



# UNIVERSIDAD RICARDO PALMA

FACULTAD DE HUMANIDADES Y LENGUAS MODERNAS

ESCUELA PROFESIONAL DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Determinación de la estrategia más frecuente en la traducción inglés-español  
de los juegos de palabras en la película *Scary Movie 2*

## TESIS

Para optar el título profesional de licenciado en Traducción e Interpretación

Primera mención: inglés-castellano

Segunda mención: francés-castellano

## AUTOR

Huaita Maceda, Roger Ricardo

(ORCID: 0000-0003-1895-776X)

## ASESOR(ES)

Romani Miranda, Maggie Mabell (ORCID: 0000-0002-5834-4821)

Mancilla Anicama, Erika Angelita (ORCID: 0000-0002-8950-8008)

**Lima, Perú**

**2023**

**Metadatos complementarios**

**Datos de autor**

Huaita Maceda, Roger Ricardo

**Tipo de documento de identidad del AUTOR: DNI**

**Número de documento de identidad del AUTOR: 47108414**

**Datos de asesor(es)**

Mancilla Anicama, Erika Angelita

**Tipo de documento de identidad del ASESOR: DNI**

**Número de documento de identidad del ASESOR: 07860343**

Romani Miranda, Maggie Mabell

**Tipo de documento de identidad del ASESOR: DNI**

**Número de documento de identidad del ASESOR: 10612205**

**Datos del jurado**

**Jurado 1:** Mejía Huamán, Mario

**DNI:** 06026626; **ORCID:** 0000-0002-0543-1390

**Jurado 2:** Camacho Fuentes, Brenda Luz

**DNI:** 06636192; **ORCID:** 0000-0001-5862-0008

**Jurado 3:** Mancilla Anicama, Erika Angelita

**DNI:** 07860343; **ORCID:** 0000-0002-8950-8008

**Datos de la investigación**

**Campo del conocimiento OCDE:** 6.02.01

**Código del programa:** 231126

## **Dedicatoria**

No habría podido empezar el presente trabajo de investigación sin la bendición de Dios, cuya máxima expresión la veo reflejada en mi familia. Por esa razón, esta tesis va para ellos, en especial a mis padres, hermanos e hija, quienes, con su apoyo, ánimos y amor, han sabido darme la fuerza necesaria para no desistir en ninguno de los retos que la vida me ha puesto en frente.

## **Agradecimiento**

En primer lugar, agradecer a Dios, ya que sin él nada es posible.

A mi familia, por siempre estar a mi lado y apoyarme siempre sin juzgar.

A la Dra. Maggie Romaní Miranda, quien, gracias a sus enseñanzas, disciplina y exigencia, pudo acompañarme en la realización de este trabajo de investigación.

A la Dra. Erika Mancilla Anicama, por compartir toda su experiencia y conocimiento en el ámbito de la investigación y la traducción para poder realizar el presente trabajo.

A todos mis profesores de la Facultad de Humanidades y Lenguas Modernas de la Universidad Ricardo Palma, por todos los conocimientos que pude adquirir de ellos.

A mis amigos, por su aliento y ánimo en todo momento.

## Índice

Resumen .....	viii
Abstract.....	ix
Introducción.....	1
Capítulo I: Planteamiento del Estudio .....	3
1.1. Formulación del Problema.....	3
1.1.1. Problema General .....	3
1.1.2. Problema Específico .....	4
1.2. Objetivo General y Específico .....	4
1.2.1. Objetivo General .....	4
1.2.2. Objetivo Específico.....	4
1.3. Justificación e Importancia del Estudio.....	4
1.4. Alcances y Limitaciones .....	6
Capítulo II: Marco Teórico-Conceptual .....	7
2.1. Antecedentes de la investigación .....	7
2.2. Bases Teórico-Científicas .....	16
2.2.1. Delabastita: los Juegos de Palabras (JP).....	16
2.2.2. Rabadán: el Análisis de los Juegos de Palabras.....	23
2.2.3. Díaz: Tipos y Consideraciones de la Subtitulación .....	28
2.2.4. Patrick Zabalbeascoa: la Traducción del Humor en los Juegos de Palabras .....	31
2.2.5. Marco: la Traducción de los Juegos de Palabras en los Textos Literarios .....	38
2.2.6. Traducción Audiovisual .....	40
2.2.6.1. Tipos de traducción audiovisual. ....	41
2.2.6.2. Evolución de los estudios sobre la traducción audiovisual.....	43
2.3. Definiciones de Términos Básicos.....	44
Capítulo III: Hipótesis y Variables.....	50
3.1. Hipótesis.....	50
3.2. Identificación de Variables.....	50
3.3. Matriz Lógica de Consistencia.....	51
Capítulo IV: Método.....	52
4.1. Tipo y Método de Investigación.....	52
4.2. Diseño Específico de Investigación .....	52
4.3. Muestra.....	52
4.3.1. Tipo de Muestreo.....	52
4.3.2. Características de la Muestra o Participantes.....	53

4.4. Instrumentos de Recogida de Datos.....	53
4.4.1. Lista de Cotejo.....	54
4.4.2. Fichas de Análisis .....	55
4.5. Técnicas de Procesamiento de Datos .....	70
4.5.1. Análisis de los Juegos de Palabras .....	70
4.5.1.1 Sobre la ganancia y la pérdida en la traducción .....	74
4.6. Procedimiento de Ejecución del Estudio .....	74
Capítulo V: Resultados y Discusión .....	75
5.1. Datos Cualitativos .....	75
5.2. Discusión de Resultados.....	78
Capítulo VI: Conclusiones y Recomendaciones .....	80
6.1. Conclusiones .....	80
6.2. Recomendaciones.....	83
Referencias Bibliográficas .....	85
Anexos.....	89
Anexo 1 .....	89
Anexo 2 .....	90

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b> Propuesta de Delabastita para establecer la tipología de los juegos de palabras .....	21
<b>Figura 2</b> Propuesta de Marco para establecer los balances de las técnicas para la traducción de los juegos de palabras .....	39
<b>Figura 3</b> Porcentaje de los tipos de balances en la versión traducida.....	77
<b>Figura 4</b> Porcentaje de uso de las técnicas de balance negativo dentro de la muestra.....	78

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b> Propuesta de Díaz para establecer los tipos de subtítulos .....	31
<b>Tabla 2</b> Propuesta de Zabalbeascoa para establecer las categorías de humor.....	33
<b>Tabla 3</b> Propuesta de Zabalbeascoa para establecer la clasificación de los chistes.....	35

## RESUMEN

Este trabajo de investigación, titulado *Determinación de la estrategia más frecuente en la traducción inglés-español de los juegos de palabras en la película Scary Movie 2*, fue realizado en el contexto de los estudios de la traducción audiovisual y se concentra en el análisis de las técnicas y estrategias más usadas por los traductores al momento de trasladar el contenido textual de los juegos de palabras. En efecto, nos acerca a las razones por las cuales los traductores seleccionan ciertos tipos de técnicas y estrategias al subtítular películas con gran carga de humor.

Los juegos de palabras, como mecanismo utilizado para generar el humor en películas, obras literarias y otros textos que, por su naturaleza o tipología requieren de este recurso, ha constituido por mucho tiempo un reto traductológico; sin embargo, gracias a la investigación en este campo, se ha logrado entender con más exactitud por qué se prefieren ciertas técnicas y estrategias que otras.

## ABSTRACT

This research work, entitled *Determination of the most frequent strategy in the English-Spanish translation of the Scary Movie 2 puns*, was carried out in the context of audiovisual translation studies and focuses on the techniques and strategies most used by translators when translating the textual content of puns. Indeed, it brings us closer to the reasons why translators select certain types of techniques and strategies when subtitling humorous films.

Word games, as a mechanism used to generate humor in films, literary works and other texts, require this resource due to their nature or typology and have long been a translation challenge; however, thanks to the research done in this field, it is possible to understand more exactly why certain techniques and strategies are preferred over others.

## INTRODUCCIÓN

Históricamente, la traducción del humor nunca ha sido una tarea sencilla para los traductores. En efecto, las lenguas no solo poseen distintas estructuras gramaticales, sino que, además, sus hablantes poseen una cosmovisión particular. A ello se añaden propiedades correspondientes a las figuras retóricas y estilísticas del propio idioma.

La presente investigación se centra en el análisis de la traducción de los juegos de palabras. Se ha tomado como base de estudio la película *Scary Movie 2*, cinta realizada en inglés cuya particularidad es la presencia de estructuras humorísticas denominadas “juegos de palabras”.

Se analiza la versión subtitulada al español latino de la película arriba mencionada teniendo como finalidad identificar las estrategias de traducción del humor seleccionadas al momento de traducir los juegos de palabras. La pesquisa inicial que arroja que la estrategia usada con mayor frecuencia es la del balance negativo. Dicha estrategia suele ser la preferida en el proceso de traducción del humor; sin embargo, este estudio también muestra que existen otras estrategias para traducir los juegos de palabras.

Para la organización de este trabajo, se ha considerado pertinente comenzar con el planteamiento del problema, el cual determina el tema sobre las estrategias de traducción de los juegos de palabra en la película *Scary Movie 2*, y el problema de investigación siguiente: ¿cuál es la estrategia de traducción de juegos de palabras que más se utiliza para la subtitulación inglés-español de la película *Scary Movie 2*?

El segundo capítulo aborda el marco teórico-conceptual. El presente marco está centrado en las investigaciones previas realizadas sobre la traducción audiovisual, así como en las técnicas y estrategias de traducción de los juegos de palabras estudiadas por autores como Delabastita (1993) y Marco (2010). Asimismo, se hace referencia a los estudios de Díaz-Cintas (2012), quien realizó un análisis exhaustivo de la traducción de los subtítulos en los materiales audiovisuales y señaló la manera en que estos deben estructurarse. Otro autor que se destaca en este trabajo es Zabalbeascoa (2001), investigador más reconocido en el ámbito de la traducción del humor en español y quien ha realizado uno de los estudios más completos sobre

las distintas categorías y las técnicas que se usan en la traducción de los chistes de acuerdo con el contexto en el que estos se encuentren.

