



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN
GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

TRABAJO FIN DE GRADO

**LA TRADUCCIÓN DEL HUMOR EN EL
SUBTITULADO: EL CASO DE LA COMEDIA DE
SITUACIÓN *MODERN FAMILY***

Presentado por Claudia González Cámara

Tutelado por Dra. Esther Fraile Vicente

Soria, 2024

RESUMEN

El humor es un concepto que está presente en muchos momentos de nuestras vidas, entre ellos, al consumir productos audiovisuales como las comedias de situación. El presente trabajo pretende analizar la traducción del humor en el subtítulo de la *sitcom Modern Family*. De esta manera, hemos comenzado por describir los aspectos más destacables de la subtitulación y, posteriormente, hemos definido el humor, sus teorías y sus diferentes tipos. A continuación, nos hemos centrado en el aspecto más traductológico y hemos explicado el proceso, los problemas y las técnicas de traducción del humor y los fenómenos a través de los cuales se manifiesta en la serie, como las referencias culturales, los juegos de palabras y el plurilingüismo. Por último, hemos aplicado estos conceptos base del marco teórico al análisis de la traducción de diferentes fragmentos humorísticos de la serie y hemos presentado propuestas traslativas diversas en los casos en los que no se ha conseguido mantener el tono humorístico. Pretendemos, en última instancia, indicar técnicas traslativas adecuadas a los fenómenos humorísticos que hemos estudiado: juegos de palabras, referencias culturales y plurilingüismo.

Palabras clave: subtítulo, traducción del humor, juegos de palabras, referentes culturales, plurilingüismo o multilingüismo

ABSTRACT

Humour is a concept that is present in many moments of our lives, including when audiovisual products such as sitcoms are consumed. This paper aims to analyse the translation of humour in the subtitles of the sitcom Modern Family. The first step was to describe the most important aspects of subtitling, and then, to define humour, its theories and different types. Afterwards, the more translational aspects are explained, as well as the process, problems and techniques involved in the translation of humour and the phenomena through which it manifests in the sitcom, such as cultural references, puns and multilingualism. Finally, these basic concepts of the theoretical framework are applied to analyse the translation of different humorous fragments of the series and several translational proposals are presented, mainly in those cases in which the humorous tone has not been kept. The final aim is to indicate appropriate translational techniques for the humorous phenomena studied: puns, cultural references and multilingualism.

Keywords: *subtitling, humour translation, puns, cultural references, multilingualism*

Índice

1. Introducción y justificación	1
2. Objetivos y competencias	2
3. Metodología y plan de trabajo.....	3
4. Marco teórico.....	3
4.1. <i>La traducción audiovisual</i>	3
4.1.1. La subtitulación	4
4.2. <i>El humor</i>	6
4.2.1. Definición y concepto	6
4.2.2. Teorías del humor.....	7
4.2.3. Tipos de humor.....	8
4.3. <i>La traducción del humor</i>	10
4.3.1. Competencias del traductor del humor audiovisual	11
4.3.2. Proceso de traducción del humor	12
4.3.3. Problemas en la traducción del humor	13
4.3.4. Técnicas de traducción del humor	13
4.3.4.1. Las referencias culturales	14
4.3.4.2. Los juegos de palabras.....	14
4.3.4.3. El plurilingüismo o multilingüismo.....	15
5. Análisis.....	17
5.1. <i>Las comedias de situación: Modern Family</i>	17
5.2. <i>Metodología del análisis</i>	18
5.3. <i>Análisis</i>	19
5.3.1. Referentes culturales.....	19
5.3.2. Juegos de palabras	21
5.3.3. Plurilingüismo	24
6. Resultados y conclusiones.....	27
7. Bibliografía	29
8. Anexo	31

1. Introducción y justificación

La labor del traductor es una muy compleja, aunque en muchas ocasiones está infravalorada. Hoy en día, con el avance de los traductores automáticos y la irrupción de la inteligencia artificial (IA), el trabajo de los traductores se ve más amenazado que nunca. Esto se ha comprobado sobre todo en el sector de la traducción audiovisual, que es objeto de este trabajo. Los estudios prefieren hacer los subtítulos con inteligencia artificial porque acarrea menos costes, pero esto redundará a su vez en los frecuentes errores de traducción que se pueden encontrar en obras audiovisuales. Como bien sabemos, hay oraciones que una máquina no puede comprender tan bien como una persona, y este hecho se comprueba aún más en la traducción de elementos humorísticos.

En este sentido, he decidido realizar mi trabajo sobre la traducción del humor, porque siempre me ha parecido una traducción muy complicada, pero a la vez muy interesante. De hecho, la posibilidad o la imposibilidad de traducir el humor ha sido un debate entre los traductores durante muchos años¹ y, si ya es difícil para una persona traducir el humor, que una máquina lo haga de forma correcta (me refiero a los subtítulos hechos con IA) es prácticamente imposible.

Por otra parte, he elegido como objeto de análisis una comedia de situación (en inglés *sitcom*, mezcla de *situation comedy*), porque en los últimos años han tenido mucho éxito, debido a sus episodios cómicos de corta duración. No solo son famosas en Estados Unidos, sino en todo el mundo gracias al trabajo de los traductores. Así, me he centrado en la serie *Modern Family* porque, además de ser una de mis favoritas, siempre que la veo con subtítulos en inglés, y aparece un chiste o un juego de palabras, pienso de antemano en cómo lo solucionaría yo y me gusta cambiar los subtítulos al español para ver cómo ha decidido traducir ese fragmento finalmente el traductor.

Por tanto, el presente Trabajo Fin de Grado ofrece una reflexión teórica sobre el humor en la traducción audiovisual, presenta una clasificación de los tipos de humor que se observan en la serie *Modern Family* y analiza de forma constructiva las técnicas que emplean los subtítulos para trasladarlos al español. En trabajos anteriores, ya se ha revisado la traducción de las primeras temporadas de la serie (Nadal, 2015; Saborido, 2016; González, 2016; Simeone, 2018; Ardila et al., 2022), por lo que en mi estudio voy a analizar los 40 capítulos de sus dos últimas temporadas, la 10 y la 11. Además, la mayor parte de los investigadores de esta *sitcom* se han centrado en el doblaje de la serie al español, por lo que también hemos preferido estudiar la versión subtitulada. Este trabajo me va a ayudar a comprender mejor este tipo de traducción y a entender las decisiones de los traductores de esta serie.

¹ Indicamos algunos investigadores que tratan este tema en el apartado 4.3.

2. Objetivos y competencias

El principal objetivo de este trabajo es analizar las diferentes técnicas de traducción que se han empleado a la hora de subtitar el humor de la serie estadounidense *Modern Family*, para deducir en última instancia si la traducción del humor de la serie ha evolucionado o cambiado en algún sentido con respecto a lo expuesto en trabajos anteriores de investigación. Confirmaremos o refutaremos sus conclusiones sobre las diferentes técnicas de traducción del subtítulo de la serie.

Para lograr este objetivo principal, tendremos que alcanzar también los siguientes objetivos específicos:

- Describir las características del subtítulo y las restricciones que impone a la traducción de productos audiovisuales.
- Definir y clasificar las diferentes teorías y tipos de humor.
- Aplicar la clasificación anterior para identificar los principales problemas y dificultades de traducción de la serie.
- Estudiar las técnicas de traducción que han empleado los traductores de la serie para solucionar los problemas que surgen al traducir elementos humorísticos, ya sea debido a las referencias culturales, el plurilingüismo² o los numerosos juegos de palabras que forman la mayor parte del humor de la serie.
- Sugerir propuestas traslativas propias en los casos en los que detectemos pérdidas semánticas o culturales en la traducción original.

Con la elaboración de este TFG, hemos cumplido las competencias generales (CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 y CB6) y transversales (T1, T2 T3 y T4) del Grado de Traducción e Interpretación, así como otras competencias específicas en relación con varios ámbitos. En primer lugar, desarrollamos competencias relacionadas con el conocimiento de las lenguas origen y meta, en este caso el inglés y el español (E1, E2), el análisis y revisión de textos especializados como son los audiovisuales y humorísticos (E3), y la identificación de los rasgos lingüísticos y de contenido relevantes para este tipo de traducción (E4, E5); además, competencias extralingüísticas, sobre las diferencias entre las culturas estadounidense y española, y su relevancia para la traducción (E7, E8, E9, E22); otras competencias documentales que tienen que ver con los conocimientos informáticos necesarios para la labor traductora (E6, E10, E17); finalmente, las competencias conectadas con la traducción en sí misma, la traducción del humor, los problemas que causa, los errores que podemos encontrar o cometer y cómo se solucionan, es decir, qué técnicas de traducción pueden emplearse para ello (E11, E12, E13, E14, E16, E19, E20).

² A lo largo de este trabajo, utilizamos indistintamente «plurilingüismo» y «multilingüismo», pues consideramos que son términos sinónimos.

3. Metodología y plan de trabajo

El presente trabajo se centra en la traducción del humor en una obra audiovisual y está dividido en dos partes: el marco teórico y el análisis.

Para elaborar la parte teórica, se ha recurrido a trabajos y estudios anteriores tanto de investigadores jóvenes como de autores reputados. El primer apartado trata la traducción audiovisual, con especial énfasis en la subtitulación, pues muchos de los trabajos que ya se han hecho sobre este tema se centraban en el doblaje (Nadal, 2015; Saborido, 2016; González, 2016; Simeone, 2018). Posteriormente, se pasa a analizar el humor, sus teorías y sus tipos, para lo cual se han utilizado clasificaciones como la de Zabalbeascoa (2001), un autor que ha estudiado la traducción del humor en profundidad. Para finalizar, se describe la traducción del humor, su proceso y sus dificultades. Dada la extensión del trabajo, no hemos tratado todos los tipos de humor ni de dificultades de traducción de la serie, solo los más recurrentes e interesantes para la traducción. Además, se analizan diferentes técnicas de traducción de elementos humorísticos, entre ellas las de autores como Delabastita (1996) al traducir juegos de palabras.

En cuanto a la parte práctica, el primer paso fue elaborar el corpus de escenas con contenido humorístico. Al comienzo, pensamos analizar las primeras temporadas de la serie, pero muchos trabajos ya se habían encargado de ellas, por lo que decidimos analizar las dos últimas temporadas (10 y 11). Igualmente, en un principio, la idea era estudiar únicamente el humor causado por el multilingüismo, algo que se ve representado en *Modern Family* en el personaje de Gloria. Sin embargo, al hacer el corpus ([Anexo](#)), nos dimos cuenta de que un pilar básico del humor de la serie son los juegos de palabras, por lo que finalmente escogimos hablar de más tipos de humor.

Seguidamente, procedimos al visionado de los capítulos y al análisis de los fragmentos escogidos. En la metodología del análisis, explicamos más detalladamente el proceso.

Una vez finalizado el análisis práctico, terminamos el trabajo con unas conclusiones y las referencias bibliográficas de los documentos que hemos utilizado en la elaboración de este trabajo.

