247).

los rasgos, defectos o extrañeza de algo o alguien) o una *excusa* (se evitan problemas o acusaciones en una situación embarazosa)¹⁴.

- Violación de la máxima de cantidad: tiene lugar cuando se transmite demasiada información no necesaria o se ofrece una respuesta poco informativa¹⁵.
- Violación de la máxima de pertinencia o relevancia: se usan oraciones irrelevantes (para no responder a alguna pregunta o romper el hielo en momentos de incómodos), así como cambios de tema (para desviar la atención o mostrar desinterés hacia temas anteriores)¹⁶.
- Violación de la máxima de modo o manera: ocurre cuando no se es breve, no se sigue un orden a la hora de hablar o se observa cierta ambigüedad léxica (se utiliza una palabra o expresión con más de un significado) o ambigüedad referencial (el referente no está claro y no se sabe a qué se refiere)¹⁷.

En la parte práctica de este TFG, comprobaremos cuáles de estas violaciones de máximas son más frecuentes en nuestro corpus de *Friends*.

Con todo, el principio de cooperación no puede aplicarse de forma general debido a las diferencias interculturales ya que hay países cuyos principios de comunicación siguen máximas completamente distintas. Por otro lado, la categorización de Grice cuenta con ciertas debilidades: las máximas son muy parecidas entre sí y no están claros los límites entre ellas, dado que tienden a solaparse (Šmilauerová, 2012: 42). Además, la teoría de la incongruencia puede acarrear también reacciones no humorísticas, por lo que aunque necesaria, no parece ser suficiente por sí sola para hacer reír.

¹³ No nos resistimos a incluir algunos ejemplos de chistes de nuestro *Corpus I* de cada una de las categorías, aunque por razones de espacio lo hacemos en notas a pie,

¹⁴ «RACHEL: God. I feel violated. MONICA: Did anybody else feel they just wanted to peel the skin off their body, to have something else to do?» (6.3)

¹⁵ «SUSAN: No, she's at a faculty meeting. ROSS: Oh, I uh, just came by to pick up my skull. Well, not mine, but...» (9.12)

¹⁶ «ROSS: C'mon, seriously, Joey, what's the part? JOEY: ...I'm his (mumbles) RACHEL: ...You're, you're 'mah mah mah' what? JOEY: ...I'm his butt double.» (6.26)

¹⁷ «AURORA: Yes? CHANDLER: Hi.... um... okay, next word... would be... Chandler! Chandler is my name, and, uh... (He clears his throat noisily)...hi. AURORA: Yes, you said that..» (6.9)

4.1.4.2. Teoría de la superioridad

Es la teoría más antigua de todas¹⁸ y también se ha denominado *teoría de agresión, de hostilidad y de triunfo*. Se centra en utilizar el humor como herramienta para sentirte superior con respecto a alguien, trata de aumentar el ego y autoestima de unos individuos a cuenta de la inferioridad, estupidez o desgracia de otros:

The theory accentuates the negative element of humor, its aggressive side and is based on the idea that laughter arises from our sense of superiority with respect to someone else. We therefore laugh at other people's inferiority, stupidity or misfortunes (Šmilauerová, 2012: 16).

Según esta teoría, el humor cumple la función social de identificarte con un grupo social y reforzar los vínculos dentro del grupo (Wen y Chen, 2010: 58). Normalmente, cada grupo social tiene como objetivo de su risa personas de otra nacionalidad, edad, sexo, trabajo, raza, etnia, orientación sexual, ideologías políticas... Puede tratarse de un grupo con un estatus social más alto o más bajo; con diferente orientación sexual, política o de otro tipo o con otra clase de diferencias. Como vemos, este tipo de chistes son habitualmente manifestaciones de los prejuicios de cada grupo social (Šmilauerová, 2012: 18).

Según Santana (2005: 839), traducir estos chistes no suele ser difícil, siempre que los grupos que aparecen en ellos, es decir, burladores y burlados, se sustituyan de manera efectiva para que el chiste cause la misma reacción en ambas culturas. En su artículo, Santana expone algunos ejemplos de los típicos chistes en los que una nacionalidad se ríe de los miembros de otra: los estadounidenses de los polacos, los españoles de los habitantes de Lepe, los canarios de los gomeros, los franceses de los belgas, los ingleses de los irlandeses...

Aun así, cabe destacar que no todos los chistes relacionados con la superioridad tienen por qué tener una ideología negativa. La superioridad puede venir de un acto momentáneo, que no tiene por qué estar relacionado con un grupo social. Aunque ridiculicemos a aquellos de los que nos reímos, seguimos sintiendo afecto por ellos, más aún cuando también nos reímos de nosotros mismos (Walte, 1997 en Šmilauerová, 2012: 16-17)¹⁹.

¹⁸ Probablemente se remonta a Platón y Aristóteles, aunque fue desarrollada principalmente por Hobbes (Walte, 1997 en Šmilauerová, 2012: 16).

¹⁹ Superioridad negativa: «PHOEBE: There he is! There he is! MONICA: Where? PHOEBE: Right- where we've been looking all night! » (4.55)

Superioridad positiva: «PHOEBE: Oh, oh, but y'know, you always see these really beautiful women with these really nothing guys, you could be one of those guys. MONICA: You could do that! CHANDLER: Y'think? » (6.8)

Todo acto de humor implica un sentimiento de superioridad, este es necesario, pero tampoco es condición suficiente para crear humor (Vandaele, 1999: 241).

4.1.4.3. Teoría de la descarga

La teoría de la *descarga* es la descripción más abstracta, y enfatiza componentes sociales y psicológicos del humor. No explica por qué encontramos algo gracioso, sino que describe la batalla que tiene lugar en nuestro interior cuando nos reímos de algo. También se ha llamado *de sublimación o de liberación* (Ross, 1998: 63).

Se basa en la idea de que el humor nos libera de la tensión y nos relaja. Creamos tensión emocional para tratar con el estrés, tanto social como psicológico, cuando esta tensión es máxima la liberamos mediante carcajadas.

La tensión puede surgir de pensamientos prohibidos o reprimidos que descargamos con la risa; al utilizar estos tabúes, disfrutamos de lo que está prohibido²⁰. También es una manera de rebelarse en contra de los elementos represivos o incontrolables de la sociedad (Šmilauerová, 2012: 20-21). Un ejemplo sería hacer chistes sobre el gobierno, tu jefe, tus profesores, es decir, sobre el grupo social que tiene poder sobre ti, para liberar la tensión que te causa su control y la sensación de impotencia que te genera (Wen y Chen, 2010: 58-59).

Dedicamos el siguiente apartado a describir cómo se plasman estas teorías generales en las manifestaciones particulares del humor en la serie *Friends*.

4.2. El humor en *Friends*

4.2.1. *Friends* ejemplo de comedia de situación.

La serie *Friends* es una comedia de televisión estadounidense transmitida en los Estados Unidos por la cadena NBC, entre septiembre de 1994 y mayo de 2004. Fue creada por David Crane y Marta Kauffman, y consiste en 236 episodios, divididos en diez temporadas.

La hemos elegido porque es una de las mejores comedias de situación de la historia de la televisión, con diez temporadas en antena y numerosos galardones. En concreto, recibió 55 nominaciones a los premios Emmy y ganó el Emmy a Mejor Comedia en 2003 (Grandío, 2009: 91). En España, a pesar de que comenzó emitiéndose por el canal de pago Canal +, también

²⁰ «MONICA: Light still out? RACHEL: Yeah. MONICA: Oh. Maybe they're- napping. RACHEL: Oh please, they're having sex. MONICA and Phoebe: Shut up!» (4.48)

tuvo muchos seguidores desde 1997, generó un gran fenómeno fan y llegó a considerarse comedia “de culto” (Grandío, 2009: 92).

Además, *Friends* responde perfectamente a las características del género comedia de situación (*sitcom* en inglés, abreviatura de *situation comedy*), que se define de la siguiente forma:

Serie de media hora de duración en la que los personajes se encuentran involucrados en una situación cómica (Wolf, 1996: 3). [...] lo más significativo de estas comedias es observar cómo reaccionan los personajes ante los conflictos que se les presentan. De hecho, los personajes intentan escapar de sus problemas cotidianos pero sus expectativas se ven continuamente frustradas (Curtis, 1982 en Grandío, 2009: 85).

En efecto, las *sitcom* consiguen su comicidad involucrando a los personajes en situaciones humorísticas, cuentan pequeñas historias de la vida cotidiana, pero llevadas al extremo y vistas desde el ángulo de lo absurdo. Siguen la estructura dramática clásica de Aristóteles compuesta de tres actos (principio, medio, resolución): se sitúa a los personajes en situaciones límite, ellos luchan para salir del problema planteado, pero la situación siempre va a peor. El humor surge de la reacción de los personajes a los eventos, especialmente cuando se aumenta la tensión sobre ellos (Grandío, 2013: 8-9).

Por otro lado, la comedia de situación, hereda algunas de las características de la radio y el teatro, y resulta ser uno de los géneros televisivos más artificiales en términos formales. Presenta una *transparente artificialidad* con fines humorísticos, representada por el disco de risas enlatadas (se conoce también como *comedia enlatada*), la puesta en escena y la propia actuación teatral de los actores (Mills, 2004 en Grandío, 2009: 85). Su sistema de producción, estructura narrativa y temática no cambió hasta finales de los 90 y se caracteriza por las siguientes propiedades principales (Bonaut y Grandío, 2009: 755):

- Lo más característico de la estructura narrativa son el *teaser*, el *tag* y el disco de risas enlatadas para los momentos de humor. El *teaser* o prólogo es una escena corta que sirve para captar la atención de la audiencia para que siga viendo la serie después del primer corte publicitario. El *tag* o epílogo es una escena breve o chiste final que se emite durante los títulos de créditos.
- Las comedias de situación son un género bastante convencional desde el punto de vista del contenido, no obstante, también reflejan las evoluciones temáticas de la sociedad: Rachel, Mónica y Phoebe, aun estando estereotipadas, muestran parte de la evolución que las mujeres están viviendo en la sociedad.

En *Friends* se cuenta de manera cómica las peripecias de seis veinteañeros que viven en Nueva York. Los seis personajes son buenos amigos que se conocen muy bien y casi siempre están en casa o en su cafetería favorita, el café Central Perk. La historia se desarrolla en un marco muy desenfadado, por lo que emplea un lenguaje coloquial, un registro informal y fático que representa una relación de igualdad social entre los personajes y no aborda temas especializados (Nijland, 2012: 51).

El tema principal, que forma el hilo de la serie es la amistad entre los seis personajes. En torno a él existen cuatro subtemas: las relaciones de pareja, las de amistad, las familiares y las laborales (Grandío, 2013: 6).

Interpretan los papeles principales Jennifer Aniston (Rachel), Courteney Cox (Monica), Lisa Kudrow (Phoebe), Matt LeBlanc (Joey), Matthew Perry (Chandler) y David Schwimmer (Ross). Cada uno de los personajes tiene un carácter distinto²² (Nijland, 2012: 50 y Grandío, 2013: 2):

- Joey es un don Juan de origen italiano, guapo y encantador. Se muestra muchas veces dulce, alegre, divertido y con gran capacidad para la improvisación. Sin embargo, es un poco simple y sus comentarios tontos a menudo dan ganas de reír a sus amigos. Es actor, pero casi siempre se encuentra sin empleo.
- Chandler es mucho más inteligente que Joey, pero sabe mucho menos cómo tratar con las mujeres. Es el más bromista del grupo y no rehúye los comentarios sarcásticos. Tiene un trauma infantil desde que su padre descubrió que era gay y le pidió el divorcio a su madre. Nunca ha tenido una novia estable y muestra gran pánico a los compromisos serios.
- Ross, hermano de Monica, cerebral, racional, un verdadero *nerd*. Es paleontólogo y trabaja en un museo. Su formación académica no le libra de su inmadurez y su indecisión a la hora de actuar. En la universidad conoció a su primera novia, Carol, con la que se casó. Sin embargo, tras siete años, ella le abandona porque descubre que es lesbiana. Su desolación va en aumento cuando se entera de que Carol está embarazada y va a ser padre. Durante la temporada también aparece la nueva pareja de Carol, Susan, de la que Ross siente unos celos increíbles.
- Monica, hermana de Ross, se ha pasado la vida intentando agradar a todo el mundo. El rechazo que sufrió por sus padres de pequeña ha dejado grandes secuelas en su personalidad, ya que se considera una perdedora. En la serie está delgada, pero de

²² Queremos recalcar que las descripciones aquí expuestas hacen referencia a la primera temporada de la serie o a los aspectos más generales y destacados de los personajes.

niña era gordísima y tiene un trauma infantil desde el colegio, ya que era bastante corpulenta y todos se burlaban de ella. Sus amigos a menudo hacen bromas sobre este período. Es maniática, histérica e impulsiva. Calculadora, siempre quiere ganar y controlar su propia vida y a la de los demás.

- Rachel es la chica mimada del grupo, una joven malcriada muy dependiente de sus padres. En el primer episodio, abandona en el altar a su prometido, porque se da cuenta de que nunca ha estado enamorada de él. Se desplaza a Nueva York en busca de Mónica, su antigua amiga del instituto, a la que hace años que no ve. Decide buscar trabajo y, al final del primer episodio, consigue un puesto de camarera, aunque no está muy cualificada para desempeñar esta labor.
- Phoebe es el personaje más alternativo del grupo. Sus comentarios absurdos y cómicos hacen reír a menudo. Ha vivido una infancia muy triste y extraña, lo que puede causar su manera de pensar divergente: su madre se suicidó, no sabe quién es su padre y tiene una hermana gemela con la que apenas se habla. Es muy cariñosa. Muestra una atracción hacia lo paranormal. Impulsiva e irracional, es tal vez la más directa e intuitiva del grupo.

Como puede comprobarse, en esta comedia (y en las *sitcom* en general) el humor surge en gran medida de la utilización de estereotipos, clichés o personajes predecibles que son fácilmente reconocidos por los espectadores. Se exageran los rasgos de los personajes, que aparecen cargados de defectos más que de virtudes, incluso con alguna manía, trauma u obsesión. Los personajes evolucionan en mayor o menor grado, aunque conservan la esencia de sus estereotipos hasta el final y de ahí proviene su fuente de humor (Grandío, 2013: 1-2). De esta manera, el chiste se consigue bien por reafirmar los estereotipos anteriores, bien por contradecirlos.

4.2.2. El humor de *Friends*

El carácter humorístico de *Friends* es innegable, ya que según Romero (2009: 54), el 80 % de las escenas termina en un clímax cómico. La serie constituye un objeto de investigación interesante por la gran diversidad de humor que contiene y gusta a un amplio público que disfruta con sus diferentes tipos de humor (Nijland, 2012: 3). En efecto, el humor de la serie es muy diverso, cada personaje tiene características cómicas propias. Chandler es muy sarcástico, Phoebe tiene una manera de razonar única, Joey puede ser muy tonto, Monica va hasta el límite para mantener el control, Ross a veces se comporta de manera infantil y Rachel puede hacer comentarios muy odiosos.

En primer lugar, *Friends* es buen ejemplo de la teoría del humor de la *incongruencia*, pues la serie recrea escenas que tienen un punto de inaplicabilidad y se acercan al absurdo, podrían darse en la vida diaria, pero tal y como están representadas, es improbable que ocurran. *Friends* es capaz de meter a los personajes en las situaciones más descabelladas, está siempre al límite de la realidad y aun así es muy divertida; los guionistas tienen la particularidad de exagerar y seguir manteniendo la concordancia. El humorismo recae en el juego entre la previsibilidad y la imprevisibilidad de las acciones que realizan los personajes (Grandío: 2013: 7-8).

Entre todos los tipos de humor, destaca el sarcasmo que se usa más que otros, ya que a los personajes les encanta poner en ridículo a sus amigos (Nijland, 2012: 51). Esta característica convierte a *Friends* también en buen ejemplo de la segunda de las teorías del humor que hemos descrito, la de la *superioridad*.

Además *Friends* tiene un mérito que no se ve en muchas series: pasar de la comedia al drama en dos segundos y regresar a la comedia de inmediato. En ella, hay situaciones de bastante seriedad en las que la perspectiva cómica no procede, pero incluso en estos casos, el dramatismo se suaviza a través de pequeños respiros simpáticos como la inclusión de situaciones inesperadas. En otras ocasiones, se rompe la seriedad con una batería de chistes. Cuando pasa algo triste o difícil, momentos más tarde volvemos a reír²³. En este sentido, podemos considerar que la serie es representante también de la tercera teoría del humor, la de la *descarga*, ya que en ella el humor ayuda a eliminar tensiones, a llegar al equilibrio emocional por medio de la catarsis.

El humor de *Friends* se consigue básicamente a través de chistes²⁴ en el diálogo, y *gags* visuales y sonoros. Emplea técnicas de la comedia cinematográfica clásica adaptadas a la televisión como la sorpresa, el malentendido verbal, el cambio de roles, el engaño o el enredo, que también pueden encuadrarse en la teoría del humor de la *incongruencia*. Las comedias de situación son un género en el que los personajes hablan más que actúan y, por consiguiente, en la mayor parte de las ocasiones, la comicidad recae en los diálogos. El recurso más popular para conseguir humor verbal es el chiste, ya que un buen diálogo en una comedia de situación provee un comentario gracioso cada 10 o 15 segundos (Bonaut y

²³ <http://www.taringa.net/posts/humor/14101337/Seinfeld-o-Friends.html> (Consulta 29-11-2016).

²⁴ Los autores en que nos basamos parecen entender la noción de *chiste* como sinónimo de *broma* o *gag*. Las *bromas*, sin embargo, son situaciones cómicas creadas a partir de una persona o una situación reales, mientras que los *gags* forman parte más del humor visual que del verbal (<http://definicion.de/chiste>) (Consulta 29-11-2016).

Grandío, 2009: 755). Esta es la razón por la cual, en este TFG, hemos decidido centrarnos en el análisis de los chistes de *Friends*.

El esquema habitual de un chiste sería el siguiente: un personaje prepara la situación (*set-up*) y otro remata con un chiste (*punchline*)²⁵. En efecto, la comicidad en esta serie no se alcanza a través de figuras retóricas abigarradas, sino a partir de chistes cortos y directos que funcionan por la chispa final producida por el *punchline*, es decir, por golpes de humor, comentarios agudos y ocurrentes que pillan al espectador por sorpresa (Grandío, 2013: 33).

La preparación de la situación y el *punchline* se pueden concentrar en la misma línea o pueden ocupar varias líneas que van acumulando información hasta llegar el golpe final. También pueden usarse varios *punchline* seguidos una vez que la situación está ya planteada, que se indican por la inclusión de las risas enlatadas. Además aparecen con gran frecuencia chistes recurrentes o *running gag*, que comienzan en una escena anterior y continúan o vuelven a aparecer posteriormente (Bonaut y Grandío, 2009: 755).

Dedicamos el siguiente apartado a estudiar las características particulares de los textos audiovisuales que suponen grandes restricciones a la hora de traducir el humor.