El tercer capítulo aborda la hipótesis y variables. En este apartado se presenta el principal supuesto y las variables de este estudio, las cuales son las siguientes: variable independiente: el balance negativo como estrategia de traducción los juegos de palabras; y variable dependiente: mayor ganancia. Se expone también la matriz de consistencia, la cual es un instrumento que permite evaluar la coherencia de la investigación, así como su grado de conexión lógica.

El cuarto capítulo aborda el método. En ese apartado se presenta el tipo de investigación y su diseño respectivo también. También se expone la muestra de estudio, así como los instrumentos de recogida de datos mediante los cuales se analizan la traducción de los juegos palabras. Finalmente, se menciona el modo en que se procedió a ejecutar el estudio.

El quinto capítulo aborda los resultados y discusión. En este capítulo se presenta tanto la interpretación del análisis llevado a cabo como los datos cuantitativos que sirvieron para evidenciar los porcentajes de frecuencia de cada una de las técnicas y estrategias utilizadas al momento de realizar la traducción de los juegos de palabras en la película *Scary Movie 2*. Estos últimos apoyaron la interpretación.

Finalmente, el sexto capítulo aborda las conclusiones y recomendaciones. En este apartado se concluye que el balance negativo es la estrategia más utilizada en la traducción de los juegos de palabras en la película *Scary Movie 2* y se explican las razones para su elección en el subtítulo del inglés al español. Se cierra la presente investigación con algunas recomendaciones para los traductores y para quienes se dediquen específicamente a la traducción audiovisual y la subtitulación.

En la parte final de esta tesis se encuentran los anexos con los formatos de la ficha de cotejo y la ficha de análisis de los juegos de palabras, así como también la transcripción gráfemica de la película y su subtítulo en español.

# CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

## 1.1. Formulación del Problema

Los estudios de la traducción de los juegos de palabras (JP) tienen sus inicios entre los años 50 y 60 con la masificación de los textos audiovisuales a nivel mundial. Estos estudios se dieron de una manera bastante empírica. Con la autora Reiss (1971) ya se puede ver un desarrollo más profesional sobre el estudio de las traducciones en textos audiovisuales. (Mayoral, 2001)

Más adelante, en *Wordplay and Translation*, Delabastita (1991) será quien establezca las bases de una descripción más exhaustiva de la traducción de los juegos de palabras. Por otra parte, es conocido que, por su composición, los juegos de palabras aparecen mucho más en textos orales (discursos). Por ello, la traducción audiovisual tiene que lidiar de manera casi obligatoria con este tipo de estructuras.

Tanto los estudios de traducción audiovisual como los de traducción literaria son de gran aporte para explicar la traducción de los juegos de palabras. De esta manera, la mayor parte de este tipo de investigaciones se relaciona con textos audiovisuales.

En lo que se refiere a la subtitulación de películas originales en la lengua inglesa, y en particular a la película *Scary Movie 2*, la muestra evidenció que la estrategia con mayor aparición en la traducción inglés-español de los juegos de palabras es la estrategia con balance negativo. De esta manera, de confirmarse este supuesto, quedaría la inquietud por conocer cuáles fueron los motivos para usar dicha estrategia, ya que existen otras que preservan el efecto del texto origen (TO) (balance neutro) o implican una ganancia en la traducción sobre el TO (balance positivo). En este orden de ideas, la presente investigación evidencia cuáles son los factores lingüísticos (específicamente gramaticales) que originan la preferencia de la estrategia con balance negativo a otras estrategias.

### 1.1.1. Problema General

¿Cuál es la estrategia de traducción de juegos de palabras que más se utiliza en la subtitulación inglés-español de la película *Scary Movie 2*?

### ***1.1.2. Problema Específico***

¿Qué tipos de estrategias se utilizan en la traducción de los juegos de palabras en la película *Scary Movie 2*?

## **1.2. Objetivo General y Específico**

### ***1.2.1. Objetivo General***

Analizar la subtitulación inglés-español de la película *Scary Movie 2* para determinar y explicar la estrategia de traducción de juegos de palabras que más se utiliza.

### ***1.2.2. Objetivo Específico***

Identificar los tipos de estrategias de traducción de los juegos de palabras en la película *Scary Movie 2*.

## **1.3. Justificación e Importancia del Estudio**

Como se ha manifestado en la descripción del problema, en los últimos años el interés por abordar el análisis de la traducción audiovisual es cada vez mayor. No cabe duda de que este tipo de traducción juega un papel muy importante en la transmisión de información y el intercambio cultural entre diferentes países y culturas. Dentro de este campo, el estudio de los juegos de palabras en películas se hace interesante y toma importancia, ya que permite contribuir con la teoría de la traducción en general al esclarecer un aspecto de un tema relevante en la aplicación del campo de la traducción. Asimismo, los resultados de la presente investigación tienen dos finalidades prácticas: 1) permitirán evaluar la aplicación de las estrategias de traducción de los juegos de palabras en la subtitulación de películas; y, 2) permitirán enriquecer los métodos de análisis del lenguaje figurado en general.

Por otra parte, es evidente que los juegos de palabras, en su mayoría, tienen una intención humorística y sarcástica; por lo tanto, es de vital relevancia reconocer los aspectos lingüísticos y culturales que causan que una lengua pueda crear determinados juegos de palabras; por último, luego de esta evaluación, será necesario considerar una lista de acciones (con aplicación de estrategias y técnicas) que se deben llevar a cabo con el fin de tener la mejor versión de la traducción del inglés al español de los juegos de palabras.



#### **1.4. Alcances y Limitaciones**

En el presente trabajo solo se analiza y estudia la traducción de los juegos de palabras en la película *Scary Movie 2*, así como las estrategias y técnicas empleadas para su realización. Este estudio pretende analizar la subtitulación inglés-español de la película *Scary Movie 2* para determinar la estrategia de traducción de juegos de palabras que más se utiliza, de igual modo, reflexiona acerca del porqué de su uso; sin embargo, no pretende esclarecer temas como por ejemplo la comprensión y el entendimiento del receptor, ya que son motivo de otras indagaciones posteriores en donde se requieren considerar de otras dimensiones discursivas y entornos.

Consideramos que una limitación de estudio para esta investigación es el poco acceso que se tiene a trabajos de similar característica y que la mayoría de juegos de palabras y estudios realizados de los mismos, se han hecho a partir de textos literarios, los cuales han servido de guía; no obstante, cuando se entra en el campo de la traducción audiovisual, surgen otros temas a considerar, como la cantidad de tiempo que un texto puede permanecer en pantalla, qué tan largo puede ser y la variedad de español que se debe utilizar de acuerdo con quienes sean los receptores.

Es importante mencionar que el presente trabajo ayudará a esclarecer dudas sobre el porqué la mayoría de traductores tiende a utilizar el balance negativo como estrategia de traducción más frecuente en la traducción de los juegos de palabras de textos audiovisuales.

Con todo lo mencionado, el presente trabajo de investigación muestra una base muy bien estructurada, clara y delimitada para tratar este objeto de estudio.

## **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL**

Para efectos del presente estudio, el marco teórico está dividido en dos grandes secciones. En primer lugar, el estado del arte o antecedentes relacionados al tema, en el cual se muestran los trabajos e investigaciones que tienen una similitud al presente trabajo de investigación. En la segunda sección, se plantean las bases teóricas, mediante las cuales se hará una revisión de los autores que han contribuido a realizar las teorías que se utilizará como base de este trabajo de investigación.

### **2.1. Antecedentes de la investigación**

Los estudios sobre la traducción inglés-español, específicamente de la subtitulación de películas, son recientes. Así, por ejemplo, la tesis realizada por Cieza (2020), denominada “Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie “Marlon”, Temporada I”, expuso un estudio sobre las técnicas más frecuentes utilizadas al momento de elaborar la traducción de los juegos de palabras. Asimismo, abordó aspectos tales como la gran influencia del humor al momento de generar juegos de palabras de inglés a español. Por ello, la traducción y el estudio de estos es de suma importancia para poder obtener la misma sensación de comicidad tanto en el TO como en el texto meta (TM).

Otro aspecto de suma importancia que se encontró en el trabajo de investigación realizado por Cieza (2020) es que no solo el aspecto lingüístico es necesario para generar humor, sino también se tiene que considerar el aspecto cultural para que el receptor del TM pueda encontrar el mismo grado de comicidad que se tiene en el TO.

Una de las estrategias más usadas en el humor son los juegos de palabras y sobre la traducción de estos es que se enfatizó en el presente trabajo, mencionando que, de acuerdo a lo ya citado anteriormente, su reproducción en la lengua meta no se limita antes los aspectos lingüísticos y el contenido que pueda presentar el mensaje, sino que su carga humorística va a recaer en reexpresar [*sic*] algo que también logre ser culturalmente cómico para el espectador. (Cieza, 2020, p. 9)

Dentro de las conclusiones que expone Cieza (2020) la autora sostuvo:

Al momento de investigar es obligatorio hacer una adecuada selección de las estrategias, técnicas o métodos que se van a tener en cuenta para el posterior análisis. Por tal, en la presente investigación han adecuadas [sic] las estrategias propuestas por Delabastita para traducir los juegos de palabras en vista de conservar la intención de la lengua origen, respetar la intertextualidad y el conocimiento compartido del público meta. (p. 33)

Para Cieza (2020) es de suma importancia ubicar los juegos de palabras dentro de las conversaciones en un texto audiovisual debido a que con ello se podrán tomar mejores decisiones con respecto a las técnicas o estrategias que se puedan utilizar para la traducción de los mismos. De igual forma, es preciso resaltar que para la autora no solo se debe tomar en consideración las técnicas o estrategias, sino también los factores internos y externos que subyacen al contexto de los juegos de palabras. “En el doblaje al español latino de los productos audiovisuales, es una prioridad identificar correctamente los diálogos que contienen juegos de palabras teniendo en cuenta la selección de los mismos según los influyentes factores externos e internos” (Cieza, 2020, p. 33).