4. Marco teórico

4.1. La traducción audiovisual

La traducción audiovisual es una modalidad de traducción que se caracteriza por la particularidad de los textos objeto de la transferencia, que, como su nombre indica, aportan información (traducible) a través de dos canales distintos y simultáneos: el canal auditivo y el código visual (Chaume, 2000: 47).

Como sugiere la definición anterior, se trata de uno de los tipos de traducción más complejos. Como en cualquier otra traducción, el traductor audiovisual se enfrenta a dificultades y

complicaciones lingüísticas y culturales como pueden ser los registros, las referencias de la cultura origen, los chistes y juegos de palabras, etc. Sin embargo, la traducción audiovisual tiene que tener algo más en cuenta: los textos que se generan forman un todo con la imagen a la que complementan. En efecto, el texto tiene que coexistir junto a las imágenes. Por esto se dice que es una traducción intersemiótica, es decir, no solo debe transformar lo que se perciba a través del oído a un idioma de destino, sino también lo que se percibe a través de la vista.

Para Mayoral (2001: 34-37) esta traducción tiene cuatro tipos de peculiaridades. La primera es que la comunicación se realiza mediante múltiples canales y a través de diferentes tipos de señales (como acabamos de mencionar). La segunda es que esta traducción no la realiza solo el traductor, sino también toda una serie de protagonistas, como son los actores, el director de doblaje, el director de subtítulo o los ajustadores. La tercera peculiaridad es que, en los casos de subtítulo, *voice-over*, *half-dubbing* e interpretación o traducción simultánea, el espectador percibe el producto audiovisual en un mínimo de dos lenguas diferentes de forma simultánea, por lo que es un producto bilingüe. Por último, la traducción audiovisual tiene su propio repertorio de convenciones entre el producto traducido y el espectador que, una vez asumidas, permiten que un producto traducido se pueda percibir en mayor o menor grado como un producto original.

Como la traducción está condicionada por las imágenes en pantalla, el traductor está limitado también por esas imágenes, los diálogos y la gestualidad de los actores. Al mismo tiempo, a las dificultades típicas de cualquier traducción se le añaden problemas adicionales específicos de este tipo de traducción: el tiempo y la sincronía, tanto en doblaje, para que la traducción se adapte a la boca de los actores, como en los subtítulos, para que se ajuste a la velocidad de lectura y al reducido espacio en la pantalla. En este trabajo, nos centraremos en la subtitulación, que desarrollamos a continuación.

4.1.1. La subtitulación

La subtitulación es la superposición o superproyección en la película de un texto escrito que traduce lo que se oye en la pantalla en la lengua original. La duración de los subtítulos se hace coincidir con la de sus correspondientes palabras pronunciadas (Mayoral, 1993: 50).

Esta variedad de la traducción audiovisual es una de las más complejas, debido a todas las restricciones espaciotemporales a las que se enfrenta. Como explica Mayoral (1993: 52), la lectura de las palabras es más lenta que su escucha, por lo que es esencial tener en cuenta la velocidad de lectura del espectador y ajustarse a ella. Además, hay que prestar atención al número de caracteres que pueden escribirse por línea, al número de líneas que pueden incluirse por subtítulo y al tiempo que el texto permanece en pantalla.

En efecto, en la subtitulación, la unidad de medida para la longitud de una película es el pie. El pie contiene 16 fotogramas, que tardan en pasar por pantalla $\frac{2}{3}$ de segundo. Por lo tanto, la velocidad de paso es de 24 fotogramas por segundo. El número de caracteres establecido para que la lectura sea cómoda es de 52 a 70, y un subtítulo se puede dividir en dos líneas, con un

máximo de 35 caracteres en cada una (Mayoral, 1993: 53). Es un trabajo minucioso de adaptación que lleva a cabo no solo el traductor, sino también un equipo técnico que debe ajustar los subtítulos a los tiempos e incorporarlos correctamente en el vídeo (Díaz, 2001: 27). Así, se denomina *segmentación* o *pautado* al proceso por el que se asigna a cada subtítulo un tiempo de entrada y uno de salida. Para hacerlo bien, hay que sincronizar la entrada y salida del subtítulo con el ritmo del habla. El texto se suele segmentar o dividir entre los subtítulos por los signos de puntuación, antes de proposiciones y conjunciones, evitando dividir unidades de sentido (por ejemplo, no se separa un adjetivo de su sustantivo o un verbo de su sujeto)³.

La cantidad tan escasa de caracteres por subtítulo es un problema que suele obligar a recortar mucho las oraciones. Esta complicación es aún peor al traducir un producto del inglés al español, puesto que la lengua española suele necesitar más palabras para expresar lo mismo que la inglesa. Este fenómeno se denomina *condensación*. Consiste en ajustar el texto para que quepa en los subtítulos, reformulándolo, comprimiendo expresiones largas, eliminando expresiones no fundamentales para el hilo argumental, como vocativos y saludos.

Además, para hacer subtitulación hay que conocer sus normas ortotipográficas. Por ejemplo, que el uso de letra cursiva indica que el personaje que habla no se encuentra visible en la pantalla, o que un subtítulo de dos líneas en el que cada línea pertenece a un personaje diferente se marca con un guion al principio de cada línea, así como las convenciones que se emplean con otros signos de puntuación:

- Puntos suspensivos – se emplean para marcar oraciones inacabadas, omisiones, pausas relevantes de más de dos segundos.
- Cursiva – con voces de fondo, voz en off, traducciones de otro idioma que no es el principal, palabras extranjeras, letras de canciones, obras de arte, títulos de programas, libros, películas.
- Comillas – para citas, apodos, incorrecciones gramaticales, juegos de palabras, títulos de canciones, para resaltar algunas expresiones (comillas dobles “”).

Asimismo, un aspecto que se debe considerar en la traducción para subtítulos es que el espectador puede estar viendo la versión original (el llamado «efecto cotilla»). Eso obliga al traductor a ser más fiel al texto original, porque siempre puede haber un espectador que domine las dos lenguas y pueda detectar traducciones que son más libres y alejadas del original. Este puede ser un problema en la traducción de cualquier obra audiovisual. Sin embargo, se ve aumentado al traducir obras humorísticas, ya que hay muchas maneras de traducir el humor, de forma literal, omitiendo algún chiste o añadiendo información para compensar la pérdida del humor. No obstante, estas técnicas se verán más adelante. Ahora, definimos lo que es el humor,

³ Información disponible en: <https://lalinternadeltraductor.org/n5/subtitulacion.html>.

sus tipos y los fenómenos en que se basa, para después abordar las dificultades de su traducción y las técnicas más apropiadas para lograrlo.

4.2. El humor

4.2.1. Definición y concepto

Comenzaremos por definir qué es el humor. De acuerdo con la Real Academia Española, el humor tiene varias acepciones, entre ellas:

1. m. Genio, índole, condición, especialmente cuando se manifiesta exteriormente.
2. m. Jovialidad, agudeza.
4. m. Buena disposición para hacer algo.
7. m. Psicol. Estado afectivo que se mantiene por algún tiempo.

Todas estas acepciones definen el humor como un estado o una cualidad, pero no recogen su finalidad principal, que es hacer reír. En efecto, el humor es algo mucho más amplio, sobre lo que se han realizado muchos estudios. Uno de los autores más importantes en la investigación del humor es Rod A. Martin, quien lo define como:

A broad term that refers to anything that people say or do that is perceived as funny and tends to make others laugh, as well as the mental processes that go into both creating and perceiving such an amusing stimulus, and also the affective response involved in the enjoyment of it (Martin, 2007: 5).

Es decir, según Martin, el humor es cualquier cosa que se perciba como graciosa y haga reír a los demás. Por su parte, Cazamian (1965) se mantiene en la misma línea. Él cree que definir el humor o su naturaleza es una cuestión demasiado compleja, pero que todos sabemos cuál es su efecto: la risa. Por eso, lo resume de la siguiente forma: «*Humor is simply what causes laughter*» (Cazamian, 1965: 5).

Además de la risa, hay otros factores que contribuyen al humor. Según Nilsen (1989), el humor surge de una unidad de sentido que tiene dos significados, uno natural y otro menos predecible, entre los que se produce una tensión que provoca el humor. Asimismo, el humor tiene que funcionar en distintos niveles (fonológico, sintáctico, semántico, pragmático, etc.):

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.) (Nilsen, 1989: 123).

Por su parte, aunque no habla de niveles de análisis como Nilsen, Šmilauerová (2012) enumera algunos de los distintos elementos que considera que constituyen el humor, como el

ingenio, los juegos de palabras, la sátira, la burla, el sarcasmo o la ironía: «*The word 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»*» (Šmilauerová, 2012: 6).

En cuanto a sus cualidades, se puede decir del humor que es subjetivo, universal y cultural:

- Es subjetivo, porque lo que es gracioso para una persona puede no serlo para otra: «*What you find funny is determined by your personality, personal taste, social background and group; your upbringing, occupation, religion, intellect or level of education*» (Šmilauerová, 2012: 12).
- Es universal, pues las personas nos reímos de manera colectiva, a menudo con la finalidad de entrar dentro del grupo; es decir, nuestra risa es la de nuestro grupo social (Bergson, 1984: 18-19).
- Es cultural, porque el humor existe en todas las culturas, pero en cada una es diferente según el lugar y el paso del tiempo. Por lo tanto, que el humor sea universal no significa que su representación sea la misma en todo el mundo. Es por ello que el traductor del humor debe ser *bicultural* y *bilingüe*, para que al traducir a otra lengua/cultura, se eviten los malos entendidos o la distorsión de las ideas (Muñoz y Buesa, 2010: 423).

Cabe explicar que el humor no es una cuestión que se haya estudiado suficientemente a lo largo de la historia. Con todo, una de sus corrientes de investigación más conocidas son los *Humour Studies*. De acuerdo con Santana (2005), dentro de esta corriente hay tres líneas de investigación recurrentes: 1) la precisión semántica del término *humor*, (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 los medios de comunicación audiovisual y los géneros literarios convencionales (Santana, 2005: 840). En un intento de comprender la naturaleza del humor, muchos filósofos han pretendido identificar los rasgos esenciales que subyacen en todas las manifestaciones consideradas humorísticas, rasgos como la incongruencia o la superioridad que citan los *Humour Studies*. A continuación, veremos algunas de estas teorías que tratan de explicar la naturaleza del humor y los rasgos en que se basan.

4.2.2. Teorías del humor

En esencia, las teorías del humor buscan descubrir por qué nos reímos. Hoy en día, las tres corrientes filosófico-psicológicas más aceptadas son las que explican el humor basándose en conceptos como la incongruencia, la superioridad y la descarga. Como defiende Šmilauerová (2012: 13-14), son teorías que se deben complementar para poder entender el humor en toda su dimensión: «*Each of these theories deals with one aspect of laughter, but to cover humor in general, all of them are needed together*». Torres (1999) las resume de la siguiente forma:

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

A continuación, explicaremos cada teoría brevemente⁴:

- A) *Teoría de la incongruencia* - Según Suls, no es la incongruencia lo que produce el humor, sino la resolución o explicación de la misma:

Stated quite simply, the theory is that humor results when the perceiver meets with an incongruity (usually in the form of a punch line or a 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 punch line is seen to make sense at some level with the earlier information in the joke (Suls, 1983: 42 en Hickey, 2000: 1).