4.3. La traducción audiovisual

El tema principal de este TFG es el estudio de la traducción del humor en una teleserie, por lo que hemos considerado necesario añadir un apartado donde se expliquen las características de la traducción de textos audiovisuales. Y es que, el traductor, además de poseer competencias bilingüísticas y biculturales, debe saber vencer las restricciones que contiene este tipo de texto.

4.3.1. Definición

Empezaremos con algunas de las definiciones más destacadas sobre la traducción audiovisual²⁶. Todas ellas señalan la forma en la que se presenta el texto a los destinatarios, interactuando con sonido e imagen, es decir, a través de diferentes canales y códigos.

Botella (2006) especifica cuáles son esos canales por los que se trasmite la comunicación audiovisual:

²⁵ «MONICA: What? So you guys don't mind going out with someone else who's going out with someone else? JOEY: I couldn't do it. MONICA: Good for you (SET-UP), Joey. JOEY: When I'm with a woman, I need to know that I'm going out with more people than she is (PUNCHLINE).» (6.18)

²⁶ También denominada con las siglas TAV.

La traducción audiovisual (TAV) es aquella que opera simultáneamente a través de dos canales de comunicación: el acústico y el visual. Será, por tanto, aquella que se da en el caso del cine, vídeo, DVD... (Botella, 2006: 4).

Agost (1999: 15) completa la lista de los medios por los que se distribuye la TAV: «traducción especializada que se ocupa de los textos destinados al sector del cine, la televisión, el vídeo y los productos multimedia».

La traducción audiovisual, por tanto, se considera *traducción subordinada* porque, al transmitirse por dos canales de comunicación, visual y acústico, se subordina al espacio y al tiempo, o dicho de otro modo, el espacio y el tiempo de estos textos causan restricciones a la traducción, como veremos más adelante (Mayoral, 1998: 15).

A las limitaciones espacio-temporales, hay que añadir que los textos audiovisuales deben reflejar las características propias de la lengua oral y es que, según Chaume (2004: 7), la lengua es el único factor que impide que los textos audiovisuales se entiendan en otra cultura.

En el siguiente apartado, continuaremos tratando las características particulares de la traducción audiovisual, en especial las restricciones que pueden afectar a su traducción.

4.3.2. Características y restricciones

Como acabamos de mencionar, la traducción audiovisual se transmite por dos canales de comunicación diferentes, que implican un conjunto de códigos. Esto supone que la traducción no se centre solo en el campo lingüístico, sino que tenga que tener en cuenta todos los elementos verbales y no verbales del texto:

El texto audiovisual es [...] un todo constituido por códigos, canales, materias de expresión y sistemas de significación específicos. Por consiguiente es lógico pensar que cualquier modificación realizada en cualquiera de los niveles –verbal o no verbal, visual o acústico– afecta al sentido global del texto (Chaves, 1999: 37).

En el mismo sentido, Mayoral (2001: 34-37) describe las características de la traducción audiovisual, recalando los tipos de manifestaciones y convenciones de que se sirve:

1. La comunicación se realiza mediante dos canales (auditivo y visual) y tipos de señales (imagen en movimiento, imagen fija, texto, diálogo, narración, música y ruido).

2. La traducción de un texto audiovisual no es el trabajo individual del traductor, sino de un grupo de actores, traductor, ajustador, director de doblaje o de subtítulo.
3. Dependiendo del modo de traducción que se utilice, puede ocurrir que el espectador perciba de manera simultánea el producto en más de un idioma, ya sea por los mismos canales o por canales diferentes.
4. Entre el producto traducido y el espectador, existe un repertorio de convenciones que se suelen asumir de manera inconsciente. Cuando esto ocurre, los espectadores perciben el producto traducido como original en mayor o menor grado.

Por tanto, este tipo de traducción no se efectúa solo sobre un texto plano, sino también sobre la combinación de ambos canales. Al traducir, habrá que tener en cuenta todos los tipos de señales mencionados, porque todos ellos contribuyen al significado final del mensaje y llevar a cabo, si fuera necesario, ciertos cambios o ajustes en el texto final.

Además, como explica Águeda (2015: 23), la traducción audiovisual intenta reescribir un guion de un idioma a otro y el texto meta tiene que ser igual de verosímil que el texto de la lengua original. Dado que se trata de «un texto que va a ser *interpretado, hablado*; un trabajo a medio camino entre la traducción y la interpretación» (Castro, 2001: 268), constituye un buen ejemplo del concepto que Chaume (2004: 168) denomina *oralidad prefabricada*.

Según Zabalbeascoa (2001: 253-255), los factores que causan restricciones a la traducción audiovisual son aspectos temporales, por ejemplo, el ritmo, la sincronía labial y la velocidad, y aspectos de dicción y ejecución por parte de las voces. Comentamos algunos de ellos en el siguiente apartado.

4.3.3. Doblaje y subtítulo: restricciones que imponen en la traducción

Como se puede observar en la actualidad social donde vivimos, el doblaje y el subtítulo son los dos tipos de TAV que más se utilizan (Chaume, 2004: 31). Por tanto, hemos considerado oportuno para este TFG describir más al detalle las diferencias entre subtítulo y doblaje, y las restricciones que imponen a la traducción.

En el subtítulo escuchamos la versión original, mientras que leemos su traducción en la pantalla. El escaso espacio con que cuenta el traductor para los subtítulos le obliga a tener que someter el texto original a operaciones de síntesis, segmentación y modificación (Botella, 2006: 5). Así, el traductor debe tener en cuenta la velocidad de lectura del espectador, y condensar su mensaje en los seis segundos que este necesita para leer y asimilar la información; debe repartirlo en un máximo de dos líneas y cada una de ellas debe

contar con un máximo de 35 caracteres y debe existir equilibrio entre el tiempo de permanencia del subtítulo y el del mensaje original.

Aunque el subtitulado supone bastantes restricciones, algunos autores señalan sus ventajas:

*Subtitling allows the receiving audience to enjoy the nuances of the original language such as accent, intonation and rhythm, all traits of the actor's linguistic style. [...] It is also undeniable that subtitles are likely to develop a greater awareness of the source culture and language in the target audience*²⁷ (Taylor, 2000 en Dore, 2008: 56-57).

En efecto, esta modalidad favorece la cultura origen y permite conocer sus valores y diferencias. En este sentido, aunque el subtitulado no es muy frecuente en España, en los últimos años está ganando terreno entre un público joven con cierto nivel cultural interesado en aprender lenguas y culturas extranjeras.

Por otro lado, en el doblaje, no se escribe la versión meta en la pantalla, sino que el nuevo guión traducido se interpreta por nuevos actores:

Traducción y ajuste de un guión de un texto audiovisual y la posterior interpretación de esta traducción por parte de los actores, bajo la dirección del director de doblaje y los consejos del asesor lingüístico, cuando esta figura existe (Chaume, 2004: 32).

Al igual que en el subtitulado, el tiempo y el espacio son factores determinantes en el proceso de doblaje: el componente auditivo tiene que mantener sincronía con la imagen, por lo que el sincronismo es uno de sus problemas principales. Agost (1999: 58-59) distingue tres clases diferentes:

- *Sincronismo de contenido*: le corresponde al traductor, que debe lograr que el nuevo guión sea coherente con el texto original y mantenga su sentido.
- *Sincronismo de caracterización*: es cometido del director de doblaje, que trata de sincronizar la voz de los actores de doblaje y la imagen (rasgos, gestos) de los que vemos en pantalla.

²⁷ Traducción propia: El subtitulado permite a la audiencia receptora disfrutar de los elementos propios de la lengua original, como es el acento, la entonación, el ritmo, las características del estilo lingüístico del actor. [...] De la misma manera, es indiscutible que los subtítulos ayudan a crear un mayor conocimiento de la cultura y lengua origen en la audiencia meta.

- *Sincronismo visual*: es tarea del ajustador, que tiene que hacer concordar lo que dicen los nuevos actores con el movimiento de los labios de los actores originales.

A su vez, se distinguen tres tipos de sincronía visual, que pueden dar lugar a condensaciones y reducciones, adiciones o explicitaciones del contenido original (Agost, 1999: 65-68):

- *Sincronía fonética o labial*: trata de buscar armonía entre los sonidos que se reproducen y el movimiento de los intérpretes de la versión original.
- *Isocronía*: la nueva versión debe tener la misma extensión que el original; para lograrla, puede recurrirse a omisiones o explicitaciones que no alteren el sentido.
- *Sincronía quinésica*: la traducción debe tener en cuenta que los gestos no tienen el mismo significado en países o culturas diferentes, y que existen técnicas para explicitar su significado, como la voz en *off* o aprovechar que el personaje no aparece en pantalla o está de lado.

En resumen, el doblaje implica restricciones formales que impone la sincronización, por lo que el traductor debe tener en cuenta el movimiento de los labios, los gestos, expresiones faciales, la inflexión de voz y acento de los actores (Dore, 2008: 72).

Chaume (2004, 20) aprecia la dificultad de esta tarea: «el equilibrio entre un discurso escrito y la necesidad de que lo escrito parezca oral y espontáneo no es fácil de conseguir». Lograr que los espectadores no aprecien ese cambio de lenguas en los movimientos de labios es una actividad que requiere mucho trabajo y conocimientos. Además, la dificultad de la sincronización labial es mayor cuando se traduce del inglés al español, debido a que la lengua inglesa cuenta con mayor número de palabras monosílabas, mientras que el español suele tener vocablos de dos o más sílabas, al igual que ocurre con otras lenguas como catalán, italiano o francés (Chaume, 1998 en Dore, 2008: 61)

Aun así, gracias a los grandes avances técnicos estos procesos son cada vez más fáciles. Zabalbeascoa (2001: 254) explica que «hay, por un lado, todas las técnicas de grabación y manipulación del sonido, y por otro lado, todas las técnicas cada vez más informatizadas y sofisticadas de manipulación de imagen», y continúa asegurando que hoy en día cualquier elemento puede ser manipulado.

A pesar de ser la modalidad de TAV más cara, el doblaje también es la más extendida en España. Su principal ventaja es que permite adaptar los productos extranjeros para que se perciban como propios de la cultura meta.

El siguiente cuadro, que hemos adaptado de Botella (2006: 6), resume las características de los dos tipos de TAV y, las diferencias entre ellas:

SUBTITULACIÓN	DOBLAJE
Síntesis	Ajuste
Condensación	Sincronismo
Segmentación	
Extranjerización	Naturalización
Menos libertad para el traductor	Más libertad para el traductor

Tabla 1. Características del doblaje y la subtitulación (adaptado de Botella, 2006: 6)

Como podemos apreciar, cada modalidad de TAV implica una estrategia de traducción diferente: «Para la subtitulación se prefiere una traducción mucho más fiel, recurriendo a la “extranjerización”, mientras que la nueva banda de doblaje permite cambios más bruscos, apoyándose en la naturalización o “familiarización”»²⁸ (Botella, 2006: 7).

4.3.4. Competencias del traductor del humor audiovisual

Cuando se valora la calidad de un producto audiovisual, se suele atribuir toda la responsabilidad al traductor, sin tener en cuenta que su trabajo pasa posteriormente por las manos de otros muchos especialistas. Una traducción inicial excelente puede acabar destrozada por la adaptación y el doblaje. Por eso, es conveniente contar con el asesoramiento del traductor a lo largo de todo el proceso de doblaje:

Se pueden evitar muchas incoherencias de todo tipo, también en el plano humorístico, si se sigue contando con el traductor durante todo el proceso de elaboración de la versión doblada, en vez de olvidarse de él (Zabalbeascoa: 2001: 252-253).

Es recomendable que el traductor participe en todas las fases de la traducción de un texto audiovisual (traducción, ajuste, dirección, producción, doblaje y mezclas) para conseguir los mejores resultados (Del Águila y Rodero, 2005: 24):

- En la *traducción*, debe tener en cuenta tanto los elementos verbales como los no verbales: guión, sonido e imágenes.
- En el *ajuste*, debe participar junto al ajustador o director de doblaje para garantizar una mayor fidelidad a la traducción inicial, cuando modifican la traducción para que se

²⁸ Explicamos estos términos en el apartado 4.4.5 de este TFG.

adapte mejor a las imágenes. El traductor debe tener un perfecto conocimiento de la lengua de llegada y la técnica del sincronismo, sobre todo el fonético para crear una interpretación natural que tenga en cuenta la velocidad de dicción²⁹ (Águeda, 2015: 26).

- En el doblaje en sala, es importante que el director trabaje con un asesor lingüístico, que podría ser el traductor, al supervisar la interpretación del nuevo guión por los actores de doblaje.

Una de las competencias que debe tener el traductor de textos audiovisuales es la capacidad de aclarar algunas partes de la traducción. Es importante recalcar que en esta modalidad el traductor no puede utilizar notas a pie de página (Botella, 2006: 5), lo que puede llegar a dificultar el entendimiento de algunas de las partes del texto. Zabalbeascoa (2001: 253), no obstante, cree que esto es una «verdad a medias», ya que «hay toda una serie de anotaciones que acompañan las palabras de la versión traducida para indicar al director cómo o en qué circunstancias se tiene que articular».

El autor (2001) resume el resto de las habilidades que debe de tener cualquier traductor del doblaje del humor:

Capacidad de interpretación para encontrar un sentido coherente a la versión original (incluyendo una buena apreciación de los elementos humorísticos), y de expresión para poder plasmarlo convenientemente en la lengua meta; capacidad de ajuste de la (primera) versión traducida a los espacios disponibles y de sincronización con los demás elementos sonoros y visuales del texto audiovisual; capacidad de producción de un texto que funcione como un guión humorístico y gracioso (Zabalbeascoa, 2001: 252).

Por lo tanto, el traductor audiovisual debe comprender bien el texto original con todos sus matices semánticos (humor incluido), saber reproducirlos con una buena expresión, conseguir un efecto humorístico parecido y, al mismo tiempo, coordinar el texto con los demás ingredientes del soporte audiovisual (imagen, sonido).

Y así nos adentramos en el último apartado del marco teórico: la traducción del humor. Una vez leídas las partes anteriores, hemos entendido que el humor es mucho más complicado de lo que parece y que la traducción de textos audiovisuales conlleva mucho

²⁹ El guión del texto audiovisual a doblar se divide en *takes* o fracciones de ocho líneas mediante su marcado o pautado previo, que deberá realizarse teniendo en cuenta criterios interpretativos y funcionales (Convenio colectivo estatal de profesionales de doblaje, Rama artística, Federación de servicios, Unión General de Trabajadores, 1993-1995).

esfuerzo y conocimiento. Ahora, vamos a fusionar estos dos campos en la traducción del humor y vamos a descubrir cuáles son sus características.

4.4. La traducción del humor

4.4.1. Traducibilidad

Una de las primeras dudas que nos surgen al tratar este tema es si el humor es realmente traducible o no.

Esta cuestión ha estado en el punto de mira de la investigación durante mucho tiempo. Por un lado están los autores que parten de un concepto rígido de equivalencia y defienden una postura pesimista, es decir, la intraducibilidad del humor y quienes, por el contrario, se manifiestan más esperanzados (Santana, 2005: 838):

- Entre los primeros, Lendvai (1996: 89-98 en Dore 2008: 73) respalda que el humor es intraducible por las características lingüísticas y culturales propias de cada lengua. Santoyo (1994: 145) es de la misma opinión: «el chiste, y no sólo el basado en el puro juego de palabras, resulta en general intraducible». El autor argumenta que la carga cultural o la idiosincrasia socio-étnica del humor de otra cultura, por el mero hecho de mediar una distancia con respecto a la cultura y lengua término, conlleva un desinterés intrínseco que implica la no traducción de dicho humor, ya que «conviene recordar que sólo se traduce lo que interesa» (Santoyo, 1994: 144).
- En el lado contrario, encontramos expertos que prefieren centrarse en el grado de equivalencia posible a la hora de traducir el humor. Así, Chiaro (2008: 4) cree que todo depende de la libertad con la que pueda trabajar el traductor sobre la forma del texto meta en relación con la del texto original. Fuentes (2000: 44) puntualiza que «los distintos tipos de humor son traducibles, aunque no siempre en la misma medida, ni de la misma forma, dependiendo de los diferentes contextos de los receptores de una lengua u otra, de una u otra cultura».
- Al mismo tiempo, existen autores que no acaban de entender el sentido de este debate. Chiaro (2008: 1) lo expresa de la siguiente manera: «Generally considered to be untranslatable, yet systematically translated». Es decir, que aunque el humor se ha considerado intraducible por norma general, siempre se ha traducido. Moya (2004: 13) está de acuerdo «No tiene mucho sentido, que digamos, discutir si es posible o no traducir [el humor] cuando se lleva traduciendo desde que el hombre es hombre».

Nosotros nos posicionamos junto con este último grupo, pues no creemos que sea tan necesario entablar un debate sobre una práctica que los traductores ya llevan realizando hace tiempo con mejor o peor resultado.

4.4.2. El proceso de traducción del humor

En primer lugar, Chiaro (2005: 135) sugiere una premisa obvia a la hora de traducir el humor con éxito, que el traductor debe saber identificar el humor a traducir. Esto no es tan fácil, ya que hay formas de humor ambiguas difíciles de reconocer para el traductor, como la ironía que puede ser muy sutil. Puede ocurrir que se pierdan elementos humorísticos en la traducción, simplemente porque el traductor no los reconoce o no los encuentra cómicos. En el caso de *Friends*, no obstante, este problema ya se ha resuelto para el traductor: los realizadores de la serie han grabado las risas del público cada vez que ocurre algo cómico. No es seguro que el público real ría en cada ocasión, pero por lo menos le queda claro al traductor qué enunciados o situaciones se suponen divertidas (Nijland, 2012: 28).

El proceso de la traducción del humor puede dividirse en tres pasos. El primero es reconocer los elementos humorísticos en el texto fuente y entender de qué tipo de humor se trata. El segundo consiste en transferirlo al texto meta, reformulándolo de manera que se logre un efecto equivalente. El tercero es evaluar cómo percibirá el humor el público meta y, si el traductor todavía no está contento, reformular el chiste otra vez (Nijland, 2012: 30).

Para Zabalbeascoa, la traducción del humor se basa en ciertas prioridades y restricciones, las primeras coinciden con los objetivos de la tarea de traducción, mientras que las restricciones son los obstáculos y problemas que ayudan al traductor a justificar las prioridades y soluciones de traducción que elige.

El primer paso del proceso de traducción del humor consistiría en clasificar la obra audiovisual según el tipo de prioridad que tiene en ella la traducción del humor: alta (comedia, monólogos), media (películas de ficción o románticas), baja (discurso parlamentario) y negativa. Según esta clasificación, en la comedia de situación que analizamos, el humor tendría una prioridad de traducción alta.

Tras esta primera parte del proceso, se trataría de seguir prioridades más específicas de la traducción audiovisual: conseguir un buen nivel de audiencia, ser entretenido, provocar la risa de los espectadores, ajustar la traducción al resto de las partes del texto audiovisual o usar un lenguaje y estructuras apropiados al canal de comunicación (Zabalbeascoa 1996: 245).

Por último, entre las restricciones, Zabalbeascoa (1996: 248) reconoce entre otras las diferencias culturales entre las dos audiencias (valores morales, costumbres, tradiciones, temas convencionales, técnicas para contar chistes), el contexto profesional del traductor, las limitaciones que imponen los tipos de sincronización, el humor verbal cuando depende de rasgos de la lengua origen y/o su contexto visual que se resisten a la adaptación.