La conclusión de Cieza (2020) fue que las técnicas utilizadas para la traducción de los juegos de palabras son de JP a JP y la adaptación, que son las que permiten mantener el efecto humorístico y la idea original, pero siempre adecuando el texto al público meta con el fin de que el mensaje pueda ser transmitido y entendido eficientemente (p. 33).

Por otra parte, en la tesis de Gabarrón (2018), titulada “Traducción y análisis traductológico de la obra de literatura juvenil *The Creakers* de Tom Fletcher”, se abordaron temas como la traducción de los nombres propios, los cuales se tienen que enfocar principalmente en el tema cultural. Asimismo, en ocasiones se puede hacer uso de préstamos lingüísticos por parte de la lengua origen. En dicho trabajo se afirmó también que el uso de extranjerismos puede ser usado en el TM; sin embargo, siempre se tiene que evaluar si tendrá el mismo impacto que causó en el TO.

En lo concerniente a los nombres propios, se han adaptado algunos extranjerismos propios de la cultura de origen, en este caso de la cultura inglesa, que no funcionaban en la cultura de llegada, en este caso la cultura española. Estos se han sustituido en el TM por equivalentes más conocidos y

comunes. A pesar de que algunos términos del TM son préstamos lingüísticos del inglés, consideramos que estos resultan más conocidos entre el público español al que va destinado el TM. (Gabarrón, 2018, p. 62)

Además, se puede apreciar que Gabarrón (2018) hizo hincapié en las dificultades que se presentan al momento de traducir los juegos de palabras, ya que se tiene que causar el mismo efecto humorístico tanto en el TO como en el TM. Es por ello que la adaptación de los juegos de palabras resulta ser una técnica adecuada para conservar el humor.

Es preciso señalar que Gabarrón (2018) también analizó las peripecias que pasan los académicos y traductores al momento de traducir los juegos de palabras debido a la naturaleza y composición de estos, ya que, en la mayoría de veces, vienen con una fuerte carga retórica que podría llegar a convertirse en una tarea titánica si el traductor no tiene la pericia suficiente como para sortear estos obstáculos (p. 81).

Finalmente, Gabarrón (2018) concluyó que lo más difícil de traducir son los juegos de palabras en nombres, ya que estos poseen una gran carga de descripción de los propios personajes y son de vital importancia para el entendimiento del texto por lo tanto han tenido que ser adaptados al español para que el receptor pueda captar el mensaje que proviene de estos nombres (p. 81).

De otro lado, la tesis de Félix (2016), denominada “Crítica al subtítulo de la película ‘Los expedientes secretos X: Enfrentate al futuro’”, luego de analizar la traducción del inglés al español en los subtítulos de dicha película, sostuvo que el trabajo de subtitulación no es un proceso que cualquier traductor puede llevar a cabo, sino que tiene que ser realizado por profesionales con amplio conocimiento de la materia. “El proceso del subtítulo de una película requiere la participación de profesionales especializados en el campo de la subtitulación. No basta con ser traductor, hay que tener como área de trabajo y especializarse en esta rama de la traducción audiovisual” (Félix, 2016, p. 44).

Félix (2016) aseveró que es importante tomar en consideración los diferentes tipos de español que existen, ya que uno se podría encontrar con términos que solo se utilizan en una región de Latinoamérica o que solo se utilizan en España. Por tal motivo, el traductor tiene que estar al tanto de los términos que utiliza el receptor dependiendo de donde se ubique geográficamente:

Se debe tener cuidado al hacer uso de términos que son propios de una región o país en particular (regionalismos), ya que el español que se habla en España y en los demás países de Latinoamérica, si bien es cierto que tiene muchas similitudes, pero también existen diferencias y vocablos que cambian su significado o adquieren una connotación distinta de un país a otro. (Félix, 2016, p. 44)

Por ello, Félix (2016) mencionó, al terminar su trabajo, que el conocimiento de la técnicas y estrategias de traducción son de vital importancia y que el traductor tiene que tener la capacidad de poder superar las distintas dificultades al momento de realizar la subtitulación de inglés a español tales como la extensión de los diálogos y cuanto texto puede entrar en la escena de una película. Es por esta razón que concluye lo siguiente:

1. Para poder llevar a cabo un buen trabajo en el campo del subtitulado de películas, el profesional de la traducción no solo debe conocer las técnicas y estrategias de traducción sino también las técnicas del subtitulado.
2. Se debe considerar que hay algunas limitaciones (tiempo y espacio) que son propias del subtitulado, y, para poder superarlas el traductor especializado en subtitulación debe conocer y manejar perfectamente todas las técnicas y estrategias de traducción y del subtitulado. (Félix, 2016, p. 41)

Asimismo, Félix (2016) destacó la relevancia de no perder la esencia del mensaje, así como de la importancia de mantener la información relevante del texto traducido. Por otra parte, el autor puso de manifiesto que en las técnicas usadas por el traductor de la película prevalece la omisión, cuando debería procederse, según su propuesta, con la técnica de ampliación.

Otro estudio es la tesis de Alama (2016), "Análisis de las técnicas de traducción de títulos de películas de inglés al español en España y América", en la cual el autor afirmó que las técnicas más utilizadas para la traducción de títulos de películas son la traducción cero, la traducción literal, la traducción mixta, la traducción cuasiliteral, la creación y finalmente la adaptación.

En efecto, para Alama (2016) la estrategia con balance negativo, lo que denomina como “traducción literal”, sigue siendo una de las más fuertes en América. Por otro lado, la adaptación y creación consideradas para nuestra investigación dentro del rango de balance neutro y balance positivo, son las menos usadas en España, mientras que en América la de menor uso fue la técnica de traducción mixta.

Así también, en la tesis de Cebrían (2015), titulada “La traducción de la deixis en los textos dramáticos. El caso de *Cat on a Hot Tin Roof* de Tennessee Williams”, después de realizar una investigación de carácter cuantitativa, la autora pudo notar que existe una mayoría de casos en donde los traductores utilizan la estrategia de balance negativo y, posteriormente la estrategia con balance neutro:

Hemos observado que en un 41,21 % de los casos estudiados se emplea una estrategia de balance neutro, es decir, se mantiene la presencia de la deixis, mientras que en un 45,44 % de los casos se emplea una estrategia de balance negativo y el deíctico se pierde. Tan solo en un 13,24 % de los casos se utiliza una estrategia positiva, de compensación. (Cebrían, 2015, p. 190)

Lo anterior constituye un claro ejemplo de que mayormente se tiene traducciones con balance negativo para textos dramáticos o textos donde la retórica está presente como es el caso de textos con juegos de palabras. La investigación de Cebrían (2015) refuerza nuestro punto de vista acerca de que la estrategia con balance negativo es la que utiliza más al momento de traducir elementos con carga retórica en ellos.

Ahora bien, de acuerdo con Cebrían (2015), el uso de estos tipos de estrategias se produce debido a que, en ocasiones, los traductores toman en cuenta el tipo de encargo de traducción y esto causa que para los textos publicados se usen determinadas estrategias y otras para los textos representados:

Consideramos que la causa de esta diferencia entre las traducciones publicadas y las traducciones representadas podría estar en la naturaleza del encargo de traducción. En otras palabras, el hecho de trabajar con un texto que, a priori, no se va a representar, puede hacer que no se favorezcan — consciente o inconscientemente— mecanismos que desarrollan el potencial teatral del texto, como es la deixis. (p. 190)

Cabe resaltar que, para Cebrían (2015), los resultados obtenidos no pueden ser generalizados para todos los tipos de contextos, sino que solo para textos dramáticos y con retórica, debido a que la información recopilada para construir el corpus es muy reducida con respecto a otros tipos de textos y contextos.

Otro estudio es “Los juegos de palabras y su traducción. Análisis de *Scott Pilgrim vs the world*”, llevado a cabo por Parra (2014), quien distinguió entre JP trascendentes e intrascendentes y sugiere que esta clasificación es útil para la traducción de textos audiovisuales, “ya que mantiene una relación directa con el tipo de técnicas utilizadas para su transferencia” (p. 9). El autor observó que el traductor de la película “ha conservado (con mayor o menor eficacia, dependiendo del caso) todos los JP trascendentales, mientras que la gran mayoría de JP intrascendentes han sido traducidos mediante técnicas que implican un balance negativo del efecto cómico” (Parra, 2014, p. 9). Asimismo, el autor acota:

El uso de estas técnicas no siempre debe considerarse erróneo, ya que hay casos en los que está justificado o, simplemente, no existe otra opción, pero su abuso es desacertado, sobre todo en textos lúdicos como el analizado en el presente trabajo. Solo he detectado un JP que se haya introducido en la traducción, aunque no puede considerarse una compensación, ya que su aparición en el diálogo es puramente circunstancial. (Parra, 2014, p. 9)

En “La subtitulación del humor en la serie *Friends*”, estudio realizado por Nijland (2012), la autora afirmó que “las dificultades en la subtitulación del humor en la serie *Friends* consisten tanto en las restricciones que conlleva la subtitulación como en ciertos elementos humorísticos que son difíciles de traducir” (Parra, 2014, p. 79). Por otro lado, mencionó que se tiene que considerar las restricciones propias de la subtitulación, como el espacio limitado y la sincronización obligatoria al momento de traducir textos audiovisuales.