Es decir, para entender el humor hay que percibir la incongruencia y luego resolverla. 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 los posibles significados que se desprendan del chiste para que el final del chiste sea congruente (Šmilauerová, 2012: 5).

- B) *Teoría de la superioridad* - Esta teoría defiende que el humor se puede utilizar para sentirse superior a alguien:

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).

Esta teoría también está muy ligada al aspecto cultural del humor. Cada grupo social tiene como objetivo de su risa personas de otra nacionalidad, edad, sexo, trabajo, raza, etnia, orientación sexual, ideologías políticas... (Morentin, 2017: 20).

- C) *Teoría de la descarga* - Se basa en la idea de que el humor nos relaja: para lidiar con el estrés, creamos una tensión que liberamos al reírnos. La tensión puede surgir de pensamientos reprimidos o de elementos represivos de la sociedad de los que nos podemos rebelar al reírnos, como puede ser el hacer un chiste sobre tu jefe o un profesor (Šmilauerová, 2012: 20-21).

Iremos más allá de estas teorías con el análisis de los tipos humor que hace Zabalbeascoa, pues incluye también cuestiones culturales y relaciona los tipos de humor con los problemas de traducción que implican.

4.2.3. Tipos de humor

Patrick Zabalbeascoa, profesor especializado en teoría de la traducción, traducción audiovisual y la traducción del humor, desarrolla en 1996 una clasificación de los tipos de humor en inglés desde la perspectiva del traductor, que vuelve a publicar en 2001 con algunos cambios, esta vez en español (Zabalbeascoa, 2001: 258-262). De acuerdo con su clasificación, hay siete

⁴ No incluimos aquí ejemplos concretos de estas teorías, porque se encuentran en la parte del análisis del TFG, a excepción de la teoría de la descarga, que no se manifiesta en ninguna de nuestras fichas de análisis.

tipos de chistes según los problemas que suponen para la traducción audiovisual, que podrían aplicarse al humor en general. Completamos las ideas de Zabalbeascoa con las de dos autores que las matizaron después, Fuentes (2000: 32) y Martínez (2008: 143-150):

<p>Zabalbeascoa (2001: 258-262)</p>	<p>Martínez (2003: 747-748; 2004: 215-218; 2008: 143-150). Fuentes (2000: 32)</p>
<p>Chiste internacional: el elemento de la cultura origen se puede adoptar en el TM donde es conocido también. Sin embargo, que se denomine internacional no significa que sea universal. Lo importante es que el chiste sea binacional, es decir, que sea comprensible tanto en el ámbito del TO como en el del TM.</p>	<p>Elementos humorísticos no marcados - se basan en elementos compartidos en dos comunidades y son capaces de generar humor en ambos grupos. Martínez (2004: 218) cambia el nombre para que comprendan además chistes que no tienen lugar en el resto de las categorías.</p>
<p>Chiste cultural-institucional: incluye referencias a instituciones o elementos culturales y nacionales. Su traducción exige algún tipo de adaptación o cambio para mantener el humor en un público que no esté familiarizado con ellos.</p>	<p>Elementos sobre la comunidad e instituciones - 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).</p>
<p>Chiste nacional: se basa en estereotipos, temas (inmigración, divorcio) y géneros cómicos (política, parodia). Son propios de la comunidad original y pueden ser menos populares en las comunidades destinatarias. Al traducirlos, es muy importante tener en cuenta la cultura y el sentido del humor del público meta, pues hay comunidades a las que les gusta reírse de sí mismas y otras a las que no; otras hacen bromas sobre los vecinos; el humor escatológico, racista o sexista, en unos lugares causan risa y, en otros, ofensa.</p>	<p>De sentido del humor de la comunidad - 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).</p>
<p>Chiste lingüístico-formal: se desprende de fenómenos lingüísticos como la polisemia, homonimia, rima, referencias metalingüísticas. El fenómeno lingüístico más usado es el juego de palabras que emplea formas más o menos similares y significados más o menos diferentes. De ellos, se desprenden dos significados diferentes, lo que resulta en un enunciado ambiguo. Suelen ser los más difíciles de traducir, pues es poco frecuente que la lengua del TM sea capaz de reproducir el mismo juego lingüístico. En muchas ocasiones, es casi imposible traducir la expresión literalmente, porque en la LM no tiene exactamente el mismo valor semántico y no provoca la misma ambigüedad. Es frecuente que se requieran cambios más o menos radicales.</p>	
<p>Chiste no verbal: tiene que ver con elementos visuales y/o sonoros, o una combinación de los dos, que pueden parecer fáciles de trasladar. Conciernen gestos, expresiones y sonidos que hacen los actores. Las imágenes y sonidos hablan por sí mismos, pero no se debe caer en el error de pensar que son universalmente</p>	<p>Martínez (2004: 216) los divide en dos: elementos visuales, chistes que se refieren al humor que provoca la imagen que vemos en pantalla, y elementos gráficos, que combinan elementos visuales y lingüísticos, de tal manera</p>

interpretables de la misma forma para el público de todo el mundo, pues es difícil encontrar imágenes que no dependan de unos conocimientos culturales.	que el humor deriva de un mensaje escrito insertado en un icono concreto. Fuentes (2000: 32) añade los chistes sonoros , basados en sonidos presentes en la pista sonora, como músicas o ruidos, cuya naturaleza o combinación puede producir humor o hilaridad.
Chiste paralingüístico: surge de la combinación de elementos verbales y no verbales. Pueden resultar de la sincronización de ambos, como una caída o un disparo, o de elementos aparentemente no verbales, que en realidad son el reflejo de alguna unidad lingüística, como la mímica de una palabra o una articulación oral exagerada sin emitir ningún sonido para que «se lean los labios». Como el humor depende de la relación entre elementos verbales y no verbales, el traductor tiene que buscar algún tipo de compensación.	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 entonación, ritmo, tono, timbre, resonancia. Pueden indicar sexo, edad, determinados estados físicos (resfriado) o anímicos (nerviosismo, alegría, sorpresa, desilusión).
Chiste complejo: combinación de dos o más de los tipos mencionados, por ejemplo, rasgos lingüísticos y culturales. Son difíciles de traducir porque presentan problemas en varios niveles a la vez.	

Tabla 1. Tipos de humor según Zabalbeascoa (2001), Fuentes (2000) y Martínez (2008).

Comprobamos que el humor se puede manifestar de formas muy diversas. Las tres primeras categorías de chistes dependen de factores culturales, la cuarta de cuestiones lingüísticas, como los juegos de palabras, y la sexta de cuestiones paralingüísticas, como un acento extranjero o la imitación de una forma de hablar. Aunque en las películas y series de comedia se pueden encontrar cualquiera de los tipos de chistes que hemos mencionado, como concluye Simeone (2018: 26), en la serie que vamos a analizar, *Modern Family*, predomina el humor que surge fundamentalmente de tres fuentes: los referentes culturales, problemas lingüísticos como expresiones idiomáticas, chistes y juegos de palabras, y la traducción de escenas multilingües (como las del personaje de Gloria), por lo que hemos reducido los 7 tipos de humor anteriores a estas tres categorías, que son las que vamos a aplicar a nuestro análisis. En el siguiente apartado, tratamos la traducción del humor centrándonos también en estas tres dificultades.

4.3. La traducción del humor

La cuestión de si el humor es traducible o no ha suscitado mucho debate a lo largo de la historia, y sigue habiendo discrepancias entre autores. De hecho, es la primera duda que surge al empezar este trabajo.

Por un lado, están los investigadores que piensan que el humor es intraducible. Uno de los autores más reacios a la traducción del humor es Santoyo (1994: 144), que defiende que «el chiste, y no solo el basado en el puro juego de palabras, resulta en general intraducible». Según él, la carga cultural del humor de otra cultura conlleva un desinterés que conduce a la no traducción, es decir,

que «el humor, el chiste y la comedia de un país no despiertan interés alguno en otro, y conviene recordar que solo se traduce lo que interesa».

Por otro lado, están los que tienen una postura más positiva, como Newmark (1982) o Delabastita (1987). Muchos de los autores que defienden la traducibilidad del humor creen que, como resume muy bien Fuentes (2000: 44), «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».

Además, autores como Chiaro (2008: 1) no entienden la necesidad del debate, puesto que consideran que el humor siempre se ha traducido «*Generally considered to be untranslatable, yet systematically translated*». Para afrontar este trabajo, nosotras seguiremos esta línea más positiva, puesto que creemos que al traducir podemos ser capaces de producir un efecto humorístico parecido en el público de destino. Al fin y al cabo, el objetivo principal de una comedia es hacer reír y nuestra misión como traductores es mantener ese objetivo e intentar que se cumpla.

4.3.1. Competencias del traductor del humor audiovisual

El traductor del humor audiovisual se enfrenta a las dificultades de la traducción audiovisual y a las de la traducción del humor. Como hemos mencionado anteriormente, la traducción audiovisual es un proceso que tiene que seguir muchos pasos: el pautado, para controlar los tiempos de entrada y salida de los subtítulos sincronizados con el audio, la adaptación a los caracteres permitidos según la duración del subtítulo, la simulación para comprobar que se respetan todos los criterios, y la corrección de errores y reajuste del texto⁵. Es un proceso en el que hay muchas restricciones y participan muchas personas, por lo que una traducción formidable puede acabar destrozada por la adaptación y el doblaje. Por ello, se recomienda que el traductor esté presente en todas las fases del proceso para conseguir mejores resultados (Del Águila y Roderó, 2005: 24).

En cuanto al aspecto humorístico, «la traducción del humor exige del traductor no solo una gran competencia lingüística y extralingüística, sino también un esfuerzo imaginativo y una creatividad especial» (Gor, 2015: 13). En ocasiones, el chiste se puede traducir con facilidad, pero hay otras en las que el traductor debe utilizar toda su creatividad para mantener la comicidad. Fuentes (2000: 45) comenta que el conocimiento lingüístico no es suficiente en este campo: «el conocimiento teórico y el dominio lingüístico de poco sirven sin una experiencia y un conocimiento actualizados de las culturas implicadas en el proceso». Para ella, conocer y comprender la cultura de origen es fundamental para poder entender el chiste y así trasladarlo correctamente, incluso recurriendo a la adaptación si es necesario:

En la traducción del humor, el profesional de la traducción no tiene que realizar necesariamente un ejercicio de fidelidad a la palabra, o incluso al sentido, sino que

⁵ Información obtenida de <http://www.mondoagit.es/tecnica-subtitulado/>

debe ser fiel también, y sobre todo, al trasfondo de los diversos referentes de la alusión o el comentario humorístico. Esto le lleva no tanto a respetarlos y mantenerlos, sino más bien a adaptarlos a elementos que, como en la lengua y la cultura origen, son conocidos de antemano por el potencial receptor, a fin de asegurar una identificación con respecto a dichos elementos que garantice, en primer lugar, el reconocimiento de los mismos, y en segundo lugar, la reacción del texto origen a la intención humorística (Fuentes, 2000: 38-39).