Además, el traductor nunca debe olvidarse de la función del texto, ya que «será la que influirá sobre el resto de factores, la que determinará la manera de llevar a cabo la traducción por parte del traductor» (Tolosa, 2005: 1086).

Tras este análisis, el traductor empezará la traducción, siempre teniendo en cuenta que «muy probablemente, los recursos lingüísticos, pragmáticos y semióticos serán distintos a los de la lengua y cultura de procedencia», al igual que puede ocurrir con la función (Tolosa, 2005: 1086).

No basta con sustituir las palabras de una lengua a otra y adaptar la sintaxis, además hay que tener en cuenta los rasgos extralingüísticos típicos de la cultura meta:

Thus we have seen that translation is not simply a matter of substituting the words of one language with those of another and adapting the syntax to suit it. Each language is inextricably linked to the culture to which it belongs, thus the process of interlingual translation, while being a primarily linguistic activity, also involves the transposition of a series of extra linguistic features inherent to the source culture (Chiaro, 2008: 12).

4.4.3. Clases de chistes por su traducibilidad

Con respecto a las clases de chistes que existen, hay que comentar que, aunque hay muchas taxonomías diferentes, vamos a seguir dos que creemos son las más adecuadas para nuestro trabajo por dos razones: son las más utilizadas por los investigadores y están enfocadas hacia los chistes y las dificultades que entraña su traducción. Son las de Hickey (2000) y Zabalbeascoa (1996, 2001).

Hickey (2000: 2-10)³⁰ explica su clasificación a través de ejemplos concretos de chistes y las dificultades de traducción que plantean. Nos servimos de las claras definiciones que ofrece Tolosa (2005: 1082-1083) de las categorías de chistes de este autor:

³⁰ El autor trata también este tema en una obra anterior (Hickey, 1998, 217-232).

- *Chistes universales* - Presentan un hecho o situación que podría suceder en cualquier lugar del mundo, en cualquier sociedad, porque presentan elementos culturales neutros o universalmente compartidos, que no tienen implicaturas de un espacio, un tiempo y una sociedad. Su traducción es posible en la mayoría de los casos, aunque según Tolosa, son los chistes menos frecuentes³¹.
- *Chistes basados en aspectos culturales concretos* - Su humor está relacionado directamente con uno o varios aspectos culturales concretos, una situación típica, personajes típicos de la sociedad en cuestión. Cuanto mayor distancia exista entre la cultura de partida y la de llegada, más difícil será la traducción. Para producir el mismo efecto que el chiste original, el traductor tendrá que adaptar, modificar, recrear, generalizar, transponer, variar, compensar. Además de una gran competencia en la lengua de partida y de llegada, deberá poseer un profundo conocimiento de ambas culturas³².
- *Chistes basados en aspectos lingüísticos* - Explotan juegos de palabras, ambigüedad, polisemias, juegos fonéticos. Son los chistes más difíciles de traducir, dadas las especificidades lingüísticas de cada idioma³³.

Esta primera clasificación, que es más general, tiene la ventaja de que es más sencilla de aplicar, aunque no parece dar cabida a todos los tipos de chistes. La clasificación de Zabalbeascoa (1996: 251-255) también se basa en los problemas de traducción que plantean los chistes. Es mucho más extensa, aunque sigue habiendo chistes que se escapan a su taxonomía. El autor la presenta por primera vez en el año 1996 en inglés, más tarde, en 2001 (258-262), la formula en español con algunos pequeños cambios que recogemos en la siguiente tabla³⁴:

Clasificación de chistes (Zabalbeascoa (2001: 258-262))	
Chiste internacional	El efecto humorístico no se basa tanto, como en otros casos, en las restricciones que imponen los juegos de palabras lingüísticos o la familiaridad con aspectos desconocidos de la cultura origen. Por lo general, el elemento de la cultura origen se puede adoptar

³¹ «ROSS: Wow, you guys sure have a lot of books about bein' a lesbian. SUSAN: Well, you know, you have to take a course. Otherwise, they don't let you do it» (9.14)

³² «JOEY: (to Ross) Hey! Here's the birthday boy! Ross, check it out: hockey tickets, Rangers-Penguins, tonight at the Garden, and we're taking you. CHANDLER: Happy birthday, pal! JOEY: We love you, man. (Kisses Ross) ROSS: Funny, my birthday was seven months ago. » (4.7)

³³ «MONICA: Do you have a plan? PHOEBE: I don't even have a 'pl'. » (4.37)

³⁴ Existe una clasificación posterior (Zabalbeascoa, 2005: 185-207), pero sus categorías, aunque más aptas para tratar el humor en general, nos parecen excesivamente complicadas para el objeto de este estudio.

	<p>en el texto meta, donde es conocido también. <i>Internacional</i> no quiere decir <i>universal</i>, sino que implica que la falta de restricción lingüística o cultural solo es válida para un grupo limitado de lenguas y culturas³⁵.</p> <p>Por lo que concierne al traductor, lo que importa es que el chiste sea binacional, es decir, su internacionalidad abarque por lo menos los ámbitos del texto de partida y de llegada. Normalmente, se pueden traducir más o menos literalmente sin que pierdan su comicidad³⁶.</p>
Chiste cultural-institucional	<p>Se refieren a instituciones o elementos culturales con un importante arraigamiento específico en la cultura meta.</p> <p>Suelen requerir algún tipo de adaptación si se quiere conservar el humor para un público que no está familiarizado con ellos³⁷.</p>
Chiste nacional	<p>Muestran estereotipos (suegras, el nuevo ruso), temas (divorcio, emigración, familia real, educación) géneros cómicos (farsa, parodia literaria, sátira política, canciones) propios de una coyuntura histórica o de la comunidad original y menos conocidos o populares en otras. En esta categoría, caben tipos o temas de chistes que representan el sentido del humor típico de un país o nacionalidad. A diferencia de los anteriores, no implican tanto una especificidad cultural como una preferencia. Así, algunas comunidades prefieren reírse de ellas mismas, otras hacen bromas sobre los vecinos; el humor escatológico, racista o sexista en unos lugares causan risa y en otros ofensa³⁸. Zabalbeascoa reconoce que es la categoría de chiste más polémica, porque es difícil de justificar objetivamente y todavía tiene que estudiarse más en profundidad. No obstante, cree que podría justificarla la percepción del público (o el traductor) del sentido del humor nacional o colectivo.</p>
Chiste lingüístico-formal	<p>Depende de fenómenos lingüísticos como la polisemia, homonimia, rima, referencias metalingüísticas. El fenómeno lingüístico más usado en esta categoría es el juego de palabras que se basa en el uso de formas más o menos similares y</p>

³⁵ Son chistes que hablan de estrellas de cine mundialmente famosas, empresas multinacionales, lugares de interés conocidos, políticos o artistas famosos, eventos políticos que se han emitido en todo el mundo, hechos muy conocidos sobre la historia de un país, partes del cuerpo (Nijland, 2012: 31).

³⁶ «PHOEBE: If I were omnipotent for a day, I would want, um, world peace, no more hunger, good things for the rain-forest...And bigger boobs! ROSS: Yeah, see... you took mine». (4.1)

³⁷ «ROSS: (picking up a book) Hey, hey, Yertle the Turtle. A classic. SUSAN: Actually, I'm reading it to the baby. ROSS: The uh, the baby that hasn't been born yet? Wouldn't that mean you're... crazy?» (9.15).

³⁸ «PHOEBE: You are just like Jack. RACHEL: ...Jack from downstairs? PHOEBE: No, Jack and the Beanstalk. MONICA: Ah, the other Jack». (4.31)

	<p>significados más o menos diferentes. De un juego de palabras, se desprenden dos significados diferentes, lo que resulta en un enunciado ambiguo.</p> <p>Algunos de ellos se pueden traducir fácilmente si se cancela la restricción lingüística, y se da la coincidencia de que la lengua meta es capaz de reproducir el mismo (tipo de) juego lingüístico. En muchas ocasiones, es casi imposible traducir la expresión literalmente, porque en la lengua meta no tiene exactamente el mismo valor semántico y no provoca la misma ambigüedad. Es frecuente que se requieran cambios más o menos radicales³⁹.</p>
Chiste no-verbal	<p>No depende de ningún elemento verbal; es típico del cine mudo. Incluye elementos no verbales, visuales, sonoros o una combinación de los dos. Conciernen gestos, expresiones y sonidos que hacen los actores⁴⁰.</p> <p>Las imágenes y sonidos hablan por sí mismos, aunque no debemos pensar que son interpretables de la misma manera para los espectadores de todo el mundo, pues no es tan fácil encontrar imágenes que no se asocien con conocimientos culturales concretos.</p>
Chiste paralingüístico	<p>Depende de una combinación de elementos verbales y no verbales. También entran aquí elementos no verbales que en realidad son reflejo de una unidad lingüística, una palabra o una expresión idiomática (como la mímica o articulación oral exagerada de una palabra, sin emitir ningún sonido, para que se lean los labios)⁴¹.</p> <p>Como el humor depende de la relación entre elementos verbales y no verbales, el traductor tiene que buscar algún tipo de compensación.</p>
Chiste complejo	<p>Una combinación de dos o más de los tipos mencionados, por ejemplo, rasgos lingüísticos y culturales. Se trata de chistes que son difíciles porque presentan problemas en varios niveles a la vez.</p>

Tabla 2. Clasificación de chistes (Zabalbeascoa (2001: 258-262))

³⁹ «ROSS: (To the kid) Excuse me, uh, that's, that's my puck. KID: I found it. Finders keepers, losers weepers. CHANDLER: You gotta do it, man. ROSS: (to the kid) Oh yeah? Well, I'm rubber, you're glue, whatever—(to Chandler)—can't do it». (4.59)

⁴⁰ [Scene: The Subway, Joey sees his poster and he peels off the caption on his poster, revealing more posters underneath. The captions read, as follows: Bladder Control Problem / Stop Wife Beating / Hemorrhoids? / Winner of 3 Tony Awards...He's finally happy with that and walks away.] (9.65)

⁴¹ «ROSS: Oh, I uh, just came by to pick up my skull. Well, not mine, but... SUSAN: What's it look like? ROSS: Kinda like a big face without skin. SUSAN: Yes, (ironic) I'm familiar with the concept». (9.13)

Martínez (2003: 747-748 y 2004: 215-218) revisa las categorías de chistes de Zabalbeascoa de 1996. En primer lugar, decide precisar las denominaciones de algunas de ellas. Por ejemplo, cambia el término *nacional* por *cultural* (para evitar connotaciones políticas) y el término *cultural* por el más específico *comunidad*, que entiende como el grupo de individuos que comparten un elemento o referencia cultural. Como resultado, propone las siguientes denominaciones para las tres primeras categorías de Zabalbeascoa (Martínez 2003: 747-748):

Zabalbeascoa (1996: 251-255)	Martínez (2003: 747-748)
<i>international o binational jokes</i>	<i>intercultural o bicultural jokes</i>
<i>national-culture-and-institutions jokes</i>	<i>community-institutional jokes</i>
<i>national-sense-of-humor jokes</i>	<i>community-cultural jokes</i>

Tabla 3. Comparación denominaciones de Zabalbeascoa (1996) y Martínez (2003)

En segundo lugar, sistematiza algunas de las categorías y propone algunas nuevas:

- En un primer momento, mantiene la primera categoría de Zabalbeascoa los *chistes internacionales* o *binacionales* y explica que se basan en elementos compartidos en dos comunidades y son capaces de generar humor en ambos grupos; posteriormente, los nombra *elementos humorísticos no-marcados* para que comprendan además chistes que no tienen lugar en el resto de las categorías porque no responden a los criterios planteados (Martínez, 2004: 218).
- En cuanto a la segunda categoría, los chistes *culturales-institucionales*, especifica que pueden referirse a la adaptación del nombre de una persona, calle, artista, celebridad, político, organización, edificio, libro, periódico, musical, película, programa de televisión (Martínez, 2004: 215).
- Amplía la tercera categoría, los chistes *nacionales*, para que contemple elementos de la realidad que nos rodea o de la cultura en su sentido más general: conocimientos, experiencias, creencias, valores, actitudes, significados, jerarquías, religión, nociones temporales, roles, relaciones espaciales, conceptos del universo, objetos y posesiones materiales (Martínez, 2003: 748).
- Divide la quinta categoría, *chistes no-visuales*, en dos. Al igual que Zabalbeascoa, llama *elementos visuales* a los chistes que se refieren al humor que provoca la imagen que vemos en pantalla. Y a los que son una versión visualmente codificada de un chiste lingüístico los denomina *elementos gráficos*. Estos chistes combinan elementos

visuales y lingüísticos, de tal manera que el humor deriva de un mensaje escrito insertado en un icono concreto (Martínez, 2004: 216).

- En un principio, Zabalbeascoa considera el humor que surge de *elementos paralingüísticos* dentro de la categoría *chistes lingüísticos*. Se refiere a elementos como un acento extranjero, un tono de voz o la imitación de la forma de hablar de una celebridad y otras cualidades no verbales de la lengua como la entonación, el ritmo, el tono, el timbre, la resonancia. Pueden indicar sexo, edad, determinados estados físicos (resfriado) o anímicos (nerviosismo, alegría, sorpresa, desilusión). Martínez (2004: 217) cree que tienen suficiente entidad como para constituir una categoría por ellos mismos. No obstante, los estudiosos no parecen ponerse de acuerdo en este punto, ya que cuando los acentos o la entonación deben reflejarse en la traducción, podrían formar parte de las bromas lingüísticas.

Esta segunda clasificación (Zabalbeascoa, 2001; Martínez 2003 y 2004) es más específica, pero también complica la tarea de clasificación. Con todo, creemos que facilita la traducción, porque permite al traductor conocer cuál es la función principal de cada chiste, función que es esencial conservar en la traducción.

Coincidimos con Zabalbeascoa (1996: 255) en que se necesitan más estudios que establezcan la relación entre los problemas de traducción que plantean los chistes, sus soluciones, su posible efecto y éxito según determinadas combinaciones de factores. Nosotros vamos a conservar las siete categorías iniciales de Zabalbeascoa (2001: 258-262). Si fuera necesario debido a la naturaleza especial de los ejemplos de nuestro corpus, las matizaríamos a la luz de las precisiones que propone Martínez (2004).

4.4.4. La traducción de los chistes de *Friends*

Según Nijland (2012: 76), la inmensa mayoría de los ejemplos humorísticos en *Friends* pertenecen a la categoría de chistes que denominamos *internacionales*. La segunda categoría más grande serían los chistes *no verbales*. Estas dos categorías juntas corresponden al 80 % del total de casos de humor en la serie. Los chistes que se refieren a una *cultura o institución*, que tienen un humor *nacional*, los basados en la *lengua*, y los *complejos* forman una minoría. Nada dice la autora sobre los chistes *paralingüísticos*, pues no los contempla. Veremos más adelante si estos porcentajes concuerdan con los datos de nuestro análisis.

En este sentido, el humor de *Friends* gusta al público español porque es universal, cosmopolita e inteligente pero, al mismo tiempo, cercano y real; abierto, pero también blanco y

elegante⁴². En efecto, una de las razones del éxito mundial de *Friends* se centra en la facilidad de traducción de sus chistes y de su posterior interpretación por parte de una audiencia global. Ciertamente, una comedia televisiva en un mercado extranjero debe sobrepasar la barrera cultural del humor y los diálogos de *Friends* son sencillos, directos, lo que suele permitir una traducción bastante fidedigna, e incluso literal de la versión en inglés. Y, lo más importante, conservar su humor (Grandío, 2013: 31-32).

Por otro lado, los diálogos en *Friends* emulan las conversaciones distendidas de un grupo de amigos, por lo que no son diálogos eruditos o complicados, sino que la naturalidad y sencillez son sus dos características principales. Con todo, se necesita un gran proceso creativo para conseguir diálogos que, sin perder la naturalidad del lenguaje coloquial, estén llenos de ocurrencias e ingenio (Grandío, 2013: 32).

Según Grandío (2013: 31-32), en líneas generales, la versión doblada conserva la comicidad verbal de la versión original. Sin embargo, existen problemas de traducción particularmente con los chistes basados en juegos de palabras. Aun así, en muchas ocasiones la gracia del chiste se pierde en la traducción y la versión doblada, por muy próxima que intente ser, no iguala a la precisión y fuerza cómica de la original.

En el siguiente apartado, sugerimos algunas tendencias generales de traducción del humor, junto a estrategias más concretas para trasladar los chistes que analizamos.

4.4.5. Estrategias de traducción de chistes y juegos de palabras

La primera decisión que se debe tomar a la hora de traducir cualquier tipo de texto es a quién tiene que ser fiel el texto final, si a la cultura origen o a la de destino, es decir, si la traducción debe ser “*source-oriented*” o “*target-oriented*”.

Las dos tendencias anteriores se denominan respectivamente *naturalización* y *extranjerización* (Venuti, 1995: 24) y se conciben de la siguiente forma:

1. Naturalización: se basa en el modelo “*target-oriented*”:

Consiste en adaptar el texto origen sustituyendo las referencias culturales extranjeras por equivalentes del país al que se dirige el texto meta o por elementos conocidos de manera casi universal, anulando todas las posibles dificultades que el espectador pueda tener en la comprensión del largometraje (Aranda, 2013: 40).

⁴² <http://www.elmundo.es/suplementos/campus/2007/472/1168383606.html> (Consulta 29-11-2016).

Botella (2006: 1) menciona como ejemplo la serie estadounidense *El príncipe de Bel-Air*, donde se puede encontrar al protagonista imitando a Chiquito de la Calzada.

2. Extranjerización: por el contrario, la traducción es “*source-oriented*”, o lo que es lo mismo, es mucho más fiel al texto origen, lo que puede causar que los espectadores meta no entiendan parte de la información, sobre todo, si está muy relacionada con la cultura o sociedad inicial:

Consiste en mantener en la traducción todos los referentes culturales presentes en el texto origen sin reparar en las posibles dificultades que pueda tener el espectador de la versión doblada en entenderlos (Aranda, 2013: 43).

Por tanto, los traductores pueden escoger entre estas dos tendencias y decidir cuál de ellas es mejor en el contexto específico al que va dirigida su traducción. En nuestro caso, veremos si, como corresponde al doblaje, el traductor se inclina por la naturalización y lleva a cabo una traducción poco ajustada al texto y cultura originales o, por el contrario, elige una versión más tendente a la extranjerización, dado que la serie *Friends* está muy marcada culturalmente.

Al ser un TFG dedicado a la traducción del humor, hemos buscado alguna clasificación de técnicas de traducción específica para este campo. Así, hemos encontrado las estrategias de traducción que Delabastita (1996) plantea para los juegos de palabras y las vamos a utilizar a continuación para examinar los chistes seleccionados de nuestro corpus. Aunque Delabastita se centra en estrategias de traducción de juegos de palabras (*wordplay*), creemos que pueden ser una buena forma de ver las posibilidades que tiene un traductor al enfrentarse a los chistes, por lo que vamos a generalizar su propuesta de tal manera que sea posible aplicarla a los ejemplos de nuestro corpus.