Resulta relevante destacar que, en cuanto a la traducción del humor, Parra (2014) observó que salta a la vista “que el grado de dificultad de la traducción depende mucho del tipo de broma” (p. 79). Por otra parte, las bromas internacionales o binacionales resultan relativamente fáciles de traducir. Así:

En esta categoría de humor, la traducción no se ve dificultada por elementos culturales o lingüísticos y se puede traducir el texto fuente bastante

literalmente. Cuando la traducción resulta menos cómica que el original, normalmente se debe a restricciones propias de la subtitulación. Resultan mucho más difíciles de traducir las bromas que se refieren a una cultura o institución nacional. (p. 79)

Otro aporte de este trabajo es la observación de que las bromas basadas en la lengua producen problemas para el traductor. Parra (2014) concluyó que resulta difícil traducir juegos de palabras que son propios de la lengua fuente; en cambio, en su análisis de la serie *Friends*, las bromas visuales y auditivas no producen muchos problemas, ya que, en el caso de las imágenes y los sonidos, estos son universales y no requieren de explicación alguna.

Así también el estudio de “La traducción de los juegos de palabras inglés-español, Análisis aplicado a *Dos tontos todavía más tontos*, de Peter y Bobby Farrelly”, de Vila (2015) planteó que, para llegar a una adecuada traducción de los juegos de palabras en la película, se recurrió a recursos diferentes a los del TO con la finalidad de poder hacer reír al espectador.

Ahora bien, Vila (2015) también sostuvo:

Se ha podido observar que la traducción para el doblaje consigue salvar los problemas traductológicos de una forma mucho más efectiva, pero también es cierto que en esta última traducción no existen las restricciones de espacio por número de caracteres y eso, a veces, permite más flexibilidad. (p. 18)

Vila (2015) concluyó que en la película se observa una asimetría al momento de elegir la traducción de un diálogo donde la frase “James Bond” es convertido a un JP mediante similitud fonética, homonimia o paronimia. Por tanto, el autor sugiere:

Una unificación de los criterios para la traducción de este caso en concreto, ya que se repite varias veces, casi como parte del hilo conductor de la película. Es más, hay una referencia cultural (que no hemos incluido en este trabajo por cuestiones de relevancia) relacionada con este personaje, cuando la anciana del geriátrico llama a Lloyd Gold Fingers. Esto es una referencia a la tercera película y séptima novela de James Bond, *Goldfinger*. De nuevo, esta referencia se pierde en la subtitulación. (Vila, 2015, p. 18)

En “Las bromas y los juegos de palabras en interpretación simultánea: estudio de caso de *El hormiguero*”, realizado por De la Cruz (2014), el autor propuso que, al

momento de interpretar los juegos de palabras, se debe conservar la intencionalidad del humor, esto significa que el intérprete siempre debe buscar generar gracia al reformular el mensaje para permitir una comunicación efectiva entre las personas. Los receptores deben entender y reírse de las bromas, y para ello se pueden usar técnicas como la desverbalización y reverbalización o explicar la broma para su mejor comprensión.

De la Cruz (2014) concluyó que no encontró técnicas de traducción basadas en la reformulación del humor, como el uso de equivalentes acuñados, adaptación, compensación, sustitución, etc. Es por ello que:

[...] básicamente se consideraba la reformulación de bromas y juegos de palabras como en la traducción de textos escritos o como en el doblaje y la subtitulación de recursos audiovisuales. En este sentido la desverbalización y la reverbalización son muy importantes, porque permiten que el intérprete cree una broma o un JP a partir del sentido de las palabras del DO. (De la Cruz, 2014, p. 45)

En el trabajo “Humor y juegos de palabras en las traducciones de *El Lazarillo de Tormes* a la lengua inglesa”, realizado por Rodríguez (2009), se pudo observar que la traducción de los juegos palabras llevan, en efecto, intencionalidades humorísticas, y que para ello es necesario estudiar el contexto histórico; no obstante, el autor afirma:

Cada traductor suele seguir las convenciones comunes del período en el que escribe. La práctica de la traducción condiciona sus decisiones, aunque no se puede ignorar la situación del polisistema receptor. La intención del traductor y el lector al que va dirigida la traducción también justifican algunas decisiones. La traducción de Rowland refleja poco interés por mantener los rasgos de estilo del autor anónimo español, a pesar de la influencia de la traducción francesa de Saugrain. (Rodríguez. 2009, p. 223)

Por consiguiente, la traducción del humor será de vital importancia para el traductor, ya que en los textos analizados se pierden los juegos de palabras; sin embargo, por ejemplo, en la traducción del español al inglés del *Lazarillo de Tormes*, se omiten los juegos de palabras y el humor muy probablemente por ser una edición comercial. Por otra parte, Rodríguez (2009) afirmó:

Mantener el estilo del autor original, lo que implica intentar mantener los juegos de palabras y sus connotaciones humorísticas e irónicas reflejando el interés por conservar la intención del autor del texto fuente en relación con la teoría de la traducción siempre será lo más importante para el beneficio del lector. (p. 223)

Al analizar el estudio sobre la “Traducción de los referentes culturales en el doblaje de la serie ‘Érase una vez... el hombre’” al español, estudio realizado por Martín (2009) la autora llegó a la conclusión de que los referentes culturales conforman una parte importante al momento de la traducción del humor. También sostuvo:

Los elementos propios de la Historia, más expositivos, se han visto domesticados y neutralizados (con algunas omisiones) con más frecuencia en la versión latinoamericana. Por otra parte, en lo que atañe a los elementos propios del género dramático, como son los personajes de ficción, hemos notado que el TM2 prefiere los nombres franceses para, suponemos, dar colorido al texto: Pierrette, Pierrot. (Martín, 2009, p. 272)

En la tesis “Subtitulado de películas: ¿técnicas de traducción? ¿Técnica cinematográfica?” de Jiménez (2000), se concluyó que no basta con conocer los aspectos técnicos del subtitulado para elaborar los subtítulos de una película, sino que también es necesario conocer las técnicas de traducción. Por consiguiente:

Es factible la especialización de un traductor en el subtitulado de películas, puesto que un profesional de la traducción no solo cuenta con el suficiente dominio de los idiomas origen y meta, sino que además conoce y domina las técnicas (con lo cual se evitaría al menos los errores analizados en la muestra); además, dicho especialista deberá conocer a fondo los aspectos técnicos antes mencionados (con lo cual se evitaría errores “propios” del subtitulado, es decir, subtítulos demasiado extensos o recargados). Ello permitiría mejorar la calidad de dichos trabajos, brindando un mejor producto a los espectadores en general. (Jiménez. 2000, p. 94)

Como se ha podido observar en este breve recorrido del estado del arte, los estudios de traducción de los juegos de palabras en recursos audiovisuales se han inscrito en un análisis que apunta básicamente a identificar las técnicas usadas en la

subtitulación de películas, pero no ha considerado analizar las otras posibles técnicas existentes. En este sentido, el presente estudio no solo identificará las técnicas de traducción más usadas en la subtitulación del inglés al español de película *Scary Movie 2*, sino también determinará las dificultades que existen al traducir sus diferentes juegos de palabras con la finalidad de evidenciar otras técnicas y/o estrategias de traducción que pueden aplicarse en el proceso de subtitulación de dichos juegos de palabras.

## **2.2. Bases Teórico-Científicas**

En el presente trabajo, las bases teóricas se dividieron en seis partes. La primera parte conceptualiza el término “juego de palabras” (JP) mediante la propuesta del autor Delabastita (1996). En la segunda parte se presenta el conjunto de postulados formulados por Rabadán (1991) sobre los juegos de palabras. En la tercera parte se considera la propuesta de Díaz (2012), quien, probablemente, sea quien haya ahondado más en el tema de la subtitulación. En la cuarta parte se expone a Zabalbeascoa (2001), quien, con la finalidad de explicar el fenómeno de los juegos de palabra, incluye a estos dentro de la traducción del humor. En quinto lugar se presenta a Marco (2010), autor que clasifica a la traducción de juegos de palabra en tres balances (negativo, neutro y positivo), los cuales indican cuánta ganancia o pérdida puede tener la traducción de un JP. Por último, se presenta la parte concerniente a la traducción audiovisual, la cual es fundamental para la realización y concepción del presente trabajo.

### ***2.2.1. Delabastita: los Juegos de Palabras (JP)***

De acuerdo con la propuesta de la teoría de la traducción del autor Delabastita (1996), el análisis de los juegos de palabras tiene que ser un campo de interés en los estudios de traducción, debido a que los juegos de palabras son un fenómeno que se produce por las características inherentes de una lengua, formando así un encuentro entre dos estructuras lingüísticas con significados más o menos diferentes y con formas más o menos similares (p. 57).

Desde el punto de vista de Delabastita (1996), un JP constituye lo siguiente:

El nombre general con el que se designan diversos fenómenos textuales en los que se aprovechan las características lingüísticas de la(s) lengua(s) utilizada(s) para lograr una confrontación comunicativamente significativa de dos (o más) estructuras lingüísticas con formas [significantes] más o menos similares y significados más o menos distintos. (p. 128)

Los estudios realizados por Delabastita (1996) son de los más importantes encontrados con referencia a la traducción de los juegos de palabras. De él derivó varias teorías, incluida la de Marco (2010) que, posteriormente, se menciona en este trabajo de investigación.

Delabastita (1996) clasificó a las traducciones de los juegos de palabras según su estructura y cuán fiel esta traducción es al TO. Para el presente trabajo, es de vital importancia poder tomar las referencias de este autor, ya que sirve para identificar y clasificar los juegos de palabras encontrados en la película *Scary Movie 2* y así llevar a cabo el posterior análisis.

Existen diversas definiciones sobre el JP; sin embargo, se ha considerado la propuesta de Delabastita por ser la más seguida entre los estudios que se han venido investigando.