En definitiva, el traductor del humor audiovisual debe comprender perfectamente el texto origen, conocer tanto la cultura del texto origen como la de destino, y saber trasladar y mantener el efecto humorístico. Sin embargo, esta es una explicación muy resumida, por lo que a continuación comentaremos detalladamente el proceso de traducción del humor.

4.3.2. Proceso de traducción del humor

Para explicar el proceso de la traducción del humor, Zabalbeascoa (1996: 243) establece un modelo de traducción basado en *prioridades y restricciones*. Las prioridades son los objetivos de una tarea de traducción determinada, mientras que las restricciones son los obstáculos y problemas que justifican la elección de prioridades y las soluciones adoptadas en la traducción. Según este modelo, el primer paso es establecer las prioridades y ordenarlas para saber cuáles son más importantes. Es decir, el primer paso es analizar el nivel de importancia que tiene el humor en el texto que vamos a traducir. Por ejemplo, aunque en un discurso político haya un par de chistes, el humor no es el objetivo principal, por lo que no es una prioridad de alto nivel e incluso se podría no traducir. Una vez analizamos el nivel de importancia que tiene el humor, y sabemos que nos encontramos frente a una comedia de situación, por ejemplo, seguimos las prioridades específicas de este género: obtener buenos índices de popularidad y crear un público fiel, ser divertida, buscar una respuesta inmediata en forma de entretenimiento y risa, etc. (Zabalbeascoa, 1996: 245).

En cuanto a las restricciones, Zabalbeascoa enumera algunas de las más recurrentes en la traducción de comedias de situación: las diferencias en los valores culturales y morales, costumbres y tradiciones entre la cultura original y la meta; las discrepancias en los temas y técnicas convencionales para contar chistes; el contexto profesional del traductor; el humor verbal que depende estrictamente de las características de la lengua de origen, etc.

Por su parte, Nijland (2012: 30) resume el proceso de la traducción del humor en tres pasos. Primero, reconocer los elementos humorísticos para entender qué tipo de humor es. Segundo, transferirlo al texto meta. Tercero, calcular cómo percibirá el humor el público meta y reformular el chiste si no se está conforme con el resultado. Por supuesto, se trata de un proceso complejo repleto de dificultades. A continuación, explicaremos cuáles son las más reiteradas.

4.3.3. Problemas en la traducción del humor

El traductor se enfrenta a muchos problemas a la hora de traducir elementos humorísticos: lingüísticos, culturales, etc. A continuación, explicaremos cada tipo de problema de la traducción del humor, de acuerdo con la clasificación de Simeone (2018: 13-18), así como las posibles técnicas que emplea el traductor para resolverlo:

- Problemas lingüísticos - Son aquellos que nacen de los juegos de palabras, que utilizan palabras concretas para crear un efecto cómico. Son problemáticos para el traductor porque, al pasar las palabras al idioma meta, muchas veces cambian su significado y el chiste pierde toda su gracia.
- Referentes culturales - Según Ortega (2015: 10), los referentes culturales son todos esos elementos que pueden estar relacionados con una cultura en particular, ya sea un personaje, una tradición, etc. Lo problemático de estos referentes reside en que suelen ser perfectamente reconocibles para el público de la cultura original, pero no para el público meta, ajeno a dicha cultura. Por esta razón, como ya hemos indicado, es importante que el traductor no solo domine las dos lenguas de trabajo, sino también las dos culturas.
- Dialectos - En las obras audiovisuales, podemos encontrar una gran variedad lingüística, con jergas, registros y dialectos. No son de fácil traducción, por lo que el traductor suele recurrir a métodos como la sustitución de un dialecto por otro dialecto, la neutralización o la sustitución de un dialecto por un registro (Ortega, 2015: 14-16).
- Escenas multilingües - En muchas ocasiones, dentro de una obra audiovisual se mezclan varias culturas y varias lenguas. De hecho, el multilingüismo es un elemento humorístico muy importante en algunas obras. Es por ello que, si bien lo lógico sería traducir todo el material lingüístico original a la lengua meta, se debe tener cuidado, ya que el multilingüismo o plurilingüismo está allí por una razón concreta. Traducir todo a la misma lengua significaría una gran pérdida de información, de función estética y de humor. Como explica Ortega (2015: 20), el problema es incluso peor cuando la tercera lengua⁶ es la misma que la lengua meta, como es el caso de nuestra comedia de situación, es decir, si por ejemplo en una escena se habla inglés y español (tercera lengua), y se está traduciendo al español (segunda lengua). En este caso, la traducción puede dar lugar a situaciones absurdas en las que dos personas que hablan el mismo idioma no se entienden.
- Comunicación no verbal - Como en el caso de los referentes culturales, el traductor debe conocer la cultura meta y su comunicación gestual para no crear ofensas ni perder el sentido, ya que no siempre los gestos en una lengua origen significan lo mismo que en la lengua meta.

4.3.4. Técnicas de traducción del humor

Sistematizamos los problemas de traducción del humor anteriores en tres, que son las principales dificultades de traducción de nuestra serie: referentes culturales, juegos de palabras y escenas multilingües. Los acompañamos de las técnicas de traducción que los investigadores aconsejan utilizar con ellos.

⁶ En el siguiente apartado explicamos lo que entendemos por tercera lengua.

4.3.4.1. Las referencias culturales

Como primera sugerencia para traducir el humor en general, nos vienen muy bien los tres métodos que Venuti (1995: 20) planteó para abordar la traducción de referentes culturales, *extranjerización*, *domesticación* y *neutralización*, pues en primer lugar tendremos que decidir si acercamos nuestra traducción a la cultura origen o a la meta⁷:

1. *Extranjerización* - Se mantienen las referencias culturales originales, aunque se corre el riesgo de que el público meta no las entienda, pues desconocen el elemento cultural al que se hace referencia. La prioridad es la cultura origen, se mantiene un estilo menos natural, pero más fiel al original.
2. *Domesticación* - Se adaptan los elementos culturales de origen a los de la lengua meta. La prioridad es la comprensión del público meta y la naturalidad de la expresión. Consigue un lenguaje natural y fluido, comprensible para el destinatario y el resultado es una traducción con apariencia de un original. Podemos usar las siguientes técnicas de traducción (Ortega, 2015: 10-11):
 - Adaptación cultural total: traducimos el referente por algún elemento similar conocido en la cultura de llegada, aunque podría crear un choque cultural y alejar al espectador de la realidad de la película.
 - Adaptación cultural intermedia: lo traducimos por un elemento que sea conocido, tanto por la cultura original como por la de llegada; es una opción bastante buena y verosímil, pero no siempre fácil de conseguir.
 - Traducción explicativa: se traduce el referente por un elemento explicativo. Por ejemplo, si se nombra a un cocinero muy famoso en Italia, traducirlo por «el famoso cocinero» o un elemento similar.
3. *Neutralización* - Se elimina el referente cultural, cuando no es relevante para la escena o la película y se mantiene el efecto del original. Se modifica la oración sin alejarse demasiado del original, de forma que la nueva versión encaje con lo que está ocurriendo. Por ejemplo, si se trata de humor, se quiere transmitir el efecto cómico, no tanto la información en sí, lo que da al traductor mayor libertad a la hora de cambiar el texto.

Elegir una opción u otra depende de factores como la importancia del referente en la trama y las implicaciones que puede tener traducir cultura. Según la opción elegida, se puede conservar el color local, perpetuar estereotipos (positivos o negativos), enfatizar o desvirtuar especificidades culturales, incluso dar lugar a malentendidos culturales (Ramière, 2006:156).

4.3.4.2. Los juegos de palabras

Los juegos de palabras son un aspecto fundamental de la serie *Modern Family*. El lingüista Delabastita (1993) indica que se basan en oponer dos elementos lingüísticos con forma parecida, pero significado diferente:

⁷ De nuevo, los ejemplos de referencias culturales que se traducen con estas técnicas se pueden encontrar en nuestro análisis.

The general name indicating the various textual phenomena in which certain features inherent in the structure of the language used are exploited in such a way as to establish a communicatively significant, simultaneous confrontation of at least two linguistic structures with more or less dissimilar meanings (signifieds) and more or less similar forms (signifiers) (Delabastita, 1993: 57).

Jakobson opina que los juegos de palabras, como la poesía, son intraducibles y aconseja enfrentarse a ellos con una transposición creativa (Jakobson, en: Delabastita, 1987: 154). Por difícil que pueda llegar a ser, las estadísticas muestran que gran parte de los juegos de palabras sí se traducen. Por eso, nos centraremos en la opinión de autores como Delabastita, quien analiza las soluciones que se han encontrado para la traducción de los juegos de palabras. El autor sugiere 8 técnicas, pero mostramos las 4 que creemos vamos a encontrar en nuestro corpus (Delabastita, 1996: 134):

1. PUN ST > PUN TT: el traductor reproduce el juego de palabras del texto original literalmente y, si procede, su entorno inmediato.
2. PUN > PUN: el juego de palabras se traduce con otro, equivalente o no, más o menos parecido al original en cuanto a la estructura formal, la estructura semántica o la función textual.
3. PUN > NON-PUN: el juego de palabras se traduce como una oración que no contiene otro juego de palabras, pero que quizá rescate uno o dos de los significados originales que se desprenden del juego de palabras o algún elemento semántico del original.
4. PUN > ZERO: se omite todo el juego de palabras y el fragmento en el que este está insertado en el TM.

Ardila et al. (2022: 126-128) aplican estas técnicas a la traducción de los juegos de palabras de la segunda temporada de la serie *Modern Family*, comparando los resultados del doblaje y la subtitulación. Concluyen que la técnica más empleada en subtitulación, incluso más que en doblaje, es PUN > PUN. Resulta curioso que la traducción de los subtítulos, que suele ser más literal, recurra más que la del doblaje a sustituir un juego por otro distinto. La siguiente técnica en frecuencia en subtítulo es PUN ST > PUN TT, pero, por la misma razón anterior, también llama la atención que el subtítulo recurra menos que el doblaje a conservar el mismo juego. Por último, en subtítulo se usa menos PUN > NO PUN, es decir, se traducen más juegos de palabras que en doblaje.

4.3.4.3. El plurilingüismo o multilingüismo

Otra de las principales fuentes del humor de *Modern Family* es el multilingüismo del personaje de Gloria, una mujer colombiana que se tiene que comunicar en inglés. La RAE define *multilingüismo* como la «coexistencia de varias lenguas en un país o territorio». De Higes aplica este concepto a las obras audiovisuales: «se describen como obras audiovisuales plurilingües aquellos textos en los que aparece más de una lengua (viva, muerta o inventada)» (De Higes, 2014: 88). Esta autora cree que su uso en una obra audiovisual no es casual, sino que tiene un objetivo,

que puede ser (De Higes, 2014: 92-93): marcar la otredad (indicar que un personaje procede de un determinado territorio lingüístico), reforzar la identidad y el patriotismo de un personaje, mostrar realismo (reflejar la pluralidad de voces de la sociedad), realizar una crítica social favoreciendo una ideología concreta, producir humor (al crear situaciones cómicas, malos entendidos o chistes debido a la incompreensión entre los personajes), crear suspense. En el caso de *Modern Family*, lo que pretende hacer el plurilingüismo es marcar la otredad, remarcar la identidad del personaje de Gloria y, sobre todo, producir humor.