En su planteamiento, Delabastita (1996) describe ocho estrategias de traducción posibles, que se basan en la manera en que el traductor decide afrontar la traducción. El autor las explica de la siguiente forma (Delabastita, 1996: 134):

1. PUN → PUN: se traduce el juego de palabras del texto original al texto meta, con otro juego equivalente o no. El resultado puede suponer cambios mayores o menores en la estructura formal, estructura semántica o función textual.
2. PUN → NO-PUN: se traduce usando una oración que no contiene otro juego de palabras, pero que puede conservar uno o dos de los significados originales que se desprenden del juego de palabras o algún elemento semántico del original.

3. PUN → RELATED RHETORICAL DEVICE (RRD): se intenta mantener el humor sustituyendo el juego de palabras por un recurso retórico relacionado, ya sea repetición, aliteración, rima, ironía, parodia, ritmo.
4. PUN → ZERO: se omite todo el juego de palabras.
5. PUN ST = PUN TT: el juego de palabras original se reproduce literalmente en el texto y lengua meta.
6. NON-PUN → PUN: se crea un juego de palabras nuevo que no existe en el texto original, para compensar la pérdida de un juego de palabras anterior o por otras razones.
7. ZERO → PUN: se introduce en el texto meta material textual completamente nuevo que contiene un juego de palabras. Se trata de una compensación que, en este caso, no parece estar justificada por el texto origen.
8. EDITORIAL TECHNIQUES: son soluciones complementarias que puede añadir el traductor, como notas a pie de página, comentarios en el prólogo del traductor, para explicar el juego de palabras original.

Dore (2008: 126) recalca que algunas de estas estrategias pueden ser ejemplos claros de la naturalización y extranjerización de Venuti (1995: 24). En efecto, si se observan más al detalle, se notará que la estrategia más relacionada con la naturalización es la primera (PUN → PUN) y la quinta (PUN ST = PUN TT) con la extranjerización. Pensamos que estas van a ser las estrategias que probablemente emplee el traductor con más frecuencia.

Cuando el traductor no pueda encontrar otro chiste, sería lógico observar algún caso de PUN → RELATED RETHRICAL DEVICE, si es capaz de hallar algún recurso retórico que lo compense, y de PUN → NO PUN cuando se resigne a parafrasear todo el significado de la expresión original o parte de él. En los casos más difíciles, también podemos encontrar la omisión total (PUN → ZERO), que quizá se compense más tarde en otro lugar del original (NON PUN → PUN).

Por otro lado, esperamos encontrar pocos o ningún caso de la estrategia ZERO → PUN, ya que partimos del inglés como lengua origen, y también sería difícil encontrar ejemplos de EDITORIAL TECHINIQUES, dado que se basan en el uso de recursos como las notas a pie y los comentarios del traductor que son poco posibles en traducción audiovisual.

Para matizar algo más nuestras ideas sobre la traducción de estos chistes, nos serviremos circunstancialmente de algunas de las técnicas de traducción de la clasificación más reconocida, la de Hurtado y Molina (2002: 510-511), que parte de otras anteriores (Vinay

y Darbelnet 1958, Vazquez Ayora 1977, Newmark 1988). Las describiremos en nota a pie según las vayamos mencionando.

Con este apartado damos fin a la parte de desarrollo, donde hemos conocido más a fondo el humor, la serie *Friends*, la traducción audiovisual y la traducción del humor.

Como vemos, la complejidad del tipo de traducción que abordamos reside no solo en la naturaleza del humor en sí, sino también en la de la traducción audiovisual. Por parte del humor, nos enfrentamos a su falta de estudio, su subjetividad, pero sobre todo, su relación con la cultura y lengua de cada comunidad; por la traducción audiovisual, representada en este caso por el doblaje, a la subordinación del texto a la imagen, las restricciones que impone el sincronismo en el texto meta y el trabajo que requiere el proceso de doblaje. Por tanto, todos estos campos son necesarios para poder seguir con la parte más práctica de nuestro TFG, donde, con ejemplos de la primera temporada de *Friends*, intentaremos averiguar cómo se han traducido algunos chistes de esta serie.

ANÁLISIS

5. Análisis

Como acabamos de comentar, a continuación, vamos a analizar algunos chistes de la primera temporada de *Friends*, y los vamos a clasificar según las categorías que reconoce Zabalbeascoa (2001: 258-262). Completamos estas categorías con las teorías del humor (que hemos descrito en el apartado 4.1.4.), porque nos ayudarán a reconocer el recurso en el que se basa el humor de cada chiste, que su traducción debería reproducir. También, identificaremos la estrategia de traducción de cada chiste según la clasificación de Delabastita (1996: 134), con quien terminamos el apartado anterior.

En primer lugar, queremos presentar un pequeño resumen del guión de cada uno de los capítulos que hemos seleccionado para nuestro trabajo, ya que creemos que, aunque luego expliquemos el contexto concreto de cada chiste que estudiemos, este resumen previo proporcionará un mayor entendimiento de esos chistes y ayudará también a justificar las decisiones de traducción.

- El capítulo 4 se llama “El de George Stephanopoulos” y se divide en dos historias principales. En la primera, participan los chicos que van a ver un partido de hockey. Ross está desolado porque es el aniversario de la primera vez que hizo el amor con Carol y relaciona todo lo que le pasa o lo que ve con ella. En el partido, Ross recibe un golpe en la cara con el disco de hockey y termina en el hospital. Ahí les confiesa a sus amigos que Carol es la primera y la única mujer con la que ha hecho el amor. Por otro lado, Rachel recibe una visita de sus antiguas amigas, que le hacen recordar todo lo que podría haber tenido si se hubiera casado, lo que provoca que se deprima. Phoebe y Monica intentan animarla, pero sin mucho resultado. Finalmente, una equivocación del repartidor de pizza consigue que las chicas terminen espiando a George Stephanopoulos, asesor de la Casa Blanca durante la presidencia de Bill Clinton.
- El siguiente capítulo, el número 6, tiene por título “El del culo”. En él, a Joey le ofrecen un papel en una película como doble del culo de Al Pacino, algo que causa la risa entre todos sus amigos. Además, Rachel intenta ordenar el apartamento, lo que revela por primera vez el comportamiento compulsivo de Monica hacia la limpieza. Al mismo tiempo, Chandler conoce y se enamora de una mujer casada, que además ya tiene un amante.

- El 9 es el último capítulo que hemos escogido, se conoce como “En el que Superperro se escapa” y se basa en los días previos al día de Acción de Gracias. Rachel está intentando conseguir el dinero suficiente para poder irse con su familia a esquiar, ritual que hacen cada año. Por otro lado, Joey trabaja como modelo para anunciar un hospital, aunque no sabe exactamente para qué enfermedad. Al final, todos los planes que tenían para Acción de Gracias se cancelan y Monica decide hacerse cargo y preparar ella misma la cena. Ross queda con Carol para hablarle a su barriga de embarazada, y que el niño que ambos esperan reconozca su voz, situación en la cual Ross no se encuentra muy cómodo,

Remitimos al apartado *Metodología*, donde explicamos los primeros pasos que dimos para seleccionar el material de estudio, usando métodos cuantitativos y cualitativos. Ahí comentamos que hicimos una primera selección subjetiva de 10 capítulos de los 24 que componen la primera temporada de la serie, que redujimos después a los tres, ya que nos pareció respondían mejor a los objetivos de este TFG (según criterios cuantitativos: número de chistes, categorías de chistes, estrategias de traducción).

Así, llegamos al *Corpus I* de 172 chistes, que nos sirvió para extraer resultados sobre las categorías de chistes más frecuentes en *Friends* y para hacer un primer estudio de las tendencias de traducción que se emplean con ellos en español. En este sentido, identificamos los chistes que conservan el mismo efecto humorístico (los marcamos con el signo =, corresponderían a las estrategias de traducción PUN ST = PUN TT y PUN → PUN) y los que no lo conservan (los señalamos con el signo #, representan las estrategias PUN → NO PUN y a PUN → ZERO). Solo señalamos estas dos tendencias que agrupan esas cuatro estrategias de traducción, porque creímos que iban a ser las más empleadas en la traducción de los chistes de *Friends*. En cualquier caso, veremos si esta hipótesis se confirma o no en las conclusiones del trabajo.

Este primer corpus de 172 chistes seguía siendo demasiado extenso, por tanto, hicimos una segunda selección y redujimos el corpus de estudio a una muestra de cuatro ejemplos significativos de cada una las categorías de chistes consideradas. Así, llegamos a los 28 chistes representativos que mostramos a continuación (*Corpus II*), que nos van a servir para precisar nuestros resultados sobre las teorías del humor y las estrategias de traducción más relevantes en la serie.

Para el análisis de estos chistes, hemos creado un prototipo de tabla. Seguimos el orden de aparición de las categorías de Zabalbeascoa (2001: 258-262) y dividimos cada tabla en seis secciones diferentes, que nombramos con las siguientes abreviaturas:

- ID (Identificación) muestra el número con el que aparece el chiste en el *Corpus I*
- CO (Contexto) un pequeño resumen para situar el chiste
- EN (English) contiene la versión original
- ES (Español) aparece la traducción al español
- TE (Teoría) que aclara con cuál de las teorías del humor⁴³ está relacionado el chiste
- ET (Estrategia) describimos cuál ha sido la estrategia⁴⁴ utilizada por el traductor

Como veremos, en algunos de los ejemplos, podemos encontrar dos o más chistes, que hemos marcado con números entre paréntesis, pero hemos creído conveniente tratarlos juntos porque su humor está muy relacionado y debe entenderse en el mismo contexto. Esta es la razón de que, aunque tengamos 28 tablas, en realidad hemos analizado 40 chistes, como puede comprobarse si se suman los números que los identifican. Además, hemos subrayado las expresiones que les dan cuerpo (*set up* y *punchline*).

Si la teoría del humor es la incongruencia, procuramos explicitar la violación de la máxima de cooperación de Grice (1975)⁴⁵ en que se basa. Y si es la superioridad, también distinguimos los casos en los que uno se ríe de sí mismo de los que lo hace de los demás.

Al final de cada grupo de chistes, hemos añadido explicaciones interesantes desde el punto de vista de la traducción, que nos van a ayudar a extraer los resultados y conclusiones.

5.1 Chistes internacionales:

ID:	4.27
CO:	Desde que Rachel ha dejado de vivir del dinero de sus padres, sus ingresos son muy bajos y no puede utilizar su tarjeta de crédito, por lo que los del banco llaman para saber que está pasando.
EN:	MONICA: (on phone) Could you please tell me what this is in reference to? (Listens) Yes, hold on. (To Rachel) Um, they say there's been some <u>unusual activity</u> on your account. RACHEL: But I <u>haven't used</u> my card in weeks! MONICA: That is the <u>unusual activity</u> .
ES:	MONICA: (Al teléfono) ¿Podría decirme cuál es el motivo de su llamada? ...Un momento. (A Rachel) Um, dice que ha habido una <u>actividad poco frecuente</u> en tu cuenta. RACHEL: ¡Pero si hace semanas que <u>no utilizo</u> la tarjeta! MONICA: Precisamente <u>a eso se refieren</u> .
TE:	Incongruencia. Violación máxima de modo. Ambigüedad léxica
ET:	PUN ST = PUN TT

⁴³ Las teorías del humor las hemos descrito en el apartado 4.1.4.

⁴⁴ Las estrategias de traducción están expuestas en el apartado 4.4.5.

⁴⁵ Las explicamos en el apartado 4.1.4.1. de este TFG.

ID:	4.46
CO:	Chandler, Joey y Ross están en el hospital, llevan mucho tiempo esperando y nadie les ha atendido.
EN:	CHANDLER: Excuse me, look, we've been here for over an hour, and a lot of people less sick than my friend have gone in. I mean, that guy with the toe thing? <u>Who's he sleeping with?</u>
ES:	CHANDLER: Disculpe, señorita, llevamos aquí más de una hora y han atendido a gente que ha llegado después que nosotros. Seguro que el del pie roto se <u>acuesta con alguien</u> .
TE:	Incongruencia. Violación máxima de pertinencia. Oración irrelevante
ET:	PUN ST = PUN TT

ID:	6.7
CO:	Están en el teatro y Chandler se ha fijado en una mujer muy guapa. Aunque las chicas del grupo le animan a que vaya a hablar con ella, él no se atreve.
EN:	CHANDLER: Oh please, could she be more out of my league? Ross, back me up here. ROSS: <u>He could never get a woman like that in a million years.</u> CHANDLER: <u>Thank you, buddy.</u>
ES:	CHANDLER: Por favor, ¿no ves que es inasequible para mí? Ross, apóyame un poco. ROSS: <u>No conseguiría una mujer así ni en un millón de años.</u> CHANDLER: <u>Gracias, colega.</u>
TE:	Incongruencia. Violación máxima de modo. No sigue un orden lógico (después de un comentario negativo de un amigo, que tú mismo has pedido, le das las gracias)
ET:	PUN ST = PUN TT

ID:	9.4
CO:	Todos los amigos se encuentran en Central Perk y Joey entra maquillado.
EN:	CHANDLER: And this from the cry-for-help department. Are you wearing makeup? JOEY: Yes, I am. As of today, I am officially <u>Joey Tribbiani, actor slash model.</u> CHANDLER: That's so funny, 'cause I was thinking you look more like <u>Joey Tribbiani, man slash woman.</u>
ES:	CHANDLER: Los ciudadanos de a pie se preguntan, ¿llevas maquillaje? JOEY: Sí, así es. Desde hoy soy oficialmente Joey Tribbiani, <u>actor guión modelo.</u> CHANDLER: Es curioso, porque más bien te pareces a <u>Joey Tribbiani, hombre guión mujer.</u>
TE:	Superioridad. Reírse de otro
ET:	PUN ST = PUN TT

En todos los chistes internacionales aquí expuestos, podemos ver que la estrategia seguida por el traductor es la misma. Como ya hemos comentado en la parte teórica, los chistes internacionales se suelen entender en todos los países, por lo que dicha estrategia suele basarse en hacer una traducción más o menos literal del chiste (PUN ST = PUN TT), de forma que, en la mayoría de los casos, se consigue que el humor siga presente.

Por otro lado, en el chiste 4.27 observamos una *generalización*⁴⁶, ya que *unusual activity* se ha traducido como “a eso se refieren”.

Además, en esta categoría podemos observar cómo la teoría de humor más frecuente es la *incongruencia*, en concreto la que se basa en la *violación de la máxima de modo* y se sirve de expresiones lingüísticas ambiguas o polisémicas.

5.2 Chistes cultural-institucionales:

ID:	4.41
CO:	Las chicas se encuentran en el apartamento y llega el repartidor de pizza, que sin darse cuenta, se ha equivocado al entregar las pizzas.
EN:	MONICA: We've got <u>George Stephanopoulos'</u> pizza! (Rachel pays him, Monica grabs some binoculars, and runs to the window.) RACHEL: Uh, Pheeb's? Who's <u>George Snuffalopagus</u> ? PHOEBE: <u>Big Bird's friend</u> .
ES:	MONICA: ¡Tenemos la pizza de <u>George Stephanopoulos</u> ! Sí. (Rachel le paga y Monica coge unos prismáticos y se va a la ventana) RACHEL: Oye, ¿Phoebe? ¿Quién es <u>George Snuffalopagus</u> ? PHOEBE: <u>Un personaje de dibujos</u> .
TE:	Incongruencia. Violación máxima de modo. Ambigüedad referencial
ET:	PUN → PUN

ID:	6.23
CO:	Sigue al chiste 6.22. Ross comenta momentos donde se puede ver que ya desde niña Monica tenía esa necesidad de tener todo limpio y organizado.
EN:	ROSS: Oh c'mon! When we were kids, yours was the only <u>Raggedy Ann doll</u> that <u>wasn't raggedy</u> !
ES:	ROSS: ¡Oh, vamos! ¡Cuando éramos pequeños, la tuya era la única <u>muñeca repollo</u> que <u>iba peinada</u> !
TE:	Superioridad. Reírse de otro
ET:	PUN → PUN

⁴⁶ Generalización: *To use a more general or neutral term e.g., to translate the French guichet, fenêtre or devanture, as window in English* (Hurtado y Molina, 2002: 510).

ID:	6.37
CO:	Chandler y Aurora están en el apartamento de él, Chandler se plantea continuar con la relación, pero Aurora es una mujer casada y en la escena previa le ha dicho a Chandler que ahora sale con otro chico más.
EN:	CHANDLER: ...Well, y'know, part of me wants that, but it's like I'm two guys, y'know? I mean, one guy's going 'Shut up! This is great!' But there's this other guy. Actually it's <u>the same guy that wells up every time that Grinch's heart grows three sizes and breaks that measuring device...</u>
ES:	CHANDLER: ...Bueno, verás, una parte de mí, querría eso, pero... ¿es como si hubiese dos hombres distintos! Uno dice, '¡cállate! ¡Esto es genial!' Pero luego está el otro. De hecho es el <u>típico tío sensiblón que se emociona cada vez que va al cine y ve morir a la madre de Bambi...</u>
TE:	Superioridad. Reírse de sí mismo
ET:	PUN → PUN

ID:	9.23
CO:	Día de Acción de Gracias en el apartamento de Mónica y Rachel. Todos tienen planes para esa noche, menos Chandler que no lo celebra, ya que tiene un trauma con esta festividad desde que es niño.
EN:	MONICA: (hands Chandler a bag) Chandler, here you go, got <u>your traditional Thanksgiving feast, you got your tomato soup, your grilled cheese fixin's, and your family size bag of Funyuns.</u>
ES:	MONICA: (le da una bolsa a Chandler) Chandler, te he traído <u>tu tradicional cena</u> de Acción de Gracias, <u>un bote de sopa de tomate, un paquete de queso en lonchas, y un manojo de cebollas tiernas.</u>
TE:	Incongruencia. Violación máxima de calidad. Ironía (son platos más típicos de alguien que no suele cocinar que de la cena de acción de gracias)
ET:	PUN → NO-PUN

En este caso, la estrategia utilizada mayormente por el traductor es la de mantener el humor, pero cambiando el chiste (PUN → PUN). En los dos primeros ejemplos, el traductor ha preferido hacer una *generalización*, es decir, en vez de usar el nombre propio del personaje o el nombre exacto de la marca de muñeca, ha decidido cambiarlo por términos más generales y comprensibles por el receptor. De tal manera, el chiste 4.41 se basa en la confusión entre el nombre de un político estadounidense de origen griego y un personaje de *Sesame Street*.

En el chiste 6.37, la estrategia ha sido la misma, aunque el traductor ha cambiado la referencia cultural: el relato de Chandler sobre el momento en el que el Grinch (personaje de ficción que odia la navidad) se da cuenta de cuál es el verdadero significado de la navidad se

sustituye por la escena de la muerte de la madre de Bambi, que en España es una escena que se asocia más con un momento de tristeza.