De acuerdo con Delabastita (1996), los contextos en los que los juegos de palabras se pueden encontrar pueden ser verbales o situacionales. Los contextos verbales tienen relación con la estructura gramatical del texto y la coherencia temática. La función contextual puede estar también relacionada con frases tales como títulos, frases hechas y proverbios. Por ejemplo:

- a. Handel with care (título de una reseña, creada a partir de la frase Handle with care)
- b. New whine in old bottles (frase creada a partir del proverbio Do not put wine into old bottles. (p. 129)

Del mismo modo, Delabastita (1996) afirmó que los contextos situacionales son por lo general cruciales para el funcionamiento del JP tanto en conversaciones como en textos audiovisuales: Un ejemplo claro puede ser observado en los juegos de palabras que aparecen en los anuncios publicitarios y/o dibujos animados con el fin de que éstas imágenes sirvan para darle otro significado al texto que se lee. (p. 130)

Para el autor también es importante resaltar que los juegos de palabras no se crean porque sí, sino que tienen una clara función en el texto, que puede ser producir humor, generar mayor atención por parte del lector o agregar una fuerza persuasiva a una declaración. Delabastita (1996) manifestó lo siguiente:

Last but not least, puns do not exist by virtue of texts, they will also function within them in a variety of ways. Possible functions include adding to the thematic coherence of the text, producing humour, foreign the reader/ listener into greater attention, adding persuasive force to the statement, deceiving our socially conditioned reflex against sexual and other taboo themes, and so forth. (p. 185)

Por otra parte, los juegos de palabras, sin lugar a dudas tendrán que ser analizados de acuerdo con sus características lingüísticas, como las propiedades tales como la fonología y la grafología. En ciertas ocasiones, se pueden encontrar palabras que se parecen por forma o por sonido, pero que no tienen ninguna relación entre ellas, como en inglés la palabra *bite* y *sight*. Además, en las lenguas existirán estructuras léxicas que contengan más de un significado (polisémicos) y también modismos que implicarán un mayor análisis al momento de realizar la traducción de un determinado JP. Las estructuras sintácticas y morfológicas también juegan un papel importante en los juegos de palabras, ya que el doble sentido dependerá enteramente de cómo estén conformadas las oraciones y los términos. Es por eso que en la obra más famosa de Delabastita, titulada *Wordplay and translation*, se señala que el juego de palabras se centra en particularidades lingüísticas como la estructura fonológica y grafológica, que forman palabras con configuraciones similares o idénticas pero significados diferentes. Además, se utilizan palabras polisémicas, que tienen varios significados relacionados, y expresiones idiomáticas cuyo significado literal es distinto al real. La estructura morfológica y sintáctica también puede generar ambigüedades que permiten el juego de palabras. Así pues, los juegos de palabras aprovechan las características de la lengua para crear dobles sentidos y efectos humorísticos.

Para los creadores de juegos de palabras, es importante tomar en consideración las características propias de los mismos. Delabastita (1996) mencionó

que existen cinco características inherentes a los juegos de palabras que aparecen en el momento de analizarlos:

1. **Fonológico y grafológico:** Relacionada con la sonoridad y escritura de las palabras.
2. **Estructura léxica (polisemia):** Relacionada con los diversos significados de las palabras.
3. **Estructura (modismo):** Relacionada con frases hechas dentro de un idioma.
4. **Estructura morfológica:** Relacionada con la estructura de las palabras.
5. **Estructura sintáctica:** Relacionada con la estructura gramatical de un idioma.

Dentro del análisis que se llevó a cabo en la presente tesis, se utilizaron la división de características previamente mencionadas para poder identificar los diversos tipos de juegos de palabras y así poder tener un mejor análisis de los mismos, con el fin de saber por qué el traductor escoge cierto tipo de técnica de traducción debido a la particularidad de los juegos de palabras observados.

A pesar de todos los intentos realizados por llegar a un consenso sobre la distinción entre los juegos de palabras, las ambigüedades inintencionadas y los malapropismos siguen existiendo dos puntos de vista sobre esta distinción. Uno de ellos da a entender que un JP será de importancia comunicativa cuando se pretende como tal. El otro punto de vista sugiere que existe una “falacia intencional”, es decir, que se necesitan buscar señales dentro del texto que apuntan a indicaciones objetivas del JP. Como se puede observar, ambos puntos de vista no son tan distintos, ya que estos recaen bajo los conceptos de finalidad e intencionalidad.

Se tienden a perder muchos juegos de palabras en la traducción debido a que en ocasiones estos no son intencionados, y por lo tanto no se consideran relevantes para la audiencia. En esas circunstancias el traductor está tentado a eliminar el JP y escribir algo que vaya de acorde a la circunstancia con el fin de trasladar el mensaje de alguna u otra manera, ya que si intentase reproducir o crear un JP probablemente sea un esfuerzo en vano. A su vez, se puede incurrir en torpezas por tratar de mantener el JP cuando al final no tiene mayor importancia ni para el emisor ni para el receptor, y por ende traducir esto en la lengua meta sería contraproducente es por

ello que el autor afirma que la combinación de los juegos de palabras y su traducción a menudo forman un producto imposible de realizar debido a la ambigüedad que puede tener el texto original y la falta de correlación que este puede llegar a tener en la lengua meta. (p. 139)

La desambiguación es un fenómeno muy difícil de resolver para la traducción correcta de los juegos de palabras. Se siguen realizando innumerables esfuerzos para que las máquinas puedan de alguna u otra manera ser ellas las que realicen este proceso de desambiguación. El reto está en crear algoritmos que sean capaces de detectar y transmitir el sentido de las distintas estructuras de los juegos de palabras de acuerdo con el contexto. Sin embargo, la traducción mediante el uso de máquinas aún está muy difícil de lograrse en el ámbito de los juegos de palabras, ya que para ello se tendría que alinear las unidades del texto con su contexto. Como se sabe, es muy difícil agregar los contextos no verbales a este tipo de máquinas aún, por lo tanto, aún tendremos que ceñirnos a las maneras que existen de traducir los juegos de palabras propuestas por Delabastita (1996), quien da una explicación más a fondo a continuación:

The great facility with which we handle non-significant wordplay may well make us forget the wide scope and dazzling complexity of these processes. Such oversight is a luxury researcher in Machine Translation wish they could afford, for one of their most difficult tasks is precisely to devise algorithms that can simulate the hermeneutical operation of disambiguation. The ambiguities to be solved by automatic parsers are as numerous as they look unexpected and absurdly trivial from the viewpoint of the ordinary language user: indeed, the inconvenience of potential ambiguity occurs whenever a word (or string of words) in the source text is a homograph word with a different meaning. If disambiguation basically consists in bringing text units into line with their context, one can readily see that non-verbal contexts in particular are prone to present serious difficulties to translation machines. (p. 140)

Por otra parte, los juegos de palabras también tienen que ser categorizados. Así, según Delabastita (1996), existen dos formas por las cuales podemos establecer la tipología de los juegos de palabras:

- a. Similitud formal entre las unidades léxicas en el JP. Las cuales son homonimia, homofonía, homografía y paronimia.
- b. Diferenciación vertical/horizontal. Los juegos de palabras verticales se pueden identificar en una misma palabra o frecuencia, mientras que en los horizontales existen dos o más significados en cuestión y se distribuyen en dos o más palabras o secuencias. (p. 78)

La convergencia de estas dos formas da como resultado la conocida figura de Delabastita (1996) con ocho subcategorías:

**Figura 1**

*Propuesta de Delabastita para establecer la tipología de los juegos de palabras*

Homonymy	Homophony	Homography	Paronymy
VERTICAL	VERTICAL	VERTICAL	VERTICAL
Pyromania: a burning passion	Wedding belles	MessAge [name of mid-1990s rap band]	Come in for a faith lift [slogan on church]
HORIZONTAL	HORIZONTAL	HORIZONTAL	HORIZONTAL
Carry on dancing carries Carry to the top [article on ambitious young dancer named Carry]	Counsel for Council home buyers	How the US put US to shame	It's G.B. for the Beegees [article on pop band touring Britain]

La propuesta de Delabastita (1996) también menciona tres criterios que se usan para la clasificación de los juegos de palabras: la primera es la distinción entre el JP y el sonido (que se incluye en la aliteración); la segunda es la distinción entre la homonimia y la polisemia: y la tercera, es la naturaleza deliberada y la importancia textual del JP. Asimismo, el autor, luego de varios estudios, propuso ocho técnicas de traducción de los juegos de palabras que podrán ser utilizados de acuerdo con la naturaleza o a lo que el traductor considere como mejor opción dada la dificultad del texto a traducir. Estas técnicas son las siguientes:

1. Pun -> pun: el JP es traducido de un TO hacia un TM por otro JP ya existente en la LM.
2. Pun -> non-pun: El JP es traducido por una frase que no incluye un JP, pero que podrá transmitir ambos significados del JP o uno solo.

3. Pun -> related rhetorical device: El JP es reemplazado por un JP con figura retórica (aliteración, rima, ironía, paradoja, etc.) con el fin de recrear el efecto del JP producido en el TO.
4. Pun -> Ø: El JP es omitido en el TM.
5. Pun ST = pun TT: El JP es copiado textualmente en el TM.
6. Non-pun -> Pun: El traductor introduce un JP al momento de traducir una frase del TO donde no ocurre un JP, posiblemente para compensar una pérdida anterior o posterior a dicha frase, o por alguna otra razón.
7. Ø -> pun: Se introduce un nuevo material textual que incluye un JP, probablemente también para compensar una pérdida.
8. Técnicas editoriales, tales como notas a pie de página, referencias, comentarios del traductor en el prólogo o en el prefacio, etc. (p. 134)

Hay que tener en cuenta que estas ocho técnicas mencionadas no siempre funcionarán en todos los escenarios. Inclusive puede haber ocasiones en que se tengan que combinar las técnicas para acercarse a una traducción fidedigna de un JP.

Según Delabastita (1996) los juegos de palabras representan un dilema para el traductor. La fidelidad del JP al momento de la traducción muchas veces dependerá de sacrificar un aspecto en el texto original, como por ejemplo el vocabulario y la gramática, con el fin de conservar otro aspecto, como podría ser su juego verbal.