Centrándonos en el aspecto traductológico, Martínez (2018: 13) define la traducción como el paso de una L1 (lengua origen) a una L2 (lengua meta), en nuestro caso, del inglés al español. Sin embargo, en las obras audiovisuales multilingües, existe la L3, que se refiere a una lengua diferente a la principal de la versión original. Sin embargo, este proceso se vuelve aún más complicado cuando la L2 y la L3 son la misma, que es lo que ocurre al traducir *Modern Family* al español.

Nadal (2015: 42) y Saborido (2016: 27-28) analizan el doblaje del plurilingüismo en las primeras temporadas de *Modern Family*. Concluyen que prácticamente desaparece en la mayor parte de los casos analizados, o se sustituye por una variación lingüística de los personajes que lo usan, lo que provoca escenas incoherentes (personajes que hablan español no entienden a otros que hablan español en versión sudamericana). Para tratar de compensar estos problemas, el traductor recurre a técnicas como la *creación discursiva* (De Higes, 2014: 113-114), cuando es posible alejarse de la versión original y el multilingüismo no entra en conflicto con el argumento. No obstante, cuando el multilingüismo es imprescindible en la trama, el traductor tiene que diferenciar de alguna manera el habla de los personajes que utilizan la L3, normalmente recurriendo a variaciones diatópicas del español.

En estos casos, Chaume (2012: 132-133) propone técnicas de traducción aplicables al doblaje, que incluyen, entre otras cosas, traducir los diálogos en L3 a un idioma o acento diferente. Además de que estas propuestas no son aplicables a nuestro análisis que se centra en la subtitulación, traducir los diálogos de Gloria en L3 a un idioma o acento diferente podría tergiversar la imagen que el espectador español se haría de su personaje. Chaume (2012: 132-133) propone además las siguientes técnicas traslativas específicamente para el subtítulo:

- Marcar la L3, no traduciéndola, subtitulando sus diálogos en L2 utilizando colores o cursiva, o subtitulándolos en L3 intralingüísticamente.
- No marcar la L3, subtitulando sus diálogos en L2 estándar o en L2 no estándar.

Estas técnicas nos sugieren las siguientes ideas que iremos probando en nuestras propuestas de traducción: dejar los diálogos de Gloria en la L3, en su lengua, pero marcarlos en el subtítulo con cursiva; o traducirlos con otra variedad lingüística, en nuestro caso, un registro (dando una versión más coloquial y graciosa de su diálogo). La primera opción podría ser efectiva,

pues no es lo mismo el vocabulario del español de España que el de Colombia, aunque no sabemos si funcionará a la hora de conservar el humor en la traducción en todos los casos.

Con todo, para simplificar el proceso y facilitar la comprensión del lector, intentaremos aplicar las técnicas de traducción de Delabastita para los juegos de palabras también a las situaciones con multilingüismo. A continuación, pasamos al apartado del análisis, donde estudiaremos las traducciones oficiales de los subtítulos de la serie y propondremos mejores opciones cuando lo consideremos oportuno.

5. Análisis

5.1. Las comedias de situación: *Modern Family*

Modern Family es una de las series de humor más famosas del mundo. Pertenece al género de las comedias de situación. Las *sitcoms* son series que se caracterizan por sus episodios cómicos de corta duración. Todos los episodios se suelen desarrollar en los mismos escenarios y se centran en los mismos personajes, que suelen ser bastante estereotipados. En general, los episodios tratan de problemas que surgen en la vida cotidiana de los personajes y de cómo estos los solucionan a la vez que generan situaciones cómicas. En las comedias de situación, puede haber tramas continuas que se desarrollen a lo largo de varios episodios o temporadas, pero los episodios suelen ser autoconclusivos, lo que permite a los espectadores disfrutar de cualquier capítulo sin haber visto los anteriores. Actualmente, las comedias de situación son uno de los géneros más queridos de la televisión.

Modern Family es una serie estadounidense creada por Christopher Lloyd y Steven Levitan que comenzó a emitirse en la cadena ABC el 23 de septiembre de 2009 y finalizó el 8 de abril de 2020. Los creadores se basaron en sus propias familias para hacer la serie y decidieron hacerlo en formato de falso documental, es decir, en numerosas ocasiones los personajes hablan directamente a la cámara e incluso la miran durante muchas de las escenas, algo muy poco común en las series de comedia, lo que constituye una de las características que distingue la serie de otras.

La serie se centra en una gran familia y en los tres núcleos familiares que la constituyen:

- En primer lugar, se encuentra la familia tradicional constituida por Phil y Claire y sus tres hijos: Haley, Alex y Luke. Como se ha mencionado anteriormente, los personajes de las *sitcom* suelen ser estereotipados. En este caso, Haley es la típica chica guapa y superficial que solo se preocupa por su apariencia y por salir de fiesta; y Alex es todo lo contrario: muy responsable y su único interés son los estudios.
- La siguiente familia es la pareja de Mitchell y Cameron y su hija adoptiva, Lily. A pesar de ser completamente diferentes, pues Mitch es bastante serio y Cam es una persona muy dramática y que ama ser el centro de atención, se complementan perfectamente.

- El tercer núcleo familiar lo forman Jay, un hombre de negocios conservador, padre de Mitch y de Claire, su jovencísima mujer de origen colombiano Gloria y el hijo de esta, Manny. Además de que Gloria en ocasiones habla en español, cuando habla en inglés, lo hace con un acento latino muy profundo, que es la fuente de gran parte de la carga cómica de su personaje.

Aparte de estos personajes, se encuentran otros secundarios que aparecen en algunos episodios a lo largo de las 11 temporadas. Los episodios se pueden desarrollar de formas diferentes. Pueden ser reuniones familiares que permiten que todos los personajes interactúen entre sí, pueden ser historias independientes de cada núcleo familiar o pueden ser tramas cruzadas entre miembros de diferentes núcleos⁸.

La serie triunfó por su formato innovador y su humor característico lleno de juegos de palabras, chistes y referencias, que enamoraron al público estadounidense y, posteriormente, a todo el mundo gracias al trabajo de los traductores.

5.2. Metodología del análisis

Para poder hacer el análisis de la traducción de las temporadas 10 y 11 de *Modern Family*, lo primero que hicimos fue visualizar los 40 capítulos en inglés y, posteriormente, en español con subtítulos en español. Extrajimos el material lingüístico del corpus ([Anexo](#)) manualmente y fuimos añadiendo las escenas cómicas a medida que las visualizábamos. Dado que la función del humor es hacer reír, nos fijamos especialmente en los fragmentos que provocaron este efecto en nosotras. Queremos advertir que, debido al límite de extensión de nuestro trabajo, en el corpus no recogemos todos los casos de humor de las temporadas 10 y 11 de la serie, sino una selección de los 30 ejemplos que nos parecieron más graciosos y más interesantes desde el punto de vista de la traducción.

Para sistematizar el material del corpus, elaboramos una tabla en la que aparecen el capítulo, el minuto y el segundo de cada ejemplo que tratamos, la intervención de los personajes en la versión original y en los subtítulos en español, el tipo y la teoría de humor (los indicamos con las abreviaturas TIH y TEH, respectivamente), y la técnica de traducción empleada (lo señalamos con TT). Antes de cada tabla, proporcionamos un pequeño contexto de cada escena y, después, analizamos el tipo de humor y la técnica que el traductor ha empleado. Los 30 fragmentos del corpus contienen 41 rasgos lingüísticos, que destacamos en el corpus con diferentes colores y los acompañamos de sus respectivas técnicas de traducción.

De nuevo por cuestiones de espacio, de los 30 ejemplos de nuestro corpus, en esta parte del análisis, incluimos una selección de los más interesantes desde el punto de vista traslativo y comentamos sus peculiaridades. Recogemos los que son ejemplo de diferentes técnicas de

⁸ Información obtenida de <https://blogs.diariovasco.com/series-gourmets/2020/05/13/modern-family-la-gran-comedia-familiar-de-la-decada/#>

traducción para cada uno de los fenómenos analizados, ya que nuestro objetivo es sugerir las distintas técnicas traslativas con que cuenta el traductor y señalar las ventajas e inconvenientes de cada una. En primer lugar, analizaremos las fichas de análisis relacionadas con los juegos de palabras; en segundo lugar, las que muestran casos de multilingüismo y, en tercer lugar, las que tienen que ver con los referentes culturales. Las demás fichas de análisis se incluyen como [Anexo](#) al final del trabajo.

5.3. Análisis

5.3.1. Referentes culturales

Ejemplo 11. Ficha 3.

Mitch y Cam están cuidando a su sobrino, mientras la hermana de Cam está en la cárcel. Esta les ha pedido que le manden vídeos de su hijo, pero la pareja no quiere que se entere del poco progreso de Cal, así que se plantean editar los vídeos.

Temporada 10. Capítulo 1. Minuto 3:40	
VERSIÓN ORIGINAL	SUBTÍTULOS ESPAÑOL
MITCH: <i>Is it possible to shoot him in a way that makes him look better than he is?</i> CAM: <i>Honey, are you kidding? Vin Diesel is a movie star.</i>	MITCH: ¿Es posible grabarlo de forma que parezca mejor de lo que es? CAM: ¿En serio? Vin Diesel es una estrella.
TIH: Referente cultural TEH: Superioridad	TT: Extranjerización.

Mitch propone editar los vídeos de su sobrino para que parezca mejor de lo que es, pero no está seguro de que vaya a salir bien. Sin embargo, Cam cree que es una idea buena y factible, puesto que, si Vin Diesel ha podido llegar a ser una estrella del cine, todo es posible con una buena edición. La gracia está en que, como mucha gente, Cam considera que Vin Diesel no es lo suficientemente atractivo ni talentoso para haber llegado tan lejos. En este caso, el traductor ha optado por mantener la misma referencia, puesto que Vin Diesel es un actor mundialmente conocido, por lo que consideramos que puede conservarse en español.

Ejemplo 12. Ficha 5.

Haley encuentra a Dylan después de buscarle por toda la feria del 4 de julio.

Temporada 10. Capítulo 1. Minuto 18:16	
VERSIÓN ORIGINAL	SUBTÍTULOS ESPAÑOL
DYLAN: <i>Haley? What are you doing here?</i> HALEY: <i>Well, you tweeted you were working. The water tower was in the back of your Instagram story, and you just left a Yelp rating for that falafel place around the corner, so I figured out where you were.</i>	DYLAN: ¿Haley? ¿Qué haces aquí? HALEY: Tuiteaste que trabajabas. El depósito de agua salía en tu Instagram y has evaluado el puesto de falafel de la esquina. Deduje que estabas aquí.

TIH: Referente cultural TEH: Incongruencia	TT: Domesticación: traducción explicativa
---	---

Haley le explica a Dylan que ha conseguido encontrarle gracias a las pistas que este ha ido dejando en las redes sociales, una de ellas en *Yelp*. *Yelp* es una empresa estadounidense que tiene una aplicación que se utiliza para dejar reseñas, pero que no es una aplicación conocida fuera de Estados Unidos, por lo que el traductor español ha decidido sustituir la referencia por una explicación.