En el último, 9.23, creemos que el humor del original se pierde en gran medida; aunque todos sabemos que la cena tradicional de Acción de Gracias no tiene estos alimentos, no acabamos de percibir el valor que le dan los estadounidenses a este festejo. Además, en español desaparece la referencia a *bag of Funyuns*, famoso aperitivo en los Estados Unidos; no sabemos si el traductor ha renunciado a su traducción o si ha cometido un error de traducción. Por estas dos razones, hemos decidido clasificarlo como PUN → NO PUN.

En este caso, no parece existir una teoría del humor que predomine sobre las otras. Aun así, nos llama la atención que haya un mayor número de casos de *superioridad* comparándolo con los chistes internacionales.

5.3 Chistes nacionales:

ID:	4.8
CO:	Todos los amigos están en Central Perk. Al enterarse de que es el 20 de octubre, Ross se desanima sin que sus amigos entiendan la razón.
EN:	JOEY: What's wrong with the twentieth? CHANDLER: Eleven days before <u>Halloween...</u> <u>all the good costumes are gone?</u>
ES:	JOEY: ¿Qué pasa con el día veinte? CHANDLER: Falta poco para <u>Halloween...</u> y <u>¿ya no quedarán disfraces originales?</u>
TE:	Incongruencia. Violación máxima de pertinencia. Oración irrelevante
ET:	PUN ST = PUN TT

ID:	4.12
CO:	A Rachel le acaban de dar su primera paga, momento en el cual Phoebe decide compartir su propia experiencia.
EN:	PHOEBE: I remember the day I got my first pay check. There was a cave in in one of the mines, and eight people were killed. MONICA: Wow, <u>you worked in a mine?</u> PHOEBE: <u>I worked in a Dairy Queen, why?</u>
ES:	PHOEBE: Recuerdo el día que cobré mi primera paga. Hubo un derrumbamiento en una de las minas, y murieron ocho personas. MONICA: Vaya, <u>¿trabajabas en una mina?</u> PHOEBE: <u>No, en una heladería, ¿por qué?</u>
TE:	Incongruencia. Violación máxima de modo. Ambigüedad referencial
ET:	PUN → PUN

ID:	6.14
CO:	Es la primera cita entre Aurora y Chandler. Aurora ha tenido una vida llena de aventuras, por lo que, en la mayor parte de la cita, es ella la que está hablando sobre sus andanzas.
EN:	AURORA: ... I've been talking about myself all night long, I'm sorry. What about you? <u>Tell me one of your stories.</u> CHANDLER: Alright. <u>Once I got on the subway, right, and it was at night, and I rode it all the way to Brooklyn... just for the hell of it.</u>
ES:	AURORA: ... Llevamos toda la noche hablando de mí, lo siento. ¿Y tú qué? <u>Cuéntame alguna anécdota.</u> CHANDLER: De acuerdo. <u>Una vez... una vez me subí al metro, ¿sabes? Era de noche, y viaje en él hasta Brooklyn... sólo por el placer de hacerlo.</u>
TE:	Incongruencia. Violación máxima de calidad. Exageración
ET:	PUN ST = PUN TT

ID:	9.43
CO:	Es el día de Acción de Gracias y en las calles de Nueva York está teniendo lugar el típico desfile.
EN:	CHANDLER: The most unbelievable thing has happened. <u>Underdog</u> has just gotten away. JOEY: The balloon? CHANDLER: <u>No, no, the actual cartoon character. Of course the balloon.</u>
ES:	CHANDLER: Acaba de pasar algo increíble, se ha escapado <u>Superperro.</u> JOEY: ¿El globo? CHANDLER: <u>No, no, el personaje de los dibujos. Por supuesto que el globo.</u>
TE:	Superioridad. Reírse de otro
ET:	PUN ST = PUN TT

En estos ejemplos, podemos observar que la mayoría de las veces se ha decidido por una *traducción literal*, es decir, PUN ST= PUN TT, quizá porque el humor se basa en objetos, acciones o fechas que el traductor ha creído que también se reconocen fácilmente en España.

El único caso en el que el traductor ha decidido cambiar una parte del chiste (PUN → PUN), es el segundo ejemplo, 4.12, donde se ha usado de nuevo la *generalización*, sustituyendo el nombre propio de una cadena de restaurante y heladería por un término más conocido en español.

En el ejemplo 6.14, no obstante, creemos que el receptor podría perder parte del significado, exactamente la referencia a Brooklyn que se pone como ejemplo de zona “peligrosa”.

De nuevo, se observa que predomina la *incongruencia* sobre la *superioridad*, pero en este caso, en casi todas sus formas, con un ligero predominio del uso de la exageración, lo que es lógico cuando una cultura se ríe de sí misma.

5.4 Chistes lingüístico-formales:

ID:	4.21
CO:	Chandler, Joey y Ross van al estadio a ver un partido de hockey. A cada paso que dan Ross se para y recuerda algún momento que vivió con Carol. Joey y Chandler se enfadan cada vez más. Ross observa un hueso de melocotón en el suelo ⁴⁸ .
EN:	(They walk on. Chandler and Joey start to talk but Ross stops and whines.) JOEY: What? ROSS: <u>Peach pit.</u> CHANDLER: Yes, <u>Bunny?</u>
ES:	(Siguen. Chandler y Joey empiezan a andar pero Ross se para y suspira) JOEY: ¿Qué? ROSS: <u>Melocotón.</u> CHANDLER: Sí, <u>¿cariño?</u>
TE:	Superioridad. Reírse de otro (se juega con los dos significados de <i>peach</i> : fruta y término afectivo)
ET:	PUN → NO PUN

ID:	4.32
CO:	Rachel está deprimida porque ahora que no se va a casar no sabe lo que le espera en el futuro. Phoebe y Monica intentan animarla.
EN:	RACHEL: But see, it was a plan. Y'know, it was clear. It was figured out, and now everything's just kinda like... PHOEBE: (1) <u>Floopy?</u> RACHEL: Yeah. MONICA: So what, you're not the only one. I mean, half the time we don't know where we're going. You've just gotta figure at some point it's all gonna come together, and it's just gonna be... <u>un-floopy.</u> PHOEBE: Oh, (2) <u>like that's a word.</u>
ES:	RACHEL: Yo tenía grandes planes, lo veía todo muy claro, había organizado mi vida pero ahora lo veo todo un poco... PHOEBE: (1) <u>¿Oscuro?</u> RACHEL: Sí. PHOEBE: (2) <u>Ya.</u> MONICA: Oye, tú no eres la única. Nadie sabe qué va a pasar mañana. Tienes que pensar

⁴⁸ Remitimos a los ejemplos 4.20 y 4.21 del *Corpus I* si se quiere tener mayor contexto para entender este chiste.

	que pronto se arreglaran las cosas y lo verás todo mucho (1) <u>más claro</u> . PHOEBE: <u>Eso sí que es.... lo siento</u> .
TE:	Incongruencia. Violación máxima de modo. Palabras inventadas o añadidas
ET:	(1) PUN → NON-PUN (2) PUN → RRD (adición de “ya” y “lo siento”)

ID:	6.27
CO:	Joey entra entusiasmado al apartamento de Monica y Rachel, donde están todos los demás. Les cuenta que va a ser el doble del culo de Al Pacino, lo que causa risa entre sus amigos.
EN:	CHANDLER: Oh no, it's terrific, it's... it's... y'know, you deserve this, after all your years of struggling, you've finally been able (1) <u>to crack your way</u> into showbusiness. JOEY: Okay, okay, fine! Make jokes, I don't care! This is a big break for me! ROSS: You're right, you're right, it is... (2) <u>So you gonna invite us all to the big opening?</u>
ES:	CHANDLER: Oh no, si es estupendo, creo que te lo mereces, después de tantos años de sacrificio, por fin has conseguido (1) <u>meter el trasero</u> en el mundo del cine. JOEY: ¡Vale, vale, adelante! ¡Burlaos, no me importa! ¡Es una gran oportunidad para mí! ROSS: Es posible que tengas razón... (2) <u>¿Nos invitaras al estreno o irás de culo?</u>
TE:	Superioridad. Reírse de otro
ET:	(1) y (2) PUN → PUN

ID:	9.33
CO:	Es el día de Acción de Gracias, Monica está cocinando la cena.
EN:	MONICA: Mmm, looking good. Ok, cider's mulling, <u>turkey's turking</u> , <u>yams are yamming</u> .
ES:	MONICA: Mmm, todo está en orden. Estupendo, la salsa se está calentando, <u>el pavo pavoneando</u> , y los boniatos, <u>boniateando</u> .
TE:	Incongruencia. Violación máxima de modo. Palabras inventadas
ET:	PUN ST = PUN TT

Debido a que las lenguas son diferentes y no suelen repartir los mismos significados en las mismas palabras, es raro que un juego lingüístico en inglés pueda reproducirse usando el equivalente de la palabra clave en español. Por este motivo, el traductor ha optado por la estrategia PUN → PUN en la mayor parte de estos ejemplos, es decir, ha decidido traducir un chiste con otro diferente y así ha conseguido mantener el sentido principal del humor en general.

Aun así, también aparece una cantidad importante de casos de PUN → NO PUN. Esto sucede porque, muchas veces, es difícil encontrar otro juego de palabras que consiga el mismo efecto y el traductor se limita a trasladar parte del significado. Ejemplos de este

fenómeno son los chistes número 4.21 y 4.32. En el primero, el traductor no ha conseguido transmitir el doble sentido del término *peach* y, en el segundo, no ha podido encontrar un término español parecido con el que hacer el juego de palabras entre *floopy* y *unfloopy*.

Además, en el ejemplo 4.32, encontramos por primera vez, la estrategia que consiste en sustituir el chiste por un recurso retórico relacionado. Esta vez, el traductor añade palabras que no aparecen en el original, beneficiándose de que la cámara no enfoca al personaje que está hablando. También podemos decir, que existe una *explicitación*⁴⁹ del guión original.

Como en los casos de chistes cultural-institucionales, la *incongruencia* y la *superioridad* parecen usarse por igual, aunque en este caso, el recurso en que parece basarse más el humor es en violaciones de la máxima de modo en forma de palabras inventadas.

5.5 Chistes no verbales

ID:	4.14
CO:	Todos están en Central Perk, donde Rachel trabaja como camarera. En esta escena, Rachel llega con su primer cheque, al abrirlo, toda su emoción se esfuma.
EN:	CHANDLER: Oh, this is not that bad. JOEY: Oh, you're fine, yeah, for a first job. ROSS: You can totally, totally live on this. MONICA: Yeah, yeah. ROSS: Oh, by the way, great service tonight. ALL: Oh! Yeah! (<u>They all get their wallets out and give generous tips.</u>)
ES:	CHANDLER: Oh, no está nada mal. JOEY: Puedes estar contenta, para ser tu primer empleo. ROSS: Con esa mensualidad podrás vivir sin problemas. MONICA: Oh, sí. Ya lo creo. ROSS: Oh, por cierto, el servicio es estupendo. TODOS: ¡Oh! ¡Sí! (<u>Sacan su carteras y le dan generosas propinas.</u>)
TE:	Incongruencia. Violación máxima de pertinencia. Cambio de tema
ET:	PUN ST = PUN TT

ID:	4.58
CO:	Ross, Chandler y Ross están en el hospital, ya que un disco de hockey le ha golpeado la cabeza a Ross. En esta escena ya le han atendido.
EN:	CHANDLER: Oh come on, admit it! All things considered, you had fun tonight. (<u>Roos gives him a hate glare.</u>)

⁴⁹ Explicitación: *to introduce details that are not formulated in the ST: information, explicative paraphrasing, e.g., when translating from Arabic (to Spanish) to add the Muslim month of fasting to the noun Ramadan* (Hurtado y Molina, 2002: 510).

ES:	CHANDLER: ¡Oh vamos, reconócelo! Pensándolo bien, esta noche te has divertido. (Ross le mira enfadado).
TE:	Incongruencia. Violación máxima calidad. Miente.
ET:	PUN ST = PUN TT

ID:	9.29
CO:	Joey está ligando con una mujer en la estación del metro. Todo va bien, hasta que la mujer se fija en un cartel.
EN:	JOEY: What's wrong? GIRL: I just remembered, I have to do something. JOEY: Oh. What? GIRL: Um, leave. JOEY: Wait, wait, wait! (Joey turns around and sees his face on a poster in the subway. The poster says: <u>What Mario isn't telling you...V.D., you never know who might have it.</u>)
ES:	JOEY: ¿Qué sucede? MUJER: Acabo de recordar que tengo algo que hacer. JOEY: Oh. ¿Qué? MUJER: Um, irme. JOEY: ¡Espera, espera, espera! [Joey se gira y ve un cartel con su cara en el metro. (VOZ DE FONDO LEE EL CARTEL) El póster dice: Lo que Mario no te cuenta... Enfermedades Venéreas., nunca se sabe quién puede tenerlas]-
TE:	Incongruencia. Violación máxima cantidad. Falta información
ET:	EDITORIAL TECHNIQUE (la audiencia original lo lee, en español se escucha la traducción).

ID:	9.36
CO:	Es el día de Acción de Gracias, todos los amigos están en la cocina. Phoebe está ayudando a cocinar a Monica. A Chandler no le gusta esta festividad, debido a un trauma de la infancia.
EN:	(Phoebe takes a slice of pumpkin pie and waves it in front of Chandler's face.) PHOEBE: Look out, incoming pumpkin pie! CHANDLER: Ok, we all laughed when you did it with the stuffing, but that's not funny anymore.
ES:	(Phoebe coge un pastel de calabaza y lo mueve delante de la cara de Chandler)- PHOEBE: ¡Cuidado, allá va la tarta de calabaza! CHANDLER: Nos hemos reído cuando lo has hecho con el relleno, pero ahora ya no tiene gracia.
TE:	Superioridad. Reírse de otro
ET:	PUN ST = PUN TT

Según Martínez, los ejemplos 4.14, 4.58 y 9.36 serían muestras de humor visual, y el ejemplo 9.28 lo clasificaría como gráfico. Siguiendo esta distinción, el traductor también ha mantenido dos estrategias de traducción diferentes. En los tres casos que Martínez denominaría visuales, el traductor no ha podido ni ha tenido que hacer ningún cambio, es decir, el humor se basa totalmente en lo que las personas ven en las acciones de los personajes. Por el contrario, el ejemplo de humor gráfico se basa en la lectura de un texto, por lo que el traductor se ha visto obligado a añadir una voz en off que lea el cartel en español. Es decir, ha utilizado la estrategia de traducción que Delabastita (1996: 134) denomina EDITORIAL TECHNIQUE.

Por otro lado, en el chiste 4.14, el traductor español recurre a la *explicitación*, ya que añade la expresión “Ya lo creo”.

Aquí también podemos observar que la teoría del humor que se prefiere es la *incongruencia*, con frecuencia mediante violaciones de la máxima de cantidad, ya que el contexto para el chiste no se proporciona verbalmente, sino visualmente.

5.6 Chistes paralingüísticos:

ID:	4.2
CO:	Todos los amigos menos Joey están en Central Perk.
EN:	ROSS: Chandler, what about you? CHANDLER: Uh, if I were omnipotent for a day, I'd... make myself omnipotent forever. RACHEL: See, there's always one guy. (<i>Mocking</i>) " <u>If I had a wish, I'd wish for three more wishes.</u> "
ES:	ROSS: ¿Y tú qué harías? CHANDLER: Uh, si yo fuera omnipotente por un día, me haría omnipotente para siempre. RACHEL: ¿Lo veis? Siempre hay alguien que dice. (<i>imitándolo</i>) ' <u>Si me concedieran un deseo, pediría tres más</u> '.
TE:	Superioridad. Reírse de otro
ET:	PUN ST = PUN TT

ID:	6.2
CO:	Todos los amigos están en el teatro, Joey representa una obra llamada « ¡Freud!» en la que él es Freud.
EN:	JOEY: (1) <u>V</u> ell, Eva, <u>v</u> e've done some excellent <u>y</u> ork here, and I <u>w</u> ould have to say, your <u>p</u> roblem is <u>q</u> uiiite clear. (He goes into a song and dance number.) (2) <i>All you want is a <u>dingle</u>, What you envy's a <u>schwäng</u>, A thing through which you can <u>tinkle</u>, Or play with, or simply let <u>hang</u>...</i>

ES:	JOEY: Bien, Eva, acabo de (1) psicoanalizarrrrla con el éxito acostumbrrrado, y quierro que sepa que su pproblema está bastaante claro. (Empieza a cantar y bailar) (2) <i>No me pida usted un <u>pirulí</u>, si necesita un <u>rabito</u>, Algo para que pueda hacer <u>pipí</u>, Y poder jugar, o dejarlo <u>colgar</u>...</i>
TE:	(1) Incongruencia. Violación máxima de calidad. Exageración (se exageran los rasgos) (2) Descarga. Uso de eufemismos en lugar de partes del cuerpo
ET:	(1) (2) PUN ST = PUN TT

ID:	9.3
CO:	Todos los amigos están en Central Perk. En esta escena, se puede comprobar la inmadurez de Ross.
EN:	MONICA: Hey. Ross, did you know Mom and Dad are going to Puerto Rico for Thanksgiving? ROSS: No, they're not. MONICA: Yes, they are. The Blymens invited them. ROSS: <u>You're wrong</u> . MONICA: I am not wrong. ROSS: <u>You're wrong</u> . MONICA: No, I just talked to them. ROSS: (getting up, <u>upset</u>) <u>I'm calling Mom</u> .
ES:	MONICA: Hola. Ross, ¿sabías que papá y mamá se van a Puerto Rico el día de Acción de Gracias? ROSS: ¿Qué? Eso no es cierto. MONICA: Ya lo creo. Les han invitado los Blymen. ROSS: <u>Te equivocas</u> . MONICA: Me temo que no. ROSS: <u>Te equivocas</u> . MONICA: No, acabo de hablar con ellos. ROSS: (levantándose, <u>triste</u>) <u>Voy a llamar a mamá</u> .
TE:	Superioridad: Reírse de otro (del comportamiento infantil de Ross)
ET:	PUN ST = PUN TT

ID:	9.52
CO:	Todos se han quedado fuera del apartamento de Monica y Rachel. Chandler y Joey tienen un cajón en su apartamento donde guardan muchas llaves. En esta escena, Joey está intentando abrir la puerta.
EN:	MONICA: Can you go any faster with that? JOEY: Hey, I got one keyhole and about a zillion keys. You do the math. MONICA: Why do you guys have so many keys in there anyway? CHANDLER: (<u>sarcastic</u>) <u>For an emergency just like this</u> .

ES:	MONICA: ¿No puedes hacerlo un poco más rápido? JOEY: Oye, tengo una cerradura, y un billón de llaves. Haz cálculos. MONICA: ¿Por qué tenéis tantas llaves en ese cajón? CHANDLER: (sarcástico) <u>Para emergencias como esta.</u>
TE:	Superioridad. Reírse de otro
ET:	PUN ST = PUN TT

En el caso de los chistes paralingüísticos, el traductor ha decidido mantener una *traducción literal*, ya que el humor no se basa tanto en lo que se dice, como en cómo se dice. Por eso, se conserva el humor que surge de las imitaciones, la voz sarcástica, la rabieta de un adulto o la canción que aparecen en estos ejemplos.