Delabastita (1996) también mencionó un hecho innegable al momento de traducir cualquier JP. En general, en cualquier texto es el tiempo el cual siempre apremia para el traductor y, por lo tanto, en muchas circunstancias este optará por elegir una traducción de JP que más o menos se acomode a la circunstancia o que sea del agrado de él sin que esto afecte demasiado el sentido que quiere transmitir a la audiencia.

Time pressure may be an important factor here; time usually being at a premium for translator, they will often go for the first more or less acceptable solution that crosses their mind. Also, personal taste and a greater than usual willingness to accommodate target-audience expectations will be permitted to intrude for a moment on the translator's basic commitment to exact reproduction of the source text, precisely insofar as the commitment

confronts the translator with the awkward or even impossible dilemma between “loss” an adaptation of the pun. (p. 135)

Por otra parte, también hay situaciones en la que la traducción de los juegos de palabras se dará sin mucha dificultad, así lo afirma Delabastita (1996), siempre y cuando existan tres condiciones. La primera está relacionada con cuán emparentadas la lengua origen y la lengua meta estén. Es muy probable que traducir un JP del portugués al español sea más fácil que traducir un JP del portugués al árabe. La segunda tiene que ver con palabras polisémicas que podemos encontrar en las lenguas, en muchas situaciones los idiomas comparten palabras que tienen distintos significados tanto en la lengua de origen como en la lengua meta. Finalmente, si existen préstamos por parte de una lengua a otro, o préstamos de una lengua más antigua como puede ser el latín o el griego, que se sabe hay influencia en muchas lenguas a nivel mundial, la traducción del JP podrá traducir siendo mucho más fiel.

Es posible traducir algunos juegos de palabras a otras lenguas, especialmente aquellos que están basados en la similitud de sonidos o polisemia, a pesar de que estas lenguas no estén históricamente no relacionadas. Sin embargo, es más probable que se puedan traducir con una precisión mayor en idiomas relacionados históricamente o que comparten préstamos interlingüísticos.

### ***2.2.2. Rabadán: el Análisis de los Juegos de Palabras***

De acuerdo con los postulados formulados por Rabadán (1991) sobre los juegos de palabras, estos dependen esencialmente de la importancia que se le dé a la función comunicativa y a las características formales de los juegos de palabras tales como la homonimia, paronimia, etc., esto hará que el grado de similitud al momento de traducir un JP sea mayor o menos. “La única conclusión a la que podemos llegar es que cuanto más relevantes para la función comunicativa del TO sean los rasgos formales específicos de la LO, menor será el grado de equivalencia que se pueda obtener en el TM” (Rabadán, 1991, p. 128).

La posición de Rabadán (1991), sobre la traducción de los juegos de palabras, da una clara idea del motivo por el cual la mayoría de traductores optan generalmente por utilizar la estrategia con balance negativo. Cuando existen muchos rasgos formales en el TO, se dificulta el traslado idéntico de la estructura de una lengua a otra ya que no siempre nos encontraremos con lenguas, cuya composición

sea parecida y especialmente si existe una traducción de inglés a español donde sus raíces provienen de idiomas y culturas distintas.

Si no existe un contexto que apoye el JP, este será inútil e innecesario, así como también lo afirma Delabastita (1996). El JP necesita tener un contexto muy aparte de las características lingüísticas propias de este. Por lo tanto, tal y como lo demuestra el autor, la lengua solo es un simple medio para transmitir el mensaje que puede adecuarse a voluntad, sin restricciones impuestas por recursos potenciales del sistema abstracto. Es decir, los juegos de palabras siempre se adecuarán a la estructura de la lengua que podrá ser distorsionada también por la forma de los juegos de palabras:

Los juegos de palabras están presentes en todas las manifestaciones lingüísticas del ser humano y no responden a un esquema lingüístico determinado, sino que cubren un amplio espacio cuyos únicos límites son los que imponen las posibilidades potenciales que ofrece el sistema. Todas las figuras retóricas están basadas en algún tipo de juegos de palabras, pues todas muestran algún tipo de manipulación intencionada de los recursos de la lengua. Sin embargo, hay ciertos rasgos que podemos considerar propios del JP. La esencia de estas manifestaciones lingüísticas está en la relevancia especial que adquieren determinados elementos para la función comunicativa del texto. La relevancia contextual es contraria a la norma habitual que impone el sistema: el uso motivado de determinados recursos de la lengua lleva a la ruptura de la relación que comúnmente se atribuye a significante y significado, es decir, se rompe el equilibrio entre signos y referentes. (Delabastita, 1996, p. 131)

Rabadán (1991) propuso que los juegos de palabras deben ser analizados de acuerdo con su estructura, con el fin de tomar la mejor decisión para su correcta traducción. La autora también toma en cuenta categorizar los juegos de palabras de acuerdo con los fenómenos lingüísticos que estos poseen:

1. El primer fenómeno que se menciona es la homonimia, el cual se suele dar en el TO, pero rara vez en el TM por lo tanto trasladar todo el sentido de una lengua a otra suele ser muy difícil y en algunos casos imposibles.

Si por ejemplo tomamos el caso de las traducciones de los juegos de palabras de inglés a español nos daremos cuenta que los sistemas léxicos son anisomórficos, y por lo tanto es muy difícil salvo una casualidad que el juego de palabra puede ser reproducido con total fidelidad de una lengua a otra. Es por ello que la autora propone que la mejor solución para este tipo de traducciones de juegos de palabras donde los sistemas léxicos son anisomórficos es la traducción explicativa, que, sin dudar, no sería conveniente ya que atentaría contra el mensaje y la creatividad que se tuvo en la lengua origen. (Rabadán, 1991, pp. 123-129)

Así, por ejemplo: la palabra “escudo”, que en inglés tendría que traducirse como *shield*, (como objeto de protección o como *coat of arms* [como escudo nobiliario]), en español solo se utiliza una palabra para ambos objetos inglés; por lo tanto, hay una pérdida lingüística, ya que en inglés el objeto en mención es mucho más específico.

2. El segundo fenómeno que se menciona es la homofonía, el ejemplo que la autora menciona es el siguiente: *tale/tail* en inglés tienen una pronunciación idéntica, pero su significado es totalmente diferente. Analicemos la siguiente frase y su respectiva traducción extraída del libro *Alice in Wonderland*, cuyo autor es L. Carroll:

Mine is really long sad tale...

It is a long tail, certainly said Alice (Carroll, 1984, p. 34, como se citó en Rabadán, 1991, p. 125)

Se sabe que en español *tale* (cuento, historia) y *tail* (cola, rabo) no tienen el fenómeno lingüístico (homonimia) que sí existe en inglés; por lo tanto, la traducción que se propuso fue la siguiente:

Mi historia es en realidad muy larga y triste.

En efecto, es una cola verdaderamente larga la suya. (Acerete, 1972, pp. 51-52, como se citó en Rabadán, 1991, p. 125)

Debido a que en español no se cuenta con la misma secuencia fónica que en inglés, se optó por omitir el JP y traducir el equivalente de cada palabra. Se considera que es la manera más adecuada de traducir un JP en ese contexto, ya que se está

conservando el mensaje, que para el receptor es lo más importante con el fin de entender la idea.

3. El tercer fenómeno lingüístico es la paronimia, un ejemplo claro surge en la siguiente oración extraída del libro Hamlet de William Shakespeare:  
I'm a little more than kin a less than kind. (Hamlet 1.2:65, como se citó en Rabadán, 1991, p. 126)

En español no se da este fenómeno, ya que se sabe que los equivalentes de *kin* (pariente) y *kind* (amable) son totalmente distintos en escritura.

Es por ello que tratar de tener una concordancia similar a la que se tuvo en inglés con el fin de que la traducción calce exactamente en español es casi imposible. Como se puede apreciar en inglés, las palabras son muy similares, pero con significado totalmente distinto, en español difícilmente se hallan esas equivalencias con dichas palabras.

4. El cuarto fenómeno es la homografía, sabemos, a través de la historia, que mediante el *great vowel shift*, la reestructuración de la fonología no se reflejó en la escritura del idioma inglés y por ellos que hasta el día de hoy no existe consenso sobre la ortografía real de algunas palabras. Ni siquiera el gran Shakespeare es una fuente fiable de una ortografía correcta del inglés pues esta no estaba normalizada para esos años y hasta el día de hoy no existe ninguna entidad que normalice o regularice la ortografía en el idioma inglés. Es por ello que tenemos casos de homografía como por ejemplo palabras que tienen un significado diferente y a su vez una pronunciación distinta, como, por ejemplo: *lead* (verbo “guiar” y “plomo”) o *minute* (sust. “minuto” y adj. “diminuto”), que al momento de encontrarse en un JP y traducirlo será demasiado complicado encontrar un equivalente adecuado.
5. Como quinto y último fenómeno tenemos el *blending*, el cual consiste en la unión de dos palabras para crear una nueva, es uno de los casos más extremos de juegos de palabras. Como ejemplo tenemos el siguiente texto:  
It was brillig and the silthy toves  
Did gure and gimble in the wabe

All mimsy were the borogoves

And the mome raths outgrabe. (Carroll, 1982, p. 140, como se citó en Rabadán, 1991, p. 127)

La propuesta de Rabadán (1991) explicó que *silthy* es la combinación de *lithe* y *slimy* y *mimsy*, que proceden de *flimsy* y *miresable*. Se puede llegar a traducir este texto solo si existe una traducción que incluya un comentario metalingüístico; de lo contrario, no es legítimo ni válido asumir que el traductor vaya a recurrir a violaciones en el sistema lingüístico de la LM (p. 127).

Dados los contextos y los casos de los juegos de palabras, se puede aseverar que el origen de estos está en la similitud de forma versus diferencia de significado y es justamente esta característica la lleva a los juegos de palabras a una “intraducibilidad lingüística”.