Ejemplo 13. Ficha 8.

Cam descubre que Mitch besó a otra persona cuando empezaban a salir.

Temporada 10. Capítulo 2. Minuto 5:51	
VERSIÓN ORIGINAL	SUBTÍTULOS ESPAÑOL
<p>MITCH: <i>Six weeks into our relationship, before we decided we were exclusive, I kissed someone in a bar. See, it's not a big deal.</i></p> <p>CAM: <i>Okay, yes, it is a big deal, which is why I rejected a very similar advance at that same time from a celebrity. But I'm not going to tell you who that is because I don't want you to feel insecure.</i></p> <p>MITCH: <i>Okay, we both know you're seconds away from...</i></p> <p>CAM: <i>It was Isaac Mizrahi!</i></p>	<p>MITCH: Cuando llevábamos seis semanas, antes de quedar en no salir con otros, besé a alguien en un bar. ¿Ves? No es para tanto.</p> <p>CAM: Pues sí que es para tanto porque yo rechacé a un famoso que me entró en ese momento. No te voy a decir quién para que no te sientas inseguro.</p> <p>MITCH: Ambos sabemos que estás a punto de...</p> <p>CAM: ¡Fue Isaac Mizrahi!</p>
TIH: Referente cultural TEH: Incongruencia	TT: Extranjerización

Cam desvela que la persona famosa a la que rechazó es Isaac Mizrahi. Isaac Mizrahi es un diseñador de moda, actor, cantante y presentador de televisión muy conocido en Estados Unidos. En este caso, el traductor ha decidido mantener la misma referencia. Sin embargo, fuera de su país no es tan conocido, por lo que puede que el público meta no lo conozca y se pierda información. Si se hubiera utilizado la técnica de domesticación, podríamos haber sustituido este referente por otro, como Jesús Vázquez, por ejemplo. Sin embargo, como estamos comprobando, a lo largo de la traducción de la serie se prefiere la extranjerización para mantener el tono y ambiente estadounidenses.

Ejemplo 14. Ficha 9.

Phil se acerca a la mesa de billar donde están jugando sus familiares.

Temporada 10. Capítulo 2. Minuto 9:30	
VERSIÓN ORIGINAL	SUBTÍTULOS ESPAÑOL
<p>PHIL: <i>Well, if it isn't John, Paul and George. Anyone need a Ringo?</i></p> <p>JAY: <i>Actually, we can get by without a little help from you, friend.</i></p>	<p>PHIL: Vaya. Pero si son John, Paul y George. ¿Necesitáis a un Ringo?</p> <p>JAY: De hecho, no necesitamos una Yoko Ono.</p>

TIH: Referente cultural. TEH: Incongruencia	TT: Extranjerización TT: Domesticación: adaptación cultural intermedia.
--	--

En esta escena, Phil hace un chiste cuando se refiere a Mitch, Manny y Luke con el nombre de los integrantes de los *Beatles*. El traductor ha optado por mantener la referencia original, por lo que hemos considerado que la técnica de traducción es la extranjerización. En cuanto a la referencia a Yoko Ono, comprobamos que el traductor se ha tomado la libertad de cambiar una referencia cultural por otra, pues en la versión original, *we can get by without a little help from you, friend* modifica un verso de una canción del grupo musical anterior (*Oh, I get by with a little help from my friends*) para adaptarla a la historia, pero esta referencia cultural puede pasar desapercibida para el público español.

Ejemplo 15. Ficha 22.

Gloria está conduciendo rápidamente por motivos de trabajo. Jay le llama y esta tiene que disimular para que no sepa que está trabajando.

Temporada 11. Capítulo 4. Minuto 13:11	
VERSIÓN ORIGINAL	SUBTÍTULOS ESPAÑOL
GLORIA: <i>I have a flat tire. I'm gonna call AA to get it fixed.</i> JAY: No, AAA fixes tires. AA is that alcoholic cult that makes your friends not fun anymore.	GLORIA: Se me ha pinchado una rueda. Voy a llamar a AA para que la arreglen. JAY: No. El seguro se llama AAA. AA es esa secta de alcohólicos que hace que los amigos se vuelvan un rollo.
TH: Referencia cultural + Lingüístico TH: Incongruencia y superioridad	TT: Extranjerización

Gloria comete uno de sus característicos errores al hablar en inglés. En este caso, quiere decir que va a llamar a los servicios de emergencia, a los que en EE. UU. se les conoce como AAA (*American Automobile Association*). Sin embargo, se equivoca y dice AA, que son las siglas para *Alcoholics Anonymous* (Alcohólicos Anónimos). En un contexto estadounidense, se trata de una graciosa equivocación. Sin embargo, al trasladarlo al español, el traductor ha mantenido ambas siglas. Esto supone un problema, porque lo más probable es que el público meta no sepa lo que es «AAA», por lo que este chiste carece de sentido y se pierde la gracia. Nuestra propuesta, más cercana a la domesticación, es sustituir «AA» por «123», que es el número al que se llama en Colombia en casos de emergencia, lo cual explicaría la equivocación de Gloria. Para mantener el chiste, Jay podría decir: «No. Tienes que llamar al 911. 123 es la canción que le pusimos a Joe para que aprendiera los números».

5.3.2. Juegos de palabras

Ejemplo 1. Ficha 10.

Phil y Jay se piden perdón y Phil explica el motivo de su enfado.

Temporada 10. Capítulo 2. Minuto 18:35	
VERSIÓN ORIGINAL	SUBTÍTULOS ESPAÑOL
PHIL: <i>I only trashed them because of what you called me when I was dancing at the wedding.</i> JAY: <i>What? Flail Dunphy? Shrill Dummy? When you dropped your drink? Spill Bumbly?</i> PHIL: <i>Michael Jerk-son.</i> JAY: <i>Oh! Yeah. I forgot about that one. I'm sorry.</i>	PHIL: Solo los critiqué por lo que me llamaste en la boda JAY: ¿El qué? ¿Panphilo Dunphy? ¿Tonto chillón? ¿Al tirar la bebida? ¿Tontorpe? PHIL: Michael Tontenson. JAY: Sí. Se me había olvidado. Lo siento.
TIH: Lingüístico. Juego de palabras. TEH: Incongruencia	TT: PUN>PUN TT: PUN ST>PUN TT TT: PUN>PUN

En esta escena, hay tres juegos de palabras complicados de traducir, todos ellos relacionados con el nombre completo de Phil, Phil Dunphy. El primero de ellos, *Flail Dunphy*, está relacionado con la forma de bailar de Phil, puesto que *flail* significa «agitarse, sacudirse». En este caso, el traductor lo ha traducido como «Panphilo Dunphy» que, aunque no mantiene todo el significado original, es una buena opción. El segundo juego de palabras es *Shrill Dummy*, que viene de *shrill* (chillón) y *dummy* (tonto). El traductor lo ha traducido literalmente y creemos que es una opción válida, a pesar de que sería mejor un insulto que mantuviera la similitud con el nombre de Phil. Por último, encontramos *Spill Bumbly*, que viene de la suma de *spill* (derramar) y *bumble* (trastabillar, ser torpe). El traductor lo ha dejado como «tontorpe», que no hace referencia al derramamiento de la bebida, pero que mantiene el insulto «torpe». En este caso, el traductor ha encontrado muy buenas soluciones que han conseguido mantener el tono burlesco de Jay.

Ejemplo 2. Ficha 25.

En este episodio de Navidad, Luke y Manny están peleados por una chica. Sin embargo, para no hacer la cena incómoda, Manny dice que no quiere discutir para respetar el amor que se tiene la familia. Por su parte, Cam ha cocinado unas bolas de queso, y Alex las prueba mientras Manny habla.

Temporada 11. Capítulo 9. Minuto 6:58	
VERSIÓN ORIGINAL	SUBTÍTULOS ESPAÑOL
MANNY: <i>And don't worry, I don't want any trouble. Today is not about me, it's about family, our family, and the deep profound love we share.</i> ALEX: <i>Man, that's cheesy.</i> MANNY: <i>Maybe, but it's how I feel.</i>	MANNY: Y no os preocupéis, no quiero causaros problemas. Hoy yo no soy importante, sino la familia, nuestra familia y el profundo amor que nos profesamos. ALEX: Qué cursi. MANNY: Puede ser, pero es lo que siento.
TIH: Lingüístico. Juego de palabras. TEH: Incongruencia	TT: PUN>NON-PUN

Lo gracioso de esta escena es el malentendido que surge de las bolas de queso. Alex las prueba y dice que son demasiado *cheesy*. Esta palabra se puede usar para referirse a algo con mucho queso y también a algo cursi. En este caso, la intervención de Alex se refería a la comida,

no al discurso de Manny. Sin embargo, Manny se piensa que le está hablando a él. Creemos que la traducción no refleja el hecho de que Alex se refiera a la comida. Nuestra propuesta traslativa es algo tan sencillo como haber traducido *cheesy* por «empalagoso», un adjetivo que se usa tanto para las personas como para la comida (cambiaría la técnica de traducción a PUN>PUN).

Ejemplo 3. Ficha 26.

En este capítulo, se descubre que Phil es un bloguero de comida. Jay odia a ese bloguero, y han discutido varias veces *online*, pero ninguno sabe quién es el otro. Sin embargo, al final del capítulo, Jay le descubre y le huele las manos manchadas de ketchup para asegurarse de que es él.

Temporada 11. Capítulo 10. Minuto 19:33	
VERSIÓN ORIGINAL	SUBTÍTULOS ESPAÑOL
JAY: You're the <i>Foodie in a Hoodie</i> ? PHIL: Why would you say that? JAY: <i>Ketchup!</i> PHIL: <i>I'm trying but I'm lost!</i>	JAY: ¿Tú eres el <i>Refinado Encapuchado</i> ? PHIL: ¿Por qué dices eso? JAY: ¡Salsa! PHIL: ¡No entiendo nada!
TIH: Lingüístico. Juego de palabras. TEH: Incongruencia	TT: PUN>PUN TT: PUN>NON-PUN

En primer lugar, cabe comentar la traducción del nombre del blog de Phil, *Foodie in a Hoodie*. El traductor ha optado por «Refinado Encapuchado», que es una buena opción que consigue mantener la rima y la gracia del original. En cuanto al juego de palabras, este surge de la similitud en la pronunciación de *ketchup* y *catch up*: Jay dice *ketchup* al oler la salsa en las manos de Phil, y este entiende *catch up*. Se trata de una traducción muy difícil y, en este caso, el traductor no ha encontrado un equivalente en español que mantenga el juego de palabras, por lo que se ha perdido por completo.

Ejemplo 4. Ficha 28.

Mitch y Cam adoptan a un bebé. Cuando llegan a casa con él, tiene lugar esta conversación.