Esta es la categoría en la que encontramos mayor diversidad de teorías del humor, de hecho, es la primera que tiene un ejemplo de descarga. Por lo demás, los efectos paralingüísticos parecen preferirse para expresar superioridad ante los demás, pues es la teoría que más se repite. Solemos emplearlos para reírnos del comportamiento tonto o infantil de los otros.

5.7 Chistes complejos:

ID:	4.3 Complejo: internacional y lingüístico
CO:	Es la continuación del ejemplo 4.2. Ahora todos los amigos están en Central Perk.
EN:	MONICA: Hey, Joey, what would you do if you were (1) <u>omnipotent</u> ? JOEY: <u>Probably kill myself!</u> MONICA: ...Excuse me? JOEY: Hey, (2) <u>if Little Joey's dead, then I got no reason to live!</u> ROSS: Joey, uh- (3) <u>OMnipotent</u> . JOEY: <u>You are? Ross, I'm sorry...</u>
ES:	MONICA: Eh, Joey, ¿qué harías tú si fueses (1) <u>omnipotente</u> ? JOEY: <u>¡Suicidarme, seguramente!</u> MONICA: ¿Cómo dices? JOEY: Oye, (2) <u>si no me funcionara, ¡no tendría motivos para vivir!</u> ROSS: Joey, uh- (3) <u>OMnipotente</u> . JOEY: <u>¿Lo eres? Ross, lo siento...</u>
TE:	(1) (3) Incongruencia. Violación máxima modo, Ambigüedad léxica. Malentendido (entre <i>omnipotent</i> e <i>impotent</i> y (OM y I´m) (2) Descarga (Little Joey)
ET:	(1) y (2) PUN ST = PUN TT (3) PUN → NO PUN

ID:	4.31 Complejo: cultural-institucional y lingüístico
CO:	Rachel está triste tras la visita de sus amigas, ya que piensa que ha perdido muchas cosas al no casarse. Phoebe y Monica la intentan animar.
EN:	<p>MONICA: You should feel great about yourself! You're doing this amazing independence thing!</p> <p>RACHEL: Monica, what is so amazing? I gave up, like, everything. And for what?</p> <p>PHOEBE: You are just like (1) <u>Jack</u>.</p> <p>RACHEL: ...<u>Jack from downstairs?</u></p> <p>PHOEBE: No, <u>Jack and the Beanstalk</u>.</p> <p>MONICA: (2) <u>Ah, the other Jack</u>.</p> <p>PHOEBE: Yeah, right! See, he gave up something, but then he got those magic beans. And then he woke up, and there was this, this big plant outside his window, full of possibilities and stuff... And (3) <u>he lived in a village, and you live in the Village...</u></p> <p>RACHEL: Okay, but Pheeb, Pheeb, (4) <u>Jack gave up a cow, I gave up an orthodontist. Okay, I-I know, I know I didn't love him-</u></p> <p>PHOEBE: Oh, see, <u>Jack did love the cow</u>.</p>
ES:	<p>MONICA: ¡Deberías sentirte orgullosa! ¡Es increíble que te hayas independizado!</p> <p>RACHEL: Monica, ¿qué tiene de increíble? He sacrificado casi... todo lo que tenía. Y ¿para qué?</p> <p>PHOEBE: Eres igual que (1) <u>Jack</u>.</p> <p>RACHEL: ... ¿<u>el vecino de abajo?</u></p> <p>PHOEBE: No, <u>el de las judías mágicas</u>.</p> <p>MONICA: (2) <u>Ah, el otro Jack</u>.</p> <p>PHOEBE: ¡Sí, exacto! El sacrificó algo, pero consiguió las judías mágicas, cuando se despertó, descubrió una enorme planta que le abrió el camino hacia un mundo lleno de posibilidades... (3) <u>Él vivía en un pueblo, y tú te comportas como si fueras de pueblo...</u></p> <p>RACHEL: Espera un momento Phoebe, (4) <u>Jack sacrificó una vaca, y yo sacrificué a un dentista, sí, ya sé que dirás que no le quería, pero...</u></p> <p>PHOEBE: <u>Pero Jack adoraba a su vaca</u>.</p>
TE:	<p>(1) Incongruencia. Violación máxima de modo. Ambigüedad léxica</p> <p>(2) Incongruencia. Violación máxima de calidad. Ironía</p> <p>(3) Incongruencia. Violación máxima de pertinencia. Oración irrelevante</p> <p>(4) Superioridad</p>
ET:	<p>(1) (2) (4) PUN ST = PUN TT</p> <p>(3) PUN → NO PUN</p>

ID:	9.26 Complejo: cultural-institucional y no verbal
CO:	En una parada del metro Joey intenta ligar con una chica que conocía del trabajo. En este trabajo intentaban vender colonia, ofreciéndoles la fragancia a los clientes del centro comercial.
EN:	<p>JOEY: Uh, hi. We uh, we used to work together.</p> <p>GIRL: We did?</p> <p>JOEY: Yeah, at <u>Macy's</u>. (1) You were <u>the Obsession girl</u>, right?</p> <p>GIRL: Yes</p> <p>JOEY: I was <u>the Aramis guy</u>. (2)(<u>pretends to spray cologne</u>) Aramis? Aramis?</p>

ES:	JOEY: Uh, hola. Nosotros uh, hemos trabajado juntos. MUJER: ¿De veras? JOEY: Sí, en <u>Macy's</u> . (1) Eres <u>la de Obsession</u> , ¿verdad? MUJER: Sí. JOEY: Yo era <u>el chico de Aramis</u> . (2) (<u>hace como si echara colonia</u>) ¿Aramis? ¿Aramis?
TE:	(1) Incongruencia. Violación máxima de pertinencia. Información irrelevante (para romper el hielo) (2) Incongruencia. Violación máxima de cantidad. Demasiada información
ET:	(1) y (2) PUN ST = PUN TT

ID:	9.64 Complejo: nacional y paralingüístico
CO:	Es la noche de Acción de Gracias y van a empezar a cenar.
EN:	CHANDLER: I'd like to propose a toast. Little toast here, (1) <u>ding ding</u> . I know this isn't the kind of <u>Thanksgiving</u> that all of you all planned, but for me, this has been really great, you know, I think because (2) <u>it didn't involve divorce or projectile vomiting</u> . Anyway, I was just thinking, I mean, if you'd gone to Vail, and if you guys'd been with your family, <u>if you didn't have syphilis and stuff</u> , we wouldn't be all together, you know? So I guess what I'm trying to say is that I'm very thankful that all of your (3) Thanksgivings <u>sucked</u> . ALL: That's so sweet. ROSS: And hey, (4) <u>here's to a lousy Christmas</u> . RACHEL: <u>And a crappy New Year</u> .
ES:	CHANDLER: Atención, quiero proponer un brindis. Vamos a brindar, (1) <u>ding ding</u> . Sé que no es exactamente el día de <u>Acción de Gracias</u> que habíais planeado, pero para mí, ha sido fantástico, ¿sabéis? Porque esta vez, (2) <u>no ha habido ningún divorcio ni he vomitado nada</u> . Además si te hubieses ido a esquiar, o si vosotros hubieseis estado con vuestras familias, o <u>si tú no tuvieras sífilis y todo eso</u> , ahora no estaríamos juntos, ¿sabéis? Lo que estoy intentando decir es que me alegro mucho de que vuestro Día de Acción de Gracias haya sido una (3) <u>mierda</u> . TODOS: Sí, desde luego. ROSS: Y, oye, (4) <u>por una Navidad horrible</u> . RACHEL: Y un <u>asqueroso año nuevo</u> .
TE:	(1) Incongruencia. Violación máxima de cantidad. Exceso de información. (2) Incongruencia. Violación máxima de modo (no es la reacción lógica) (3) Descarga. Uso de palabras tabú (4) Incongruencia. Violación máxima de modo.
ET:	(1) (2) (4) PUN ST = PUN TT (3) PUN → PUN

En esta categoría, aparecen chistes que se basan en una suma de las categorías anteriores. Son chistes muy complejos desde el punto de vista de la traducción, ya que

dependen de más de una característica. Es mayor también la frecuencia de varios chistes juntos y, aunque podríamos haber tratado alguno de ellos por separado, hemos decidido, agruparlos como una unidad, pues es la combinación de todo el contexto lo que nos hace reír.

En la mayor parte de los ejemplos, el traductor se ha decantado por la traducción literal, PUN ST = PUN TT. Queremos recalcar, en este sentido, el primer ejemplo del chiste 9.64. En la versión original, a la hora de brindar, Chandler hace el sonido *ding ding*. El traductor, en vez de usar la interjección española equivalente, *chinchín*, ha decidido mantener la versión en inglés, es decir, ha utilizado un *préstamo*⁵⁰.

Y en la inmensa mayoría ha conseguido transmitir el humor, menos en dos casos. En el tercer ejemplo del chiste, 4.3, Joey ha malentendido la palabra “omnipotente” por “impotente”, Ross para ayudarlo intenta recalcar el principio de la palabra, es decir, la “OM”, lo que Joey vuelve a malinterpretar como un *l´m*. En la versión española, al hacer una traducción literal, se pierde totalmente el humor. El segundo ejemplo de pérdida semántica es el tercero del chiste 4.31; en este caso, cuando Phoebe hace mención a *the Village*, se refiere a la zona residencial de Nueva York donde viven, un barrio, de hecho, considerado como caro. El traductor lo ha cambiado a “comportarse como si fueras de pueblo”, lo que en España tiene una connotación negativa. Con este cambio, la referencia se pierde totalmente.

Por último, también se pierde parte del significado en el último ejemplo del chiste 9.64, aunque la estrategia de traducción utilizada haya sido crear un nuevo chiste, PUN → PUN. En la versión inglesa, *lousy Christmas and a crappy New Year* es una modificación creativa de la fraseología típica de la Navidad: *Merry Christmas and a happy New Year*. Esta referencia se pierde en español, aunque el humor sí que se mantiene.

Sobre las teorías del humor que aparecen, podemos comentar que observamos ejemplos de todas ellas (incluidos dos casos más de *descarga*), pero una vez más, es la *incongruencia* la que tiene mayor presencia.

Una vez hemos analizado los ejemplos de chistes de nuestro *Corpus II*, en el apartado siguiente, resultados, vamos a intentar sistematizar las cifras e ideas a que hemos llegado en el análisis de nuestros chistes con la ayuda de gráficos, para poder obtener conclusiones relevantes sobre las categorías de chistes más sólidas, las teorías principales de las que surge su humor y las mejores estrategias para trasladarlas al español.

⁵⁰ Préstamo: A word taken directly from another language. It can be pure (without any change), e.g., to use the English word *lobby* in a Spanish text, or it can be naturalized (to fit the spelling rules in the TL), e.g., *gol*, *fútbol*, *líder*, *mitin* (Hurtado y Molina, 2002: 510).

RESULTADOS

6. Resultados

En este apartado, vamos a exponer los datos más destacables que hemos encontrado tras el estudio de los ejemplos de humor anteriores. Al igual que durante todo el TFG, vamos a comentar los resultados que hemos obtenido en relación con los tres puntos principales que son su objetivo: las categorías de chistes de Zabalbeascoa (2001: 258-262), las teorías que dan cuerpo a su humor y las estrategias de traducción de Delabastita (1996: 134).

Comenzamos por analizar cuáles han sido las categorías de chistes de Zabalbeascoa que hemos encontrado con más frecuencia. Para conseguir un análisis más profundo, las extraemos de los chistes del *Corpus I*, más extenso, que también nos sirve para hacer un primer estudio de las tendencias de traducción que se emplean con ellos en español.

Presentamos los resultados con la ayuda de gráficos. El que mostramos a continuación responde a esta primera pregunta que nos hemos hecho. En los porcentajes siguientes, contamos las apariciones de las categorías en el corpus, tanto por separado, como formando parte de los chistes complejos. Como puede verse, los chistes más frecuentes en *Friends* son los internacionales (60 casos), seguidos de cerca por los no-verbales (57) y los paralingüísticos (51). Los cultural-institucionales (21), lingüísticos (18) y nacionales (5) parecen tener una representación bastante menor. El total de categorías de chistes es de 212:

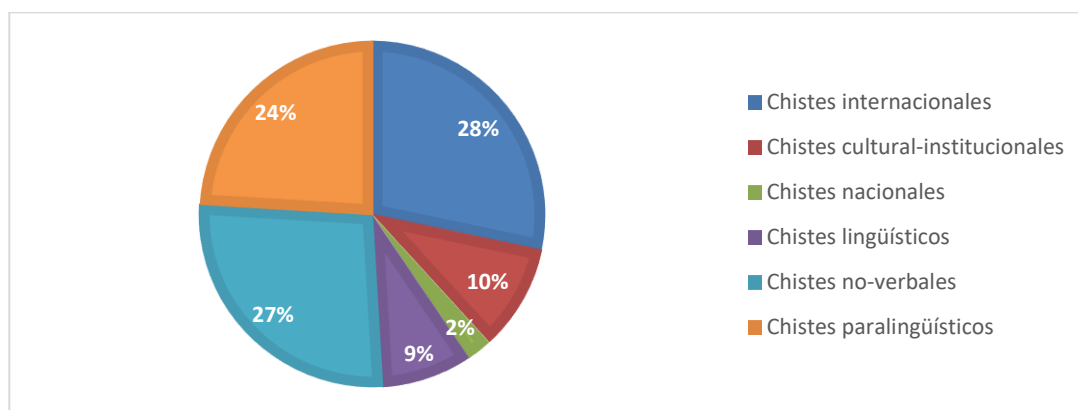


Gráfico 1. Categorías de chistes en *Friends*

Por otro lado, la combinación de categorías más frecuente en los chistes complejos es la de paralingüístico y no-verbal; además, estas dos categorías suelen coaparecer junto a todas las demás.

Hemos encontrado gran cantidad de chistes que se podrían considerar paralingüísticos, según las definiciones de este concepto⁵¹. Así, nuestra mayor aportación en este sentido ha sido completar los rasgos que, para nosotros, determinarían la presencia de un chiste paralingüístico. Al igual que Martínez (2004: 217), hemos incluido en esta categoría “formas especiales de hablar” del tipo de acentos extranjeros (chistes 6.2 y 6.11), un tono de voz o imitaciones de voces: de otra persona (4.2, 6.37), de un periodista (9.32), de un niño (9.39), de un camarero (9.40). Además, hemos decidido ampliarla para que contemple los chistes que se basan en alguno de los siguientes elementos:

- La expresión de emociones como tristeza (4.29, 4.38, 9.3) / sarcasmo (4.36, 4.57, 9.53) / emoción (4.40) / ironía (9.13) / provocación (9.28) / enfado (9.50) / gritos (4.45, 4.50, 4.60, 6.24, 6.28, 9.60) / voz alta (4.47) / canción (6.2, 9.52, 9.58) / tos (6.9) / tartamudeo (6.41) y acciones como tararear (6.43) / decir algo entre dientes (4.50, 6.26) / hablar despacio (9.45) / llorar (9.57).
- Elementos como interjecciones y onomatopeyas, que también se utilizan convencionalmente con valor comunicativo. Nosotros hemos encontrado en español las siguientes interjecciones y onomatopeyas: Uhhh (4.36) / uh-huh (4.52) / huh (9.2) / ba (4.47) / ha haaaah (4.52) / blarrglarrghh (6.6) / ooooohhh (6.15) / tah-chaaan (6.20) / ¡cuí! ¡cuí! ¡cuí! ¡cuí! (6.22, 6.24) / ah-hah (6.42) / shup, shup, shup (9.9, 9.20, 9.35) / eh, eh (9.11) / hey, hey! (9.52) / ding ding (9.64); así como repeticiones de palabras o letras que transmiten un significado extra (énfasis, nervios, enfado): nooooo (4.61, 9.57) / nonononononononono (6.34) / te-te (6.41) / yo controlo la llave (9.49).

El estudio preliminar sobre tendencias de traducción de los chistes de *Friends* que hicimos en este *Corpus I* nos indica que, de los 172 chistes que analizamos, 165 no pierden el efecto humorístico, es decir, un 95,9 % (los hemos marcado con el signo =), mientras que en 7 casos, un 4,1 %, sí se pierde en cierto grado (los señalamos con el signo #). Más adelante, precisaremos si es mayor la presencia de una estrategia de traducción más literal (PUN ST = PUN TT) o de una traducción más libre (PUN → PUN).

Para tener una idea aproximada de cuáles son las teorías del humor más prolíficas en los capítulos de *Friends*, hemos creído suficiente examinar la selección de 28 ejemplos y 40 chistes del *Corpus II*. Este segundo corpus nos servirá, además, para corroborar nuestras deducciones sobre las estrategias de traducción más relevantes del humor de la serie.