Por ello, Rabadán (1991) llegó a la conclusión de que las limitaciones fundamentales para la traducción de los juegos de palabras son las siguientes:

- a. El inglés y el español no son lenguas emparentadas; por lo tanto, existe un asimorfismo entre ellas, en otras palabras, la diferente distribución significantes-significado.
- b. El hecho de no poder hacer combinaciones fonético-gráficas de ambas lenguas, esto es, las propiedades formales.
- c. La utilización del *foregrounding*, que es en esencia la homonimia y dado el asimorfismo de las lenguas (inglés y español), se convierte en un desafío imposible para el traductor, debido a que no hay modo de traducir la “materialidad lingüística”.

Estas afirmaciones, por lo tanto, confirman que la mejor de las soluciones para la traducción de las palabras son, en ciertos casos, la traducción semántica, la renuncia ante un JP imposible de traducir por características propias de la lengua o, finalmente, la omisión de este JP.

Ante la imposibilidad de un estudio textual contrastivo lo bastante amplio como para ser significativo, preferimos no formular directrices equivocadas o basadas en especulaciones gratuitas. La única conclusión a la que podemos llegar es que cuanto más relevantes para la función comunicativa del TO sean

los rasgos formales específicos de la LO, menor será el grado de equivalencia que se pueda obtener en el TM. (Rabadán, 1991, p. 128)

Rabadán (199) concluyó afirmando que mientras más dependan los juegos de palabras de aspectos formales propios de lengua (morfología, sintaxis, semántica), menor será el grado de equivalencia y de traducibilidad que tendrá dicho JP.

### ***2.2.3. Díaz: Tipos y Consideraciones de la Subtitulación***

Siguiendo por la rama de la subtitulación, Díaz (2012), quien probablemente sea el que haya ahondado más en el tema de la subtitulación, no solo en el campo de la traducción audiovisual, sino también como método de aprendizaje para nuevos traductores, dándole una importancia relevante a la clasificación y técnicas que hacen más fáciles el entendimiento, comprensión y realización de este tipo de traducciones. Sin embargo, para entender todo lo que se acaba de mencionar, el autor brindó una explicación sobre la naturaleza del subtitulado de la siguiente manera: El subtitulado es una práctica lingüística que se basa en la superposición de un texto escrito en la parte inferior de la pantalla, el cual se encuentra en la lengua meta con la finalidad de entender lo que dicen los actores y elementos que forman parte de la película. (p. 95)

Asimismo, Díaz (2012) mencionó que existen tres elementos fundamentales que giran en torno al subtitulado de cualquier material audiovisual. Estos son: la palabra oral, la imagen y los subtítulos (p. 108). Para poder entender mejor la capacidad del traductor y la manera correcta en la que deberá traducir los diálogos, estos tres elementos serán indispensables, ya que el espectador será el que leerá y percibirá todos los elementos que fueron tomados en cuenta para la subtitulación de dicha película. Hay que recordar que la sincronización es parte fundamental de este tipo de traducción, ya que sin ella será muy difícil para la audiencia poder seguir la acción y entender lo que realmente un actor en determinado momento esté transmitiendo, además no hay que olvidar que el tiempo en pantalla del subtítulo es sumamente importante, ya que, si el texto pasa demasiado rápido, será muy difícil para el espectador poder leer y a su vez poder comprender lo que está aconteciendo en determinada escena.

Díaz (2012) también consideró que los subtítulos tienen características fundamentales desde los aspectos espacial, temporal, de convenciones ortotipográficas y lingüísticas que ayudarán al mejor entendimiento de los mismos.

Las consideraciones espaciales tienen que ver con la ubicación del subtítulo en la película, así como también en las indicaciones que tienen determinadas empresas al momento de incluir el subtítulo en sus películas. Por lo general, siempre se recomienda que los subtítulos se coloquen en la parte inferior de la pantalla y que tengan como máximo dos líneas, además cada línea de subtítulos tiene que estar reservada para cada uno de los personajes cuando estos hablan en simultáneo. Por último, Díaz (2012) también indica que las líneas cuentan con entre 28 y 40 caracteres y que los espacios también se cuentan como uno más.

Es de vital importancia considerar estas recomendaciones al momento de realizar los subtítulos, ya que siguen los lineamientos generales de cómo se realizan estos en la mayoría de casos, y tal como ha sido probado por Díaz (2012), son los que mejores beneficios han dado al receptor.

Por otra parte, también se muestran las consideraciones que Díaz (2012) realiza y que tienen que ver específicamente con el tiempo que permanece cada subtítulo en la pantalla, para el autor los subtítulos deberían aparecer en sincronía con la conversación; sin embargo, en ocasiones se permite cierto grado de sincrónica dependiendo de qué tan largas sean las conversaciones. Asimismo, los subtítulos no pueden permanecer menos de un segundo en pantalla y los de una línea deberán permanecer en pantalla por tres segundos finalmente, los de dos líneas máximo seis segundos.

Como se puede apreciar, Díaz (2012) sostuvo que los subtítulos, dentro de lo posible, deben de ir sincronizados con las imágenes en la pantalla y que el tiempo no debe excederse de los 6 segundos ni permanecer menos de 1 segundo, ya que se le tiene que dar tiempo al receptor de entender el mensaje.

Además, Díaz (2012) acotó que los subtítulos no podrán ser colocados al azar, sino que tienen que seguir unos parámetros tanto de ortografía como de tipografía, así, por ejemplo, para señalar la finalización de un subtítulo se usa el punto, también se tienen que incluir los signos de puntuación propios de cada lengua por ejemplo las aperturas de exclamaciones y de interrogaciones en español. Es importante recordar utilizar los puntos suspensivos en cada pausa, omisión o interrupción parte del personaje. Asimismo, para indicar que dos personajes participan al mismo tiempo, se tiene que colocar un guion en la segunda línea. Por

otra parte, las mayúsculas solo se utilizan para la traducción del título del material audiovisual o para escritos que aparezcan en mayúscula dentro del mismo. Se utilizarán las cursivas solo para indicar que la voz no es del personaje sino de un televisor o de una radio y las comillas que se emplearan son las dobles para señalar expresiones como apodos, juegos de palabras o faltas gramaticales.

Es importante y necesario mantener las recomendaciones ortotipográficas que plantea Díaz (2012), no solo porque se trata de un texto formal, sino también para un mejor entendimiento del receptor, debido a que con los signos de puntuación el mensaje se puede recibir de una manera más eficiente.

Finalmente, dentro de estas consideraciones, Díaz (2012) señala que se puede usar las abreviaturas y símbolos conocidos por la audiencia y que los números pueden ir en letras, pero a partir del número diez en adelante en dígitos, además menciona que no se necesita usar todos los espacios de una línea para pasar a la siguiente. Por otro lado, en ocasiones la subtitulación tendrá una reducción ya que la palabra hablada es más rápida y que se deben respetar los matices idiomáticos de la lengua original. Asimismo, se debe subtítular los textos que aparecen en pantalla como periódicos, pancartas, etc., y que nunca debe haber una contradicción con lo que se lee y lo que se mira en pantalla. Finalmente, Díaz menciona que las conversaciones tienen que estar lo más sincronizado posible con los subtítulos de la película.

Con estas últimas consideraciones, Díaz (2012) explicó que el conocimiento y estudio de las consideraciones técnicas y lingüísticas inherentes de un correcto trabajo de subtitulación ayuda a incrementar no solamente las competencias lingüísticas, sino también las tecnológicas e interculturales que servirán de gran ayuda al traductor para entender mejor el contexto y realizar mejores traducciones.

Los beneficiados, si se siguen todas estas consideraciones y se llevan a cabo utilizando las mejores técnicas de traducción apoyados por la tecnología, serán los traductores y los espectadores de material audiovisual que tenga como idioma original una lengua extranjera. Es por ello que se le debe dar la relevancia necesaria a la investigación en este ámbito, y no solo eso, sino también a la propagación de este tipo de investigaciones con el fin de que llegue y ser beneficioso para todos.

Para Díaz (2012) los subtítulos se pueden dividir en los siguientes tipos:

**Tabla 1**

*Propuesta de Díaz para establecer los tipos de subtítulos*

Tipos de subtítulos	Concepto
Subtítulos interlingüísticos estándar	Diálogos en lengua extranjera y subtítulos en lengua materna. Es el más común de todos.
Subtítulos interlingüísticos inversos.	Diálogos en lengua materna y subtítulos en lengua extranjera. Usado para el aprendizaje de lenguas
Subtítulos intralingüísticos en L1	Diálogos y subtítulos en lengua materna.
Subtítulos intralingüísticos en L2	Diálogos y subtítulos en lengua extranjera.
Subtítulos bilingües.	Diálogos en un idioma y subtítulos en dos lenguas distintas.

Como se puede apreciar, la subtitulación no solo ayuda a la comprensión de una lengua que se desconoce total o parcialmente, sino que también ayuda a sectores de la población que antes no se tenían en consideración, como por ejemplo las personas con poco dominio de una lengua o personas que padecen de alguna discapacidad auditiva.

Es importante mencionar que la subtitulación puede ayudar a la sociedad a crecer y a formar alumnos en habilidades como mejorar la comprensión auditiva, fomentar la habilidad escritora, contextualizar lenguas en situaciones culturales y pragmáticas y familiarizarse con conductas sociales. Es muy relevante la importancia de la última habilidad mencionada, ya que sin la comprensión y entendimiento de cómo se comporta determinada sociedad es muy difícil entrar al ámbito de la traducción ya que la cosmovisión variará de acuerdo con el contexto en el cual un grupo determinado de personas vive.