Temporada 11. Capítulo 16. Minuto 21:01	
VERSIÓN ORIGINAL	SUBTÍTULOS ESPAÑOL
MITCH: Don't forget to support his head. CAM: I will. <i>It's not my first rodeo. Oh, I can't wait to take him to his first rodeo.</i>	MITCH: No olvides sujetarle la cabeza. CAM: No lo haré. <i>No es mi primer rodeo. No puedo esperar a llevarlo a su primer rodeo.</i>
TIH: Lingüístico. Juego de palabras. TEH: Incongruencia	TT: PUN ST>PUN TT

La traducción es demasiado literal. La expresión *It's not my first rodeo* es muy común en inglés, pero no lo es en español, por lo que sería mejor emplear otra palabra que sí se utilice. Nuestra propuesta de traducción sería cambiar la expresión por «No soy un novato. Ay, ¡qué ganas de que sea un novato en la universidad!». De esta manera, se mantiene el mismo chiste que en la versión original (PUN>PUN).

Ejemplo 5. Ficha 29.

Mitch y Cam dan una fiesta de bienvenida a su nueva casa. Su amigo Ronaldo se encarga de repartir comida a los invitados, entre ellos Phil y Claire.

Temporada 11. Capítulo 17. Minuto 12:53	
VERSIÓN ORIGINAL	SUBTÍTULOS ESPAÑOL
RONALDO: <i>Hello, you two.</i> CLAIRE: <i>Hey.</i> RONALDO: <i>How about a little quiche.</i> PHIL: <i>Oh, how European. *Phil kisses Ronaldo*</i>	RONALDO: Hola, chicos. CLAIRE: Hola. RONALDO: ¿Unos quesitos? PHIL: Qué europeo.
TIH: Lingüístico. Juego de palabras. TEH: Incongruencia	TT: PUN>NON-PUN

El juego de palabras de este ejemplo surge de la pronunciación similar entre dos palabras. Ronaldo les ofrece *quiche*, y Phil entiende *kiss*, por lo que le da un beso a Ronaldo y este no entiende nada. En este caso, es difícil encontrar una equivalencia en español. El traductor ha optado por «quesitos», que es una solución válida, puesto que se puede considerar que es una palabra parecida a «besitos». Sin embargo, este es un caso de chiste no verbal basado en una imagen visual, pues al ver la escena, es probable que no se entienda por qué Phil besa a Ronaldo, por lo que se pierde el humor en español y la escena es un tanto extraña. Quizás una opción mejor sería traducirlo como «queso», que se puede confundir con «beso» (y la técnica de traducción sería PUN>PUN), pero este ejemplo demuestra lo complejo que es traducir ciertos juegos de palabras.

5.3.3. Plurilingüismo

Ejemplo 6. Ficha 11.

En esta escena, se muestra cómo Gloria odia que la imiten y que se rían de su acento.

Temporada 10. Capítulo 4. Minuto 10:07	
VERSIÓN ORIGINAL	SUBTÍTULOS ESPAÑOL
CLAIRE: <i>And then Gloria says, "Where are my chews? "I cannot go to the club without my chews! "Your stupid doggy chews my chews!"</i>	CLAIRE: Y entonces Gloria dice: "¿Y mis 'sapatos'? No puedo ir a la discoteca sin 'sapatos'. Tu perro tonto se ha 'sampado' mis 'sapatos'".
TIH: Plurilingüismo TEH: Superioridad	TT: PUN>PUN

Claire se burla del acento de Gloria imitando cómo esta última pronuncia la palabra *shoes* de forma muy similar al verbo *chew*. En inglés se cambia la palabra por completo, y en español solo se cambia una letra («sapatos»), pero es una muy buena traducción, porque mantiene una pronunciación que es probable que se dé en una persona latina como lo es Gloria.

Ejemplo 7. Ficha 13.

En este capítulo, Gloria es la entrenadora de un equipo de fútbol infantil y Jay hace de árbitro. Las decisiones que está tomando su marido no le gustan a Gloria, por lo que acaba gritándole en su idioma natal: el español.

Temporada 10. Capítulo 7. Minuto 10:10	
VERSIÓN ORIGINAL	SUBTÍTULOS ESPAÑOL
JAY: <i>That's it! Whistle! You're outta here!</i> GLORIA: ¡Lo que te voy a hacer cuando lleguemos a casa! JAY: <i>Doesn't frighten me.</i>	JAY: ¡Se acabó! ¡Silbido! ¡Fuera! GLORIA: [No hay subtítulos] JAY: No me da miedo.
TIH: Plurilingüismo. TEH: Incongruencia	TT: PUN>ZERO

En esta intervención, lo que busca Gloria al gritar en español es asustar a Jay para que deje de pitar en contra de su equipo. El humor recae en que Jay se hace el valiente y dice que no le asusta, a pesar de no haberla entendido. En la traducción, sin embargo, ambos hablan el mismo idioma, español, por lo que ese toque humorístico se pierde. Además, el traductor ha optado por no subtítular la intervención de Gloria. Creemos que siempre es preferible subtítular todas las intervenciones, puesto que los subtítulos también pueden ir dirigidos a un público con problemas auditivos, y de esta manera, se les está privando de información. Por ello, a pesar de que sea inevitable perder parte de ese chiste, la mejor opción habría sido subtítular esa intervención en español y en cursiva, para marcar que Gloria está hablando en español colombiano.

Ejemplo 8. Ficha 16.

En esta escena, Manny dice que su audición para una obra de teatro le ha salido bien.

Temporada 10. Capítulo 19. Minuto 17:19	
VERSIÓN ORIGINAL	SUBTÍTULOS ESPAÑOL
MANNY: <i>I nailed my monologues for the Elizabethan society. Methinks you're looking at a brand-new Lizzie.</i> GLORIA: <i>So it is "methinks." So why does Jay correct me every time I say that?</i>	MANNY: He clavado los monólogos para la sociedad Isabelina. Mi creer que estás delante de una nueva Isa. GLORIA: ¿Se dice "mi creer"? ¿Por qué Jay me corrige cada vez que lo digo?
TIH: Plurilingüismo TEH: Incongruencia	TT: PUN ST>PUN TT

La obra de teatro de Manny está ambientada en la antigüedad, hacia el siglo XVI, y por eso se expresa con la palabra *methinks*. En respuesta, Gloria se queja de que, cuando ella dice esa palabra Jay le corrige, haciendo referencia sin saberlo a su nivel bajo de inglés. En este caso, el traductor ha trasladado literalmente *methinks* como «mi creer». El problema con esta traducción es que *methinks* es una palabra que realmente se utilizaba en inglés en su época, pero «mi creer» ni es ni ha sido nunca un uso correcto en español, por lo que la versión subtítulada carece de sentido y no se entiende por qué Manny diría «mi creer». Nuestra propuesta sería utilizar una

expresión anticuada como «A vos digo»; de esta manera, Manny diría «A vos digo que está delante de una nueva Isa» y Gloria respondería «¿Vos no se decía solo en Colombia?». Sería una muy buena solución, pues en la mayoría de los países latinoamericanos se usa el voseo, entre ellos Colombia.

Ejemplo 9. Ficha 17.

En este capítulo, Phil celebra su cumpleaños y se pone un propósito para el año siguiente: aprender español.

Temporada 10. Capítulo 22. Minuto 0:35	
VERSIÓN ORIGINAL	SUBTÍTULOS ESPAÑOL
PHIL: <i>Also, I'm gonna learn how to speak Spanish.</i> GLORIA: ¡Excelente! PHIL: <i>I haven't started yet.</i>	PHIL: Además, aprenderé a hablar con tanta gracia como tú GLORIA: [Sin subtítulos] PHIL: Aún no me sale igual.
TIH: Plurilingüismo TEH: Incongruencia	TT: PUN>PUN TT: PUN>ZERO

Este es un ejemplo de lo difícil que es traducir el multilingüismo cuando coincide con la lengua meta. Phil se propone aprender español, a lo que Gloria responde entusiasta en su idioma, pero Phil no le entiende, porque aún no ha empezado. En este caso, el traductor ha decidido sustituir el aprender español por «hablar con tanta gracia» como Gloria. A pesar de que resulta extraño que Phil se haya propuesto eso, es una solución de traducción válida. En cuanto al resto de los subtítulos, al igual que en el ejemplo 5, se vuelve a omitir la intervención de Gloria, algo que creemos que no se debería hacer. Una opción sería mantener «¡Excelente!» marcándolo en cursiva y otra sería intentar compensar el dialecto que se pierde con un registro más coloquial, como «¡De puta madre!» o, como preferimos, una expresión menos vulgar y muy utilizada en Colombia, «¡Chévere!».

Ejemplo 10. Ficha 19.

El final del capítulo ocurre un año después del inicio del mismo. Cuando Phil muestra lo que ha aprendido de español a lo largo del año, comete un pequeño error.

Temporada 10. Capítulo 22. Minuto 19:35	
VERSIÓN ORIGINAL	SUBTÍTULOS ESPAÑOL
PHIL: <i>Mi año fue hermoso. My year was beautiful.</i> GLORIA: <i>Año means "year." Ano means "anus."</i>	PHIL: [Sin subtítulos]. El año ha <i>sío</i> hermoso. GLORIA: "Sido". <i>Se dice "sido"</i> .
TIH: Plurilingüismo TEH: Incongruencia y superioridad	TT: PUN>PUN TT: PUN>ZERO

En este caso, creemos que la propuesta de los subtítulos no es buena. En primer lugar, no se ha subtitulado la oración «Mi año fue hermoso». Por otra parte, se ha jugado con la pronunciación y Phil dice «sío» en vez de «sido». Es una opción válida, pero creemos que es una pronunciación más similar a la andaluza que a la colombiana, por lo que no tiene mucho sentido

en este contexto (recordemos los peligros que comentamos de traducir un acento con otro). Nuestra propuesta traslativa sería buscar de nuevo una expresión colombiana y que Phil se equivocara al decirla. Por ejemplo, Phil diría «Mi año estuvo vacuno. El año ha sido muy bonito», y Gloria respondería «Bacano. Vacuno son las vacas».

A continuación, exponemos las conclusiones a que hemos llegado después del análisis crítico de nuestros fragmentos, presentamos las referencias bibliográficas y el anexo de trabajo.

6. Resultados y conclusiones

Antes de cumplir nuestro objetivo principal (analizar las técnicas de traducción del subtítulo de *Modern Family*), nos propusimos clasificar el humor según sus teorías. Como se ha observado en el trabajo, este puede surgir de tres teorías diferentes: la incongruencia, la superioridad y la descarga. Las hemos aplicado a las fichas de análisis de nuestro corpus y hemos llegado a las siguientes conclusiones. Dado que en *Modern Family* las fuentes de humor más importantes son los juegos de palabras y el plurilingüismo, las principales teorías de las que surgen los chistes son la de la incongruencia, al descifrar los juegos de palabras, y la de la superioridad, cuando se burlan de Gloria por su acento, por ejemplo. Asimismo, hemos comprobado que en nuestro corpus no hay ningún caso que surja de la teoría de la descarga. Esto demuestra que, en la serie, la gran mayoría de los chistes surgen de reírse los unos de los otros y no de elementos represivos de la sociedad, como sería si fueran de la teoría de la descarga.