⁵¹ http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/paralinguistico.htm
(Consulta 22-01-2017)

El segundo gráfico es un buen resumen de esta segunda cuestión que nos planteamos. Refleja el claro dominio de la teoría del humor de la incongruencia (25 casos) sobre la de la superioridad (12), y sobre todo, sobre la de la descarga (3). De hecho, podríamos decir que la presencia de la descarga es muy limitada en la mayoría de las categorías de Zabalbeascoa:

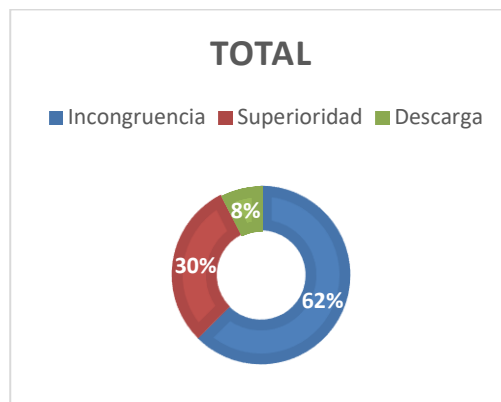


Gráfico 2. Teorías del humor en *Friends*

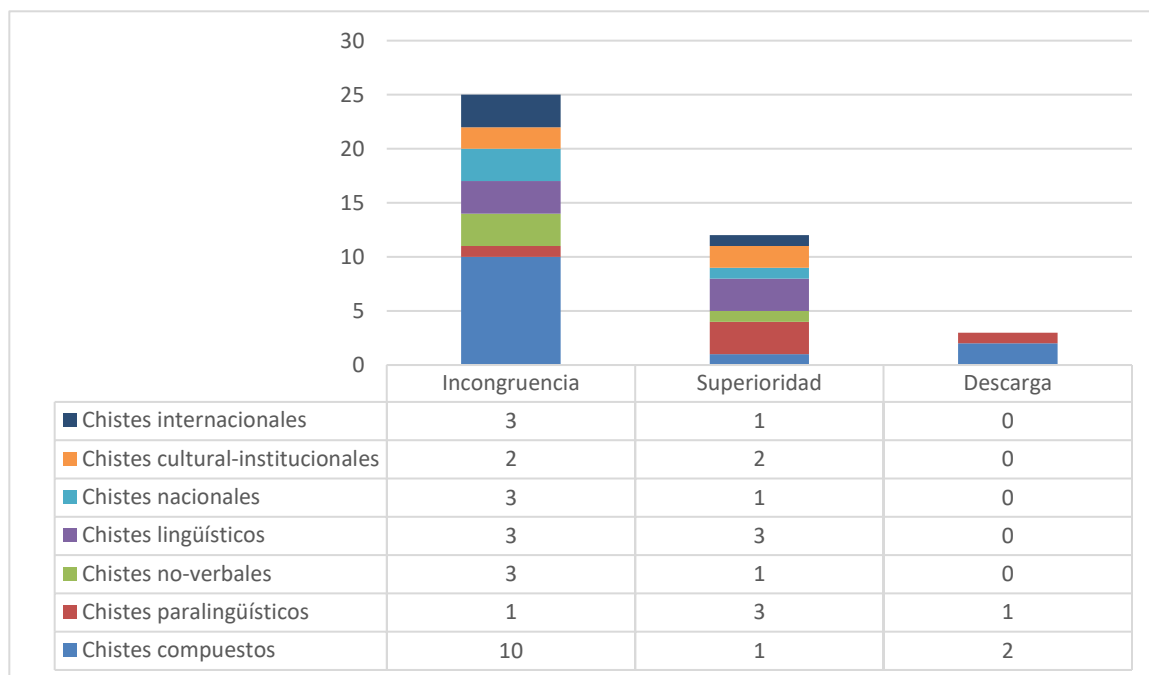


Gráfico 3. Teorías del humor junto con la clasificación de chistes en *Friends*

También vemos que los chistes que más se basan en la incongruencia son los complejos, internacionales, nacionales y no-verbales en las proporciones que mostramos en los siguientes gráficos individuales:



Gráfico 4. Teorías del humor en chistes complejos, internacionales, nacionales y no-verbales

En cambio, los chistes paralingüísticos se fundamentan más a menudo en la teoría de la superioridad, mientras que los lingüísticos y cultural-institucionales usan las dos teorías por igual:

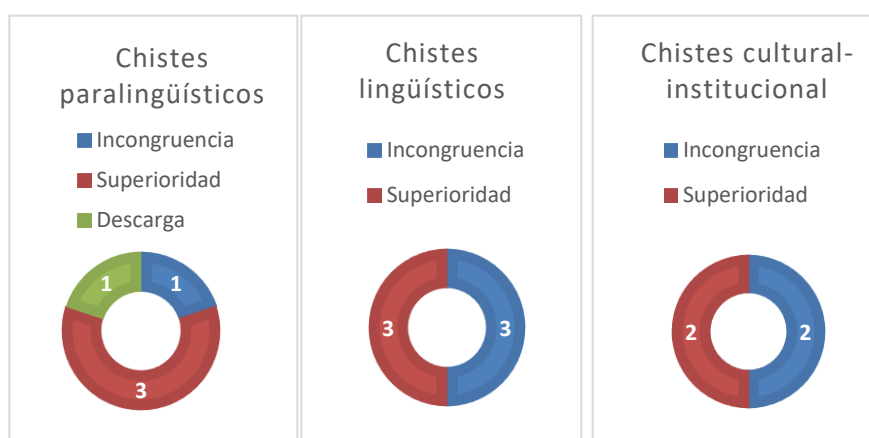


Gráfico 5. Teorías del humor en chistes paralingüísticos, lingüísticos y cultural-institucionales

Además, hemos observado diferentes tendencias en relación con los tipos de violaciones de las máximas de Grice que muestra cada categoría de chiste, como estudiamos a continuación:

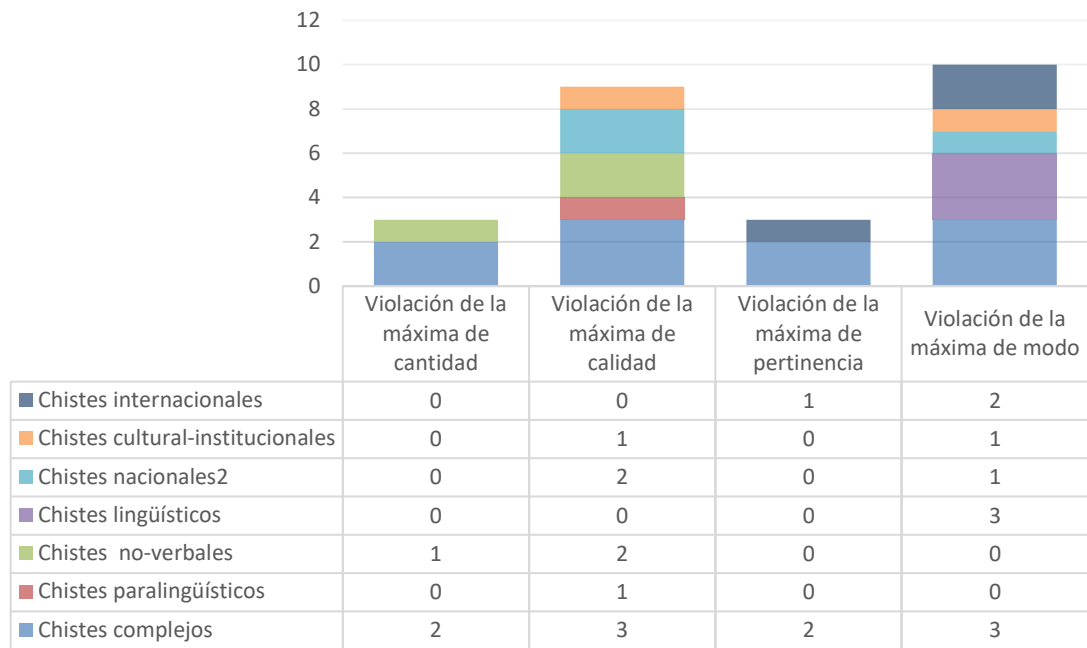


Gráfico 6. Categorías de chistes y tipos de violaciones de máximas de Grice

En primer lugar, podríamos decir que las máximas que más se violan son la de modo (10 casos) y la de calidad (9), con una media bastante parecida. Por el contrario, la máxima de pertinencia y la de cantidad solo se rompen en tres ocasiones cada una. En este sentido, podemos asociar de manera efectiva los chistes lingüísticos con la violación de la máxima de modo, los paralingüísticos con la de calidad y los cultural-institucionales con ambas:

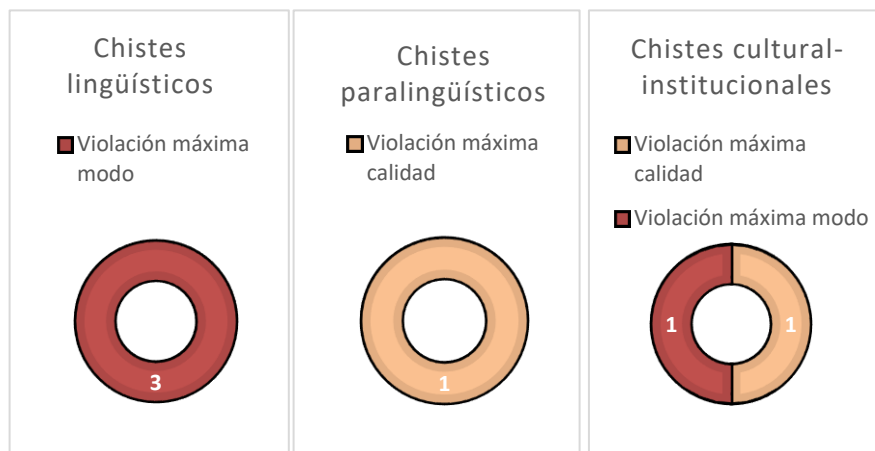


Gráfico 7. Violaciones máximas en chistes lingüísticos, paralingüísticos y cultural-institucionales

Como vimos en el análisis de *Friends*, el humor de los chistes internacionales y lingüísticos suele basarse en la violación de la máxima de modo, en el primer caso mediante el uso de expresiones lingüísticas ambiguas o polisémicas y en el segundo en forma de palabras

inventadas. Por otro lado, los chistes nacionales suelen violar la máxima de calidad, usando la exageración para reírse de la cultura origen.

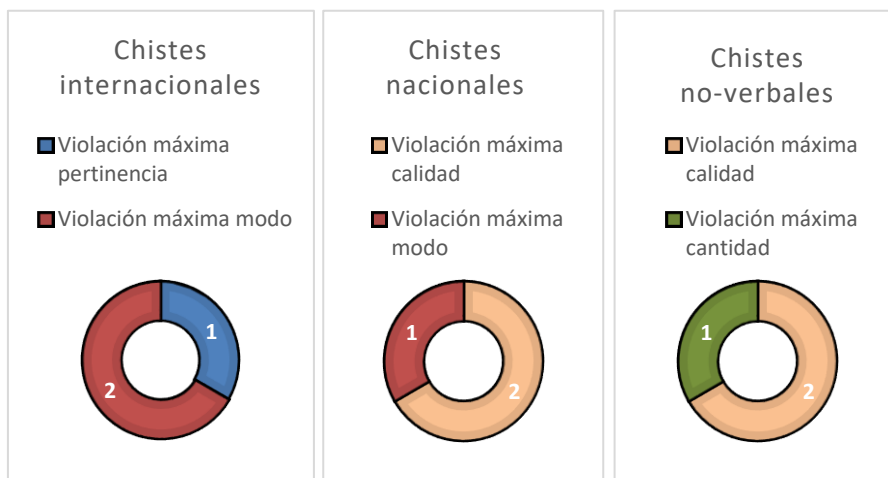


Gráfico 8. Violaciones máximas en chistes internacionales, nacionales y no-verbales

Por último los chistes complejos, debido a su naturaleza, son los que muestran mayor variedad a la hora de reflejar violaciones de las máximas de Grice:

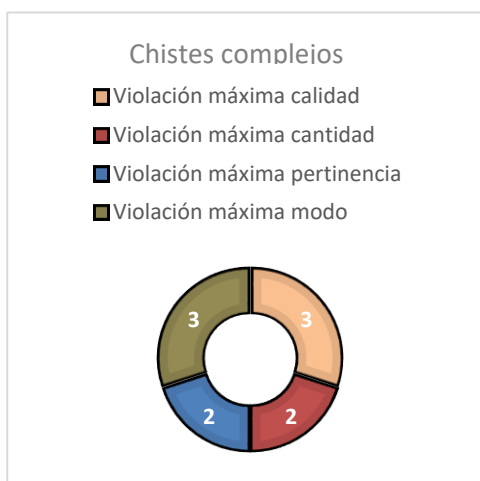


Gráfico 9. Violaciones máximas en chistes complejos

Ahora, pasaremos a analizar cuáles de las estrategias de traducción de Delabastita (1996:134) han sido las más utilizadas por el traductor de la serie *Friends*. Las mostramos en el gráfico siguiente:

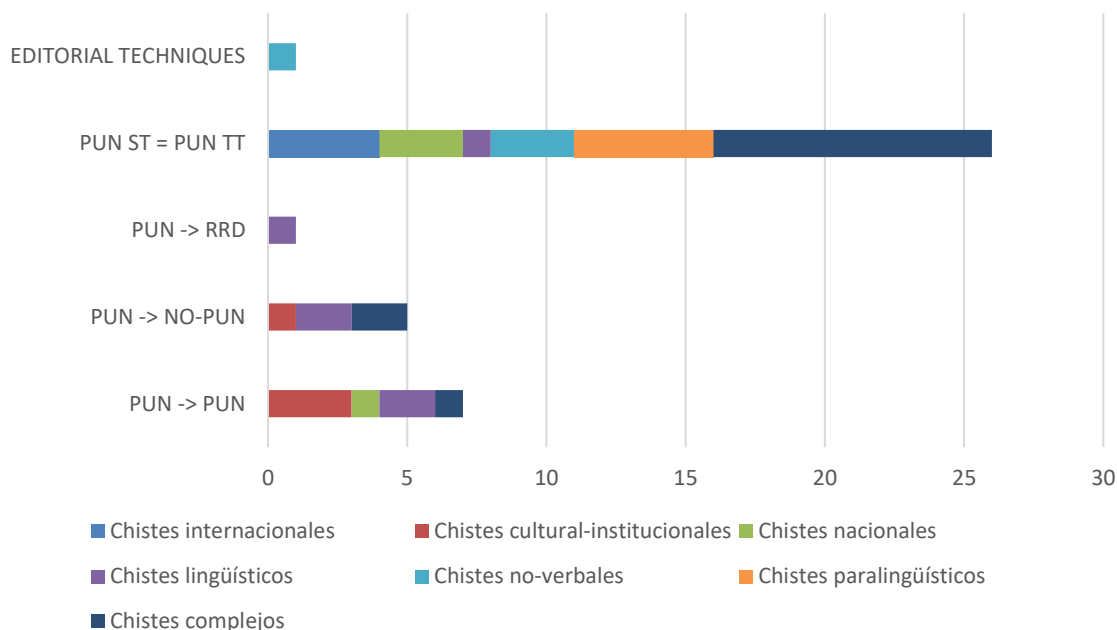


Gráfico 10. Estrategias de traducción de los chistes de *Friends*

Queda patente que la estrategia más utilizada por el traductor con diferencia es PUN ST = PUN TT, que consiste en reemplazar el chiste original por su traducción más o menos literal en lengua meta (26 de 40 casos, 65 %). Le sigue bastante de lejos la estrategia PUN → PUN (7 casos, 17,5 %) que reemplaza el chiste original por otro diferente. Estas dos estrategias cubren el 82,5 % del total de los ejemplos.

Las estrategias menos usadas corresponden a PUN → RRD y PUN → EDITORIAL TECHNIQUES, con un caso cada una (2,5 %).

Por otro lado, de los 40 chistes examinados en el *Corpus II*, solo en cinco casos (12,5 %) no se ha conseguido mantener el humor del todo (PUN → NO PUN).

En este gráfico, solo aparecen las estrategias que realmente ha utilizado el traductor. Del total de 8 descritas por Delabastita, hay tres que no se han empleado, corresponden a la pérdida de un chiste en la lengua meta (PUN → ZERO) o a la compensación mediante la introducción de un chiste en el texto meta donde no lo había en la lengua origen (NO-PUN → PUN y ZERO → PUN).

Nos gustaría mencionar también que el único caso en que no aparece ningún ejemplo de la traducción literal de un chiste (PUN ST = PUN TT) son los chistes cultural-institucionales, en los que el traductor suele optar por otro chiste equivalente (PUN → PUN), como ha hecho en tres de los cuatro ejemplos. Esto se debe a que se suele preferir cambiar las referencias culturales por otras o utilizar la generalización, como ya hemos comentado.

También se puede observar que los chistes internacionales y los paralingüísticos son los más fáciles de traducir, y es que en todos los casos el traductor ha podido utilizar de manera eficaz y sencilla la traducción más o menos literal (PUN ST = PUN TT). Explicamos esta circunstancia porque es fácil mantener la palabra clave, la que hace gracia en la traducción, ya sea porque hace referencia a algo conocido en todo el mundo, o porque se basa en un tipo de humor compartido.

En el caso de los chistes no-verbales, si seguimos la distinción de Martínez de elementos visuales y elementos gráficos, también sería destacable el uso de la estrategia PUN ST = PUN TT, ya que en los chistes no-verbales que se sirven de elementos visuales esta es la única estrategia que utiliza el traductor (mantener la imagen). Por el contrario, en el único caso de chiste no-verbal que se basa en un elemento gráfico que aparece, el traductor se ve obligado a utilizar técnicas editoriales, ya que el humor solo se puede conservar si lo que está escrito se puede entender en el otro idioma, ya sea una explicación en la pantalla o, como en este caso, una voz en off.

Es en los chistes lingüísticos donde el traductor ha escogido más estrategias de traducción. Esto se debe a que, en cada uno de los casos, el juego lingüístico ha sido diferente y el traductor ha tenido que encontrar una solución que pudiera mantener el humor para cada ejemplo específico. Por eso, es la categoría principal donde el traductor no ha conseguido mantener el humor (PUN → NO PUN).

En el siguiente apartado, vamos a valorar los resultados obtenidos aquí. Después de analizar todos los datos que hemos recopilado, creemos que para que el TFG tenga la mejor validez posible, es importante entender y poder explicar por qué han sido estos los resultados que hemos alcanzado. Y esta, es la principal función del siguiente apartado.

CONCLUSIONES

7. Conclusiones

En estas conclusiones, queremos plasmar si hemos cumplido los objetivos que nos fijamos al comienzo del trabajo. Creemos importante mencionar también cuáles han sido las dificultades que hemos ido encontrando durante el TFG, al igual que nuestra opinión sobre las teorías y clasificaciones que hemos utilizado. Igualmente, pensamos que es significativo destacar el porcentaje en el que el traductor ha podido conservar la carga humorística de los chistes. Por último, formularemos algunas líneas de investigación futuras posibles.

Nuestra primera conclusión es que, efectivamente, el humor es un tema divertido, que en realidad es bastante más complejo de lo que parece, al igual que su traducción. Para entender esa complejidad, hemos llevado a cabo un estudio teórico basado en cuatro pilares principales: el humor y los elementos que lo definen (teorías), el humor en *Friends*, las restricciones de la traducción audiovisual y los principales factores que influyen en la traducción del humor (categorías y estrategias de traducción).

En relación con el humor, hemos querido destacar la dificultad de definirlo y la confusión existente en cuanto a su campo semántico y terminología. Además, hemos analizado teorías complementarias que intentan explicar la existencia de este fenómeno desde perspectivas diferentes y las hemos aplicado al análisis de los chistes de *Friends*.

La teoría más relevante en *Friends* es la incongruencia, pues corresponde a la propia esencia del humor que se basa en el descubrimiento de una realidad ilógica con lo que se esperaba. Se produce básicamente cuando un hablante viola alguna de las máximas de cooperación de Grice (1975), lo que contradice los esquemas cognitivos y tiene como resultado la risa. La segunda teoría más presente en la serie es la de superioridad, que defiende que el humor aumenta la autoestima de unos individuos a cuenta de la inferioridad, estupidez o desgracia de otros.

La escasa aparición en nuestro corpus de ejemplos de chistes basados en la tercera teoría, la descarga, se debe al enfoque psicológico de esta noción, que no aclara tanto cómo se crea el humor como el efecto que nos causa, una descarga de exceso de energía física o cierto placer. Con todo, hemos observado cierto solapamiento entre las teorías: los chistes que se basan en la ironía podrían pertenecer a la vez a la teoría de la superioridad y a la de la incongruencia, concretamente a la violación de la máxima de calidad.

El humor específico de *Friends* ha resultado un objeto de investigación interesante por su gran diversidad, ya que muestra ejemplos de las tres teorías anteriores. Como corresponde a las comedias de situación, surge de la utilización de estereotipos reconocibles en cada uno de los personajes, que presentan características cómicas propias que se reafirman o contradicen.

La traducción audiovisual, como traducción subordinada que se trasmite por los canales visual y acústico, experimenta las restricciones que le imponen el espacio y el tiempo. Así, el doblaje está determinado principalmente por la sincronización y debe tener en cuenta tanto el movimiento de los labios, como los gestos, expresiones faciales, inflexión de voz y acento de los actores, elementos especialmente relevantes para los chistes no-verbales y paralingüísticos que hemos analizado. Otra limitación del doblaje es tener que reflejar las características de la lengua oral de forma natural, características importantes también para conservar el efecto de los chistes lingüísticos.

El proceso de traducción del humor debe constar de los siguientes pasos: hacer un buen análisis previo del texto original para reconocer sus elementos humorísticos, entender de qué tipo de humor se trata, transferirlo al texto meta logrando un efecto equivalente y evaluar cómo percibirá el humor el público meta. En este sentido, es aconsejable contar con el traductor durante todo el proceso de doblaje del humor, para garantizar una mayor fidelidad al original y evitar incoherencias en el plano humorístico.

Nosotros también hemos comenzado por analizar el tipo de humor que teníamos entre manos. Para ello, hemos sistematizado las categorías de chistes más utilizadas por los investigadores y enfocadas hacia su traducibilidad. La clasificación de Zabalbeascoa (2001) nos ha parecido más difícil de aplicar de lo esperado, por lo que nos hemos servido de las matizaciones que hace Martínez (2003, 2004) para resolver algunas de las dudas que nos ha suscitado.

En primer lugar, al igual que este autor, hemos considerado chistes internacionales los que se basan en elementos humorísticos no-marcados y los que no tienen lugar en el resto de las categorías.

Por otro lado, mientras algunas categorías son fáciles de diferenciar, por ejemplo los chistes internacionales y no-verbales, creemos que existe cierto solapamiento entre los chistes cultural-institucionales y los nacionales que quizá deberían constituir una única categoría, ya que ambos incluirían elementos de la realidad o de la cultura origen en su sentido más amplio.

Además, hemos decidido aceptar la división de Martínez de los chistes no-verbales en visuales (cuando el humor depende exclusivamente de lo que se ve en la imagen) y gráficos

(cuando se combinan elementos visuales y lingüísticos, como un mensaje escrito insertado en un icono concreto).

Creemos con Martínez que los chistes paralingüísticos tienen suficiente entidad como para constituir una categoría por ellos mismos. Además de referirse a elementos como un acento extranjero, un tono de voz o la imitación de una forma de hablar, creemos que deberían incluir otros como los siguientes:

- Emociones como tristeza, sarcasmo, ironía, provocación, enfado, gritos, suspiro, tos, tartamudeo, carraspeo, bostezo y acciones relacionadas con ellas como cantar, tararear, murmurar, llorar, hablar despacio o en voz alta.
- Interjecciones, onomatopeyas, repeticiones de letras o palabras que también transmiten connotaciones semánticas similares a las anteriores.

Nuestro análisis ha confirmado la hipótesis de Nijland (2012) de que la mayoría de los ejemplos humorísticos en *Friends* pertenecen a los chistes internacionales y, en segundo lugar, a los no-verbales, aunque el porcentaje que alcanzan ambas categorías en nuestro *Corpus I* (56 %) es bastante inferior al 80 % que señala la investigadora. Por otro lado, Nijland no contempla los chistes paralingüísticos, pero para nosotros ocuparían el tercer lugar en frecuencia de aparición, casi alcanzando el porcentaje de los chistes no-verbales. El resto de las categorías de chistes efectivamente forman una minoría.

La mayor frecuencia de los chistes internacionales puede deberse a que el fenómeno de la globalización actual uniformice también el tipo de humor que se prefiere, mientras que la abundancia de chistes no-verbales y paralingüísticos parece sugerir cierta tendencia hacia el humor que surge de la imagen, los gestos o una combinación de rasgos. Los juegos de palabras, en cambio, no parecen usarse tanto para crear humor como habríamos esperado.

También se confirma nuestra hipótesis inicial de que los diálogos sencillos y directos de *Friends* suelen permitir una traducción bastante literal de sus chistes, dado que las estrategias de traducción más frecuentes son la que consiste en traducir más o menos literalmente el chiste (PUN ST = PUN TT), más relacionada con la extranjerización, y la que mantiene el humor con un nuevo chiste (PUN → PUN), más en línea con la naturalización. Por tanto, el traductor no se inclina tanto hacia la naturalización, como cabría esperar del doblaje, como hacia la extranjerización, y se ajusta al texto y cultura originales porque la serie *Friends* está muy marcada culturalmente.

Cuando el traductor no puede encontrar otro chiste y se resigna a parafrasear el significado del original o parte de él, encontramos algunos casos de la estrategia PUN → NO

PUN. Como esperábamos, no hemos encontrado ningún caso de la estrategia PUN → ZERO, pues todos los chistes en inglés se corresponden con otro en español, y aunque se pierda a veces parte del significado, sigue habiendo humor. En esos casos de pérdida de significado, creemos que el traductor podría haberse servido de la compensación en otro lugar del original, con las estrategias NO PUN → PUN y ZERO → PUN.

La traducción literal (PUN ST = PUN TT) suele preferirse con los chistes complejos, paralingüísticos, internacionales, nacionales y no verbales. Su humor se basa en objetos o acciones que, aunque puedan ser más o menos típicos de la cultura origen, también se reconocen en la cultura meta, por lo que la traducción literal, en general, logra conservar el humor. Es la estrategia que se observa con los chistes complejos, a pesar de la dificultad que supone que dependan de más de una característica. Con todo, es la categoría en la que hemos observado más casos de pérdidas semánticas en la traducción, por lo que quizá el traductor debería haberse servido en algún momento de la técnica de la compensación.

La traducción literal funciona con todas las categorías de chistes menos los cultural-institucionales, en los que el traductor mantiene el humor, pero suele sustituir el chiste por otro diferente de la lengua meta (PUN → PUN) o recurre a la generalización con términos más generales y comprensibles por el receptor. Los chistes lingüísticos también suelen requerir la sustitución de un chiste por otro de la lengua meta, pues debido a que las lenguas no suelen repartir los mismos significados en las mismas palabras, no se suele poder usar en la traducción el equivalente en español de la palabra clave del chiste. Cuando no consigue encontrar otro chiste que tenga el mismo efecto, el traductor se limita a trasladar parte del significado (PUN → NO PUN).

Los chistes que tienden a preferir una traducción literal, son también los que suelen basarse en la teoría del humor de la incongruencia (complejos, internacionales, nacionales y no-verbales), porque muestran un tipo de humor más general, influido por la tendencia actual a la globalización. En cambio, los chistes paralingüísticos se fundamentan más a menudo en la teoría de la superioridad, como corresponde al hecho de que las emociones en que se basan (ironía, sarcasmo, provocación, enfado) son las que las personas emplean para mostrar su superioridad sobre otras.

Las máximas de Grice que suelen transgredir los chistes de *Friends* son las de modo y calidad. Esto también es lógico, dado que la violación de estas máximas implica el uso de recursos frecuentes para hacer humor, como la ruptura del orden y lógica normales de la oración, la ambigüedad, la ironía, las exageraciones y las excusas.

El porcentaje en que el traductor ha conseguido mantener el humor en el *Corpus II* es del 87,5 % y la cifra parece elevarse si consideramos todos los ejemplos del *Corpus I* (95,9 %). Tras todo lo que hemos investigado acerca del humor, las restricciones típicas de la traducción audiovisual y de la traducción del humor, corroboramos que traducir el humor es muy complejo, por eso nos parece toda una hazaña lo que ha conseguido el traductor español.

Finalmente, nos gustaría añadir algunas posibles líneas de investigación futuras. Tras trabajar en este TFG, creemos que, para verificar de manera más certera los resultados obtenidos, sería necesario ampliar el análisis a todo el *Corpus I*. Otra posible línea de investigación sería comparar nuestros resultados con los de otras series humorísticas, como por ejemplo, *Modern Family* o *Big Bang Theory*.

BIBLIOGRAFÍA

8. Bibliografía

- Taringa (2012). *¿Seinfeld o Friends?*. Disponible en <http://www.taringa.net/posts/humor/14101337/Seinfeld-o-Friends.html> (Consulta 29-11-2016).
- Agost, R. (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Barcelona: Ariel.
- Águeda, V. (2015). *El doblaje en películas de animación: análisis práctico de las operaciones traductoras en el caso de Gru, mi villano favorito* (Trabajo de grado). Universidad de Valladolid, Soria. Disponible en <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/13660/1/TFG-0%20568.pdf>
- Aranda, V. (2013). *¿Cómo doblar el humor? Particularidades del género y estrategias para la traducción audiovisual de lo cómico*. (Tesis de maestría). Universitat Politècnica de València, Valencia. Disponible en <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/36044/memoria.pdf?sequence=1>
- Bergson, H. (1984) *La risa: ensayo sobre la significación de lo cómico*. Madrid: Espasa-Calpe.
- Bonaut, J. y Grandío, M. M. (2009). Los nuevos horizontes de la comedia televisiva en el siglo XXI. *RLCS, Revista Latina de Comunicación Social*, 64, 753-765. La Laguna (Tenerife): Universidad de La Laguna. Disponible en http://www.revistalatinacs.org/09/art/859_USJ/60_87_Bonaut_y_Grandio.html (Consulta 10-11-2016).
- Botella, C. (2006). La naturalización del humor en la traducción audiovisual (TAV): ¿Traducción o adaptación? El caso de los doblajes de Gomaespuma: Ali G Indahouse. *Tonos Digital: Revista electrónica de estudios filológicos*, (12). Disponible en <https://www.um.es/tonosdigital/znum12/secciones/Estudios%20E-Naturalizacion%20en%20TAV.htm>.
- Castro, X. (2001). El traductor de películas. En Duro, M. (coord.), *La traducción para el doblaje y la subtitulación* (pp. 267-298). Madrid: Ediciones Cátedra.
- Cazamian, L. (1965). *The Development of English Humour. Parts I and II*. New York: AMS Press.
- Centro Virtual Cervantes (1997). *Paralingüístico*. Disponible en: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/paralinguistico.htm (Consulta 22-01-2017).

- Chapman, A. J. (1976). *Humour and Laughter: Theory, Research and Applications*. London: John Wiley & Sons, Ltd.
- Chase, A. y Ungerleider, I. (guionistas) y Sanford, A. (director) (1994). The One with the Butt [Episodio de serie de televisión]. En Bright/Kauffman/Crane Productions (productor ejecutivo), *Friends*. Estados Unidos: NBC.
- Chaume, F. (2004). *Cine y traducción* (1ª ed.). Madrid: Cátedra.
- Chaves, M. J. (1999). *La traducción cinematográfica: el doblaje*. Huelva: Universidad de Huelva.
- Chiaro, D. (2005). Foreword. Verbally Expressed Humor and translation: An overview of a neglected field. *HUMOR: International Journal of Humor Research*, 18(2), 135–145.
- Chiaro, D. (2008). Verbally expressed humor and translation. En Raskin, V. (ed.), *The Primer of Humor Research* (pp. 569-608). Berlin: Mouton de Gruyter.
- Del águila, M. E. y Rodero, E. (2005). *El proceso de doblaje take a take*. Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca.
- Delabastita, D. L. F. (1996). Introduction. *The Translator*, 2(2), 127-139.
- Dore, M. (2008). *The Audiovisual Translation of Humour: Dubbing the First Series of the TV Comedy Programme Friends into Italian*. (Tesis doctoral). Lancaster University, Lancaster. Disponible en https://www.academia.edu/16946977/MD_PHD_THESIS_The_Audiovisual_Translation_of_Humour_Dubbing_the_First_Series_of_the_TV_Comedy_Programme_Friends_into_Italian?auto=download o <http://ethos.bl.uk/OrderDetails.do?uin=uk.bl.ethos.525323>
- *Friends Peich*. Disponible en <http://www.Friendspeich.com/index.php> (Consulta 17-10-2016).
- Fuentes, A. (2000). *La recepción del humor audiovisual traducido: estudio comparativo de fragmentos de las versiones doblada y subtitulada al español de la película Duck Soup, de los Hermanos Marx*. (Trabajo de grado). Universidad de Granada, Granada. Disponible en <http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/32330/1/TesisFuentesLuqueA.pdf>
- Grandío, M. (2007). «'Friends' ha triunfado por su humor universal, cosmopolita e inteligente, pero cercano. » *El mundo* <http://www.elmundo.es/suplementos/campus/2007/472/1168383606.html> (Consulta 29-11-2016).
- Grandío, M. y Diego, P. (2009). La influencia de la sitcom americana en la producción de comedias televisivas en España. El caso de "Friends" y "7 vidas". *Ámbitos*, 18, 83-97. Disponible en <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16812722006>

- Grandío, M. (2013). La construcción del humor en la comedia clásica. A propósito de Friends. En *Clases Ficción Seriada Audiovisual y Multimedia*. Universidad de Murcia, Murcia. (Material no publicado).
- Greenstein, J. y Strauss, J. (guionistas) y Burrows, J. (director) (1994). The One Where Underdog Gets Away [Episodio de serie de televisión]. En Bright/Kauffman/Crane Productions (productor ejecutivo), *Friends*. Estados Unidos: NBC.
- Grice, H. P. (1975). Logic and Conversation. En Cole, P. y Morgan, J.P. (eds.), *Syntax and Semantics, Vol.3: Speech Acts*, 41-59.
- Hickey, L., (1998): Perlocutionary Equivalence: Marking, Exegesis and Recontextualisation. En Hickey, L. (ed.), *The Pragmatics of Translation* (pp. 217-232). Clevedon: Multilingual Matters Ltd.
- Hickey, L. (2000). Aproximación pragmalingüística a la traducción del humor. *Centro Virtual Cervantes*. Disponible en <http://cvc.cervantes.es/lengua/aproximaciones/hickey.htm> (Consulta 29-11-2016)
- Hurtado, A. (1999). Objetivos de aprendizaje y metodología en la formación de traductores e intérpretes. En Hurtado, A. (ed.), *Enseñar a traducir: metodologías en la formación de traductores e intérpretes* (pp. 8-58). Madrid: Edelsa.
- Hurtado, A., y Molina, L. (2002). Translation techniques revisited: A dynamic and functionalist approach. *Meta: journal des traducteurs / Translator's Journal*, 47(4), 498-512.
- Junge, A. (guionista) y Burrows, J. (director) (1994). The One with George Stephanopoulos [Episodio de serie de televisión]. En Bright/Kauffman/Crane Productions (productor ejecutivo), *Friends*. Estados Unidos: NBC.
- Kauffman, M. y Crane, D. (productores) (2010). *Pack Friends: Serie completa* [Serie de televisión]. Estados Unidos: Warner Bros. Television
- Martínez, J. J. (2003). La traducción del humor en los medios audiovisuales desde una perspectiva transcultural. El caso de *The Simpsons*. *Interlingüística*, 14, 743-750.
- Martínez, J.J. (2004). *Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor en textos audiovisuales. El caso de Los Simpson*. (Tesis doctoral). Universitat Jaume I, Castellón. Disponible en <http://www.tdx.cat/handle/10803/10566>
- Mayoral, R. (1998). Taller: Traducción audiovisual, Traducción subordinada, Traducción intercultural. En *Seminario de Traducción Subordinada*. Facultad de Filología de la Universidad de Sevilla. (Material no publicado).

- Mayoral, R. (2001). El espectador y la traducción audiovisual. En Chaume, F. y Agost, R. (eds.), *La traducción en los medios audiovisuales*, (pp. 33-38). Castellón: Universitat Jaume I.
- Moya, V. (2004). *La selva de la traducción*. Madrid: Cátedra.
- Muñoz, M. y Buesa, C (2010). Ils sont fous ces traducteurs!: La traducción del humor en cómics de Astérix. En Rabadán, R., Fernández M. y Guzmán, T. (eds), *Lengua, traducción, recepción: en honor de Julio César Santoyo*, Vol 1, (pp. 419-476). León: Universidad de León.
- Nijland, N. (2012). *La subtitulación del humor en la serie Friends*. (Tesis de maestría). Universiteit Utrecht, Utrecht. Disponible en <http://dspace.library.uu.nl/handle/1874/251941>
- Nilsen, D. L. F. (1989). Better than the Original: Humorous Translations that Succeed. *Meta: journal des traducteurs / Translator's Journal*, 34(1), 112-124.
- Pérez, J. y Gardey, A. (2014). Definición.de (<http://definicion.de/chiste/>) (Consulta 29-11-2016).
- Romero, P. (2009). Naturalness in the Spanish Dubbing Language: a Case of Not-so-close *Friends*". *Meta: journal des traducteurs / Translators' Journal*, 54(1), 49-72. Disponible en <http://www.erudit.org/revue/meta/2009/v54/n1/029793ar.html?vue=resume>
- Ross, A. (1998). *The Language of Humour*. London: Routledge.
- Santana, B. (2005). La traducción del humor no es cosa de risa: un nuevo estado de la cuestión. En Romana, M. L. (eds.), *Actas II Congreso Internacional* (pp. 834-851). Madrid, España: Asociación Ibérica de Estudios de Traducción e Interpretación. Disponible en http://www.aieti.eu.mialias.net/wp-content/uploads/AIETI_2_BSL_Traduccion.pdf
- Santoyo, J. C. (1994). Traducción de cultura y traducción de civilización. En Hurtado, A. (ed.), *Estudios sobre la traducción* (pp. 141-152). Castellón: Universidad Jaume I.
- Šmilauerová, A. (2012). *TV Sitcom Friends: Analysis of character humor strategies based on the violation of Grice's Conversational maxims*. (Tesis de maestría). Charles University in Prague, Praga. Disponible en <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/123245/?lang=en>
- *The One with the Uncut Friends Scripts*. Disponible en <http://uncutFriendsepisodes.tripod.com/> (Consulta 17-10-2016).
- Tolosa, M. (2005). De la traducibilidad del chiste: más allá de los factores perceptibles. *Interlingüística*, 16(2), 1079-1089.

- Torres, M. A. (1999). *Estudio pragmático del humor verbal*. Cádiz: Servicio de publicaciones de la Universidad de Cádiz.
- Unión General de Trabajadores (1995). *Convenio colectivo estatal de profesionales de doblaje, (Rama artística), 1993-1995*. Disponible en http://www.fesugt.es/documentos/pdf/comunicacion-cultura-graficas/convenios/audiovisual/convenio_doblaje_1993_1995.pdf
- Vandaele, J. (1999). "Each Time We Laugh" Translated Humour in Screen Comedy. En Vandaele, J. (ed), *Translation and the (Re)Location of Meaning* (pp. 237-272). Leuven: Katholieke Universiteit Leuven.
- Venuti, L. (1995). *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. Londres: Routledge.
- Wierzbicka, A. (2003). *Cross-Cultural Pragmatics. The Semantics of Human Interaction*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Wu, Y. W. y Chen, Y. (2010). Humor Strategies in the American Sitcom "Friends": An Empirical Study with Reference to Grice's "Cooperative Principle". National Pingtung University of Education. Disponible en <http://140.127.82.166/bitstream/987654321/2023/1/5.pdf>
- Zabalbeascoa, P. (1996). Translating jokes for Dubbed Television Situation Comedies. *The Translator: Studies in Intercultural Communication*, 2(2), 235-257.
- Zabalbeascoa, P. (2001). La traducción del humor en textos audiovisuales. En Duro, M. (coord.), *La traducción para el doblaje y la subtitulación* (pp. 251-263). Madrid: Ediciones Cátedra.
- Zabalbeascoa, P. (2005). Humor and translation an interdiscipline. *Humor - International Journal of Humor Research* 18(2), 185-207.