También quisimos clasificar el humor según sus tipos. Para ello, empleamos la clasificación de Zabalbeascoa (2001). Los tipos que más aparecen en la serie son los chistes cultural-institucionales y los nacionales, debido a los numerosos referentes culturales de Estados Unidos que se observan, y los lingüístico-formales, por los numerosos juegos de palabras de que se sirven. También observamos ejemplos de chistes paralingüísticos, los que se basan en el acento o la forma especial de hablar de Gloria.

Después, pasamos al siguiente objetivo, que era identificar los principales problemas de traducción del humor, para lo que seguimos la clasificación de Simeone (2018). En el caso que nos concierne, al hacer el análisis, hemos comprobado que los mayores problemas de la traducción de *Modern Family* son los problemas lingüísticos que surgen de los juegos de palabras, los referentes culturales de Estados Unidos y las escenas multilingües del personaje de Gloria, por lo que hemos decidido centrar nuestro análisis en ellos.

Por supuesto, nuestro objetivo principal era estudiar las técnicas de traducción que han empleado los traductores de la serie con esos fenómenos y sugerir propuestas de traducción propias cuando consideráramos que podíamos aportar una opción mejor. En primer lugar, diremos que nuestro corpus de análisis consta de 30 fichas, con un total de 41 ejemplos de rasgos humorísticos. En cuanto a las técnicas traslativas, hemos seguido dos clasificaciones diferentes.

Por un lado, hemos utilizado las técnicas de Venuti para los referentes culturales. Solo hemos encontrado algunos casos de *domesticación* cuando mantener la referencia cultural era inviable y, de hecho, en nuestro corpus no hay ningún ejemplo de *neutralización*, pues los referentes se consideran demasiado importantes para eliminarlos. Hemos comprobado que en *Modern Family* la técnica traslativa por excelencia con las referencias culturales es la *extranjerización*, es decir, se ha preferido mantener los referentes originales para conservar el ambiente estadounidense de la serie y hacer que el público español se familiarice con la cultura del país.

Por otro lado, hemos aplicado las técnicas de Delabastita para la traducción de juegos de palabras, que empleamos también con las escenas multilingües. En nuestro corpus, hay 23 ejemplos de juegos de palabras. Al analizarlos, hemos comprobado que la técnica más usada es PUN>PUN, utilizada en 11 de ellos, y PUN ST>PUN TT, en 9. Solamente se ha perdido el juego de palabras en tres ocasiones, lo que nos muestra que, en general, el traductor de la serie ha sido valiente al atreverse a traducirlos. Al comparar nuestros resultados con trabajos anteriores, como el de Ardila et al. (2022), parece confirmarse que en general, la versión subtitulada ha traducido más juegos de palabras que la versión doblada, y que las tendencias traductológicas se han mantenido desde las primeras temporadas de la serie, dado que sus resultados también mostraron que la estrategia más utilizada en subtítulo era PUN>PUN. Esto puede deberse a que esta técnica es bastante creativa y puede dar lugar a nuevos elementos humorísticos. Por lo tanto, estamos de acuerdo con estas autoras en que, en esta serie, la versión subtitulada no sigue su tendencia habitual de recurrir a traducciones más literales, pues en ese caso la técnica más frecuente habría sido conservar el mismo juego (PUN ST>PUN TT).

En cuanto a los 11 ejemplos de escenas multilingües, se ha conseguido mantener el humor en muchas ocasiones (5 con PUN>PUN y 2 con PUN ST>PUN TT). Sin embargo, también se ha perdido en 4 ocasiones (PUN>ZERO). Por lo tanto, hemos comprobado que la traducción del multilingüismo es muy compleja, de hecho, es la que más nos ha costado, y estamos de acuerdo con los trabajos de Nadal (2015) y Saborido (2016) que sostienen que, en muchas ocasiones, pueden surgir escenas un tanto incoherentes al traducir y que, a veces, el multilingüismo se ve obligado a desaparecer o a ser sustituido, por ejemplo, por una variedad lingüística. No obstante, creemos que cuando el multilingüismo es parte importante de la historia (y en el caso de Gloria suele serlo), se debería marcar de alguna forma en subtítulo. Para ello hemos propuesto conservar la L3 de Gloria marcándola con cursiva, compensarla con vocabulario representativo del español colombiano o con un registro más coloquial en los casos en los que sea apropiado. Por otro lado, cabe mencionar que hemos comprobado que el traductor de la serie no ha sido sistemático, pues hay intervenciones de Gloria en español que ha dejado sin subtítular y otras que sí, lo cual creemos que es un error, pues es muy importante ser coherente con el método de traducción que elijas.

Tras analizar nuestras fichas, creemos que, aunque en 13 ocasiones hemos podido proponer mejores traducciones para mantener el humor, el traductor de la serie ha hecho un buen trabajo, pero corroboramos también que la traducción del humor es una de las más complejas.

Finalmente, nos gustaría añadir algunas posibles líneas de investigación futuras. En primer lugar, se podrían estudiar más ejemplos de humor de la serie, puesto que mi corpus no es demasiado extenso debido al espacio limitado del trabajo, y así poder confirmar o matizar nuestros resultados con un corpus mayor de rasgos humorísticos. Asimismo, se podría estudiar si el total de las técnicas que han empleado los traductores han cambiado del principio al final de la serie y se podrían comparar nuestros resultados con los de la traducción de otras series de comedia.

7. Bibliografía

- Ardila, N., Arellano, B., Ballesteros, S., Bautista, M., de los Santos, C., Gómez, P., Pagán, M., Pérez, N., Sánchez, P., Vargas, P. (2022). *Análisis de la traducción al español del humor en la segunda temporada de la serie Modern Family*. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Granada. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/75662/ModernFamily.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bergson, H. (1984). *La risa: ensayo sobre la significación de lo cómico*. Madrid: Espasa- Calpe.
- Cazamian, L. (1965). *The Development of English Humour. Parts I and II*. New York: AMS Press.
- Chaume, F. (2000). Aspectos profesionales de la traducción audiovisual. En Kelly, D. (Ed.) *La traducción y la interpretación en España hoy: Perspectivas profesionales*, 47-84. Granada: Comares.
- Chaume, F. (2012). *Audiovisual Translation: Dubbing*. Manchester y Kinderhook: St. Jerome.
- Chiaro, D. (2008). Verbally expressed humor and translation. En Raskin, V. (Ed.), *The Primer of Humor Research*, 569-608. Berlin: Mouton de Gruyter.
- De Higes, I. (2014). *Estudio descriptivo y comparativo de la traducción de filmes plurilingües: el caso del cine británico de migración y diáspora*. Tesis Doctoral. Castellón de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Del Águila, M. E. y Rodero, E. (2005). *El proceso de doblaje take a take*. Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca.
- Delabastita, D. (1987). Translating Puns. Possibilities and Restraints. *New Comparison*, 3, 143-159.
- Delabastita, D. (1993). *There's a Double Tongue: An investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay, with Special Reference to Hamlet*. Amsterdam: Rodopi.
- Delabastita, D. (1996). *Wordplay and translation: Special issue of "the translator"*, 2, 2. St Jerome Publishing.
- Díaz, J. (2001). *El subtítulo*. Salamanca: Almar.
- 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*. Tesis doctoral. Universidad de Granada: Granada.

- González, E. (2016). *La traducción de referentes culturales en series de humor: análisis de la serie Modern Family*. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Valladolid, Soria.
- Gor, L. (2015). *La traducción del humor en el doblaje. Caso práctico: La vida de Brian*. Trabajo Fin de Grado. Universidad Pontificia Comillas: Madrid.
- Hickey, L. (2000). Aproximación pragmatolingüística a la traducción del humor. *Centro Virtual Cervantes*. <http://cvc.cervantes.es/lengua/aproximaciones/hickey.htm>
- Martin, R. (2007). *The psychology of humor: An integrative approach*. Elsevier Science & Technology.
- Martínez, A. (2018). *Doblaje y multilingüismo: Las lenguas en Sense8*. Trabajo de final de grado. Universitat Jaume I.
- Martínez, J. J. (2003). La traducción del humor en los medios audiovisuales desde una perspectiva transcultural. El caso de *The Simpsons*. *Interlingüística*, 14, 747-748.
- Martínez, J. J. (2004). *Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor en textos audiovisuales. El caso de Los Simpson*. (Tesis doctoral). Castellón de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I. <http://www.tdx.cat/handle/10803/10566>
- Martínez, J. J. (2008). *Humor y traducción: Los Simpson cruzan la frontera*. Castellón de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Mayoral, R. (1993). La traducción cinematográfica: el subtítulo. *Sendebarr*, 45-68. Universidad de Granada.
- Mayoral, R. (2001c). El espectador y la traducción audiovisual. En Chaume, F. y Agost, R. (Eds.), *La traducción en los medios audiovisuales*, 33-46. Castellón: Universitat Jaume I, Servei de Publicacions.
- Morentin, L. (2017). *El humor y su traducción en la serie Friends*. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Valladolid, Soria.
- 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*, 1, 419-476. León: Universidad de León.
- Nadal, J. (2015). *La traducción del humor en el doblaje de la serie Modern Family: Las lenguas de Gloria*. Trabajo Fin de Grado. Universitat Jaume I <https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/134128>
- Newmark, P. (1982). *Approaches to Translation*. Oxford: Pergamon Press.
- Nijland, N. (2012). *La subtitulación del humor en la serie Friends*. Tesis de maestría. Universiteit Utrecht: Utrecht.
- Nilsen, D. L. F. (1989). Better than the Original: Humorous Translations that Succeed. *Meta: journal des traducteurs / Translator's Journal*, 34, 1, 112-124.
- Ortega, L. (2015). *Principales problemas de traducción en el doblaje italiano-español*. Trabajo de fin de grado. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Real Academia Española (2024). Humor. En *Diccionario de la lengua española* (23ª ed.). <https://dle.rae.es/humor?m=form>
- Ramière, N. (2006). Reaching a Foreign Audience: Cultural Transfers in Audiovisual Translation [en línea]. *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation*, 6, 152-166. https://jostrans.soap2.ch/issue06/art_ramiere.php

- Saborido, A. (2016). *Análisis comparativo de traducciones comercializadas de productos multilingües: Doblaje español de la comedia de situación Modern Family*. Universidad del País Vasco. https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/18969/TFG_SABORIDO%20PIRIS%20Adri%C3%A1n.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Santana, B. (2005). La traducción del humor no es cosa de risa: un nuevo estado de la cuestión. En Romana, M. L. (Ed.). *Actas del II Congreso Internacional de la Asociación Ibérica de Estudios de Traducción e Interpretación*. Madrid, España: AIETI. 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*, 141-152. Castellón: Universidad Jaume I.
- Simeone, D. (2018). *El doblaje del inglés al español del humor en la serie televisiva Modern Family: estudio de recepción*. Trabajo final de Máster. Universitat Oberta de Catalunya: Barcelona.
- 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. <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/123245/?lang=en>
- Torres, M. A. (1999). *Estudio pragmático del humor verbal*. Cádiz: Servicio de publicaciones de la Universidad de Cádiz.
- Venuti, L. (1995). *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. Londres: Routledge.
- 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*, 251-266. Madrid: Ediciones Cátedra.

8. Anexo

El corpus de fichas de análisis en que se basa este trabajo se encuentra en esta dirección: [TFG Claudia González](#)