#### ***2.2.4. Patrick Zabalbeascoa: la Traducción del Humor en los Juegos de Palabras***

Con la finalidad de explicar el fenómeno de los juegos de palabra, Zabalbeascoa (2001) incluyó a estos dentro de la traducción del humor. De acuerdo a

Zabalbeascoa, el humor es todo elemento que tiene como propósito provocar una risa o sonrisa; sin embargo, este no es fácil de determinar ni de analizar. Por tal motivo, el traductor deberá de ser muy cauto al encontrar elementos humorísticos ya que él será el responsable de decidir la trascendencia y papel que cumplen para así decidir la mejor manera de traducirlos al TM. (p. 255)

Así pues, debido a que, en el caso de los subtítulos de la película *Scary Movie 2*, la estrategia de traducción más usada fue con balance negativo, donde los juegos de palabras han sido traducidos con omisión, copia directa del JP (dentro de esta se encuentra a la transferencia), neutralización o sustitución del juego por otro recurso retórico, se sigue el enfoque de Marco (2012), quien propuso lo siguiente:

No hay técnicas buenas o malas, ya que no son más que posibilidades de traducción observadas en la práctica y clasificadas por categorías. Lo que sí hay, sin embargo, son técnicas más efectivas que otras a la hora de transferir el efecto del JP presente en el TO. (p. 291)

En efecto, según Marco (2012), la elección de una u otra técnica dependerá de múltiples factores intra- y extratextuales; sin embargo, sugiere que las estrategias con balance neutro o positivo siempre serán preferibles a las que implican la pérdida del JP mismo, por dos factores: “El uso injustificado de estas estaría privando al destinatario de la traducción de la posibilidad de participar en el juego y, por consecuencia, el efecto experimentado por los receptores de ambos textos diferirá considerablemente” (pp. 292-294).

A partir de la definición del humor de Zabalbeascoa mencionada previamente, se puede afirmar que el traductor será el encargado de darle la importancia adecuada a cada extracto de humor, o más específicamente a cada JP que exista con el texto audiovisual, y a partir de allí decidir si el texto debería ser traducido literalmente, hacer una traducción utilizando una técnica específica o simplemente hacer una omisión del mismo.

De la misma manera, Zabalbeascoa (2001) cuestionó lo siguiente: si un texto humorístico se traduce y no tiene el mismo efecto que tuvo en el TO, ¿para qué se traduce? Es por ello que el traductor tiene que tener en consideración el texto que irá a traducir y cuál es la intención de este una vez que llegue al receptor.

Zabalbeascoa (2001) aseveró que la mejor manera de definir si el humor debe ser o no traducido es mediante la identificación de las siguientes categorías con el fin de saber la importancia y la relevancia que tendrá el humor tanto en el TO como en el TM.

**Tabla 2**

*Propuesta de Zabalbeascoa para establecer las categorías de humor*

<b>Categoría</b>	<b>Concepto</b>	<b>Ejemplo</b>
Alta	El humor debe ser traducido sin excepción para que material audiovisual pueda ser comprendido por el receptor.	Comedia de televisión ( <i>El príncipe de Bel Air</i> ) o de cine ( <i>La vida de Brian</i> ) y actuaciones de cómicos ( <i>Chiquito de la calzada</i> ).
Media	El humor es parte de concursos televisivos, los cuales por lo general no traducen, sino que trasladan el formato y la idea.	Concurso de televisión británico ( <i>The weakest link</i> )
Baja	El humor no tiene tanta relevancia para el entendimiento del texto.	Tragedias de <i>Shakespeare</i> que incluyan juegos de palabras.
Negativa	El traductor tiene que ser cauto en no plasmar en su traducción algo que podría ser cómico	Películas de terror o noticias sobre conflictos bélicos.

El factor de éxito de las series dobladas o subtituladas al español, en su mayoría, dependen de una buena traducción audiovisual. Por ello, las series cómicas inglesas han adoptado este aspecto con el fin de saber si realmente sus series mediante su traducción llegan a transmitir un mensaje similar o idéntico al que ofrecen en el habla inglesa.

Con la finalidad de ser lo más fieles y no perder el sentido, Zabalbeascoa (2001) trató sobre las prioridades que el traductor debe tomar al momento de traducir humor, en este caso en específico un JP, ya que “producir efectos humorísticos siempre que sea posible” probablemente sea una máxima para materiales audiovisuales enteramente cómicos; por otra parte, “producir efectos cómicos en un punto localizado de la película” probablemente no tenga una prioridad tan alta como en el anterior, es decir que los juegos de palabras no serán tan forzados ni obligados a producir humor.

Zabalbeascoa (2001) mencionó que en la comedia cinematográfica y televisiva generalmente se encontró prioridades altas y globales para producir humor con el fin de obtener una alta audiencia, conseguir que sean entretenidas y lograr que la audiencia suelte carcajadas al momento de visualizar el contenido. Sin embargo, el autor también acotó que hay que tener cuidado cómo vamos a lograr esos objetivos en situaciones, por más que se haga esfuerzos, en las cuales no se logra trasladar el humor de una lengua a otra, debido a que tendría que existir una explicación que sacaría de contexto al soneto. Se sabe que un chiste que se explica no da risa, y por más que se llegue a una traducción fiel, ¿qué pasaría si esta oración no causa gracia?, ¿valdría la pena para el traductor romperse la cabeza para traducir un JP que al final no cause risa?

Ser fiel o ser gracioso es un gran debate que Zabalbeascoa (2001) expuso en sus trabajos. Definitivamente ni uno ni otro es más importante debido al contexto en que estos se dan. Cae hasta en la obviedad que hay que hacer graciosa una película cómica. Por ende, sus traducciones también tienen que ser graciosas, pero en situaciones ¿a costa de alejarnos totalmente del sentido del TO? Y si somos fieles y respetamos el TO, ¿qué ganamos con traducir algo que no cause gracia en el TM cuando en el TO si lo hizo?

A continuación, se expone la clasificación que Zabalbeascoa (2001) hizo de los chistes según los problemas que suponen para su traducción, una lista que él consideró rudimentaria, pero ilustrativa y que resume de la siguiente manera:

**Tabla 3***Propuesta de Zabalbeascoa para establecer la clasificación de los chistes*

<b>Tipo de chiste</b>	<b>Concepto</b>	<b>Ejemplo</b>
Chiste internacional	se basa en un contenido gracioso que no lleva dentro de sí ningún JP y que puede ser entendido por más de un país.	<i>A minister with two ideas? I can't remember the last one we had.</i> Se refiere a ser ministro y al doble sentido con que se hace referencia a ellos.
Chiste cultural-institucional	es humor propio de una cultura que se puede conservar solo si las personas en el TM conocen el referente. Si no, se tiene que hacer una adaptación.	<i>Daily Mail</i> es un periódico que siempre está en oposición del Gobierno. En España no se conoce este diario, por lo tanto, se podría modificar y decir “la oposición”.
Chiste nacional	tiene características muy específicas de un país y que son poco probables que se conozcan fuera de este por lo tanto, el traductor tiene que cambiar o adaptar el humor en el TM.	en la serie <i>Fawlty Towers</i> original, Manuel es de Barcelona, lo que explica su torpe personalidad. En cambio, en la versión española Manuel es Paolo y es de Italia
Chiste lingüístico-formal	son dependientes de los fenómenos lingüísticos, no tienen ningún tipo de restricción siempre y cuando las lenguas tengan la posibilidad de generar la misma estructura; sin	el error por parte del sacerdote en la película <i>Cuatro bodas y un funeral</i> en el momento de decir <i>Holy Goat</i> en lugar de <i>Holy Ghost</i> . En español se tradujo por

---

	embargo, si las lenguas son lejanas se tendrá que realizar una adaptación.	Espíritu santo (que quería decir Espíritu Santo). En inglés, la versión original tiene una carga semántica mucho mayor.
Chiste no verbal	se encuentra en el cine mudo y depende más de la música o la imagen para que este chiste se pueda comprender.	Se utilizan imágenes para referirse a escenas de otras películas muy famosas.
chiste paralingüístico	depende de una palabra, un símbolo o un modismo que se puede encontrar dentro de una escena.	La figura de un cuadro cuando en <i>Pulp Fiction</i> se quiere expresar el modismo <i>don't be squared</i> , que significa "no seas antiguo". En la traducción se tuvo que encontrar una opción que termine con cuadrado, que fue "no seas tan cuadrado".
chiste complejo	combinación de los chistes previamente mencionados, donde uno o más tipos de chistes pueden estar juntos y vinculados entre sí.	la variedad idiosincrática que habla un personaje en la serie <i>Allo, Allo</i> , debido a que siempre se equivoca en las vocales de algunas palabras, lo hace que pronuncie <i>massage</i> en lugar de <i>message</i>

---

A pesar de todos los estudios ya realizados sobre la traducción en los textos audiovisuales y el entendimiento del humor por parte de los traductores, existe aún un lugar para mejorar este tipo de traducciones mediante el entendimiento de las tradiciones cómicas de cada lugar, país y contexto, la utilización de estrategias de adaptación y compensación y la evolución de la tecnología que ayudará enormemente a estos fines cuando haya alcanzado su mayor potencial.

Definitivamente, cuestiones como la mayor profesionalización y especialización dentro de la carrera de traducción serán importantes al momento de buscar la sincronización labial perfecta del valor cómico. Las soluciones a este tipo de traducciones vienen también acompañadas del reemplazo de elementos verbales (palabras) por elementos no verbales (entonación de voz).

Hay que recordar que tanto el doblaje como el subtitulado no son excluyentes y dependen de la audiencia que tipo de traducción audiovisual será su preferida. Además, en ocasiones se puede utilizar el subtitulado dentro del doblaje para entender pensamientos de algún actor o actriz en determinada película, lamentablemente a la inversa resulta imposible. No hay que la voz en *off* es un recurso muy explotado en Europa del Este, pero que en Latinoamérica es un recurso que aún podríamos explotar mucho más.

Zabalbeascoa (2001) afirma que estos estudios son sumamente importantes para poder comprender la dificultad que existe dentro los factores sociales, técnicos y profesionales los cuales serán relevantes para obtener traducciones correctas, no solo en el ámbito del humor y de la traducción audiovisual, sino también en todos los demás aspectos.

Tanto en Latinoamérica como en España, el estudio del humor y la traducción audiovisual es un tema que tiene mucho por recorrer. Es una labor ardua que tanto traductores como especialistas en el tema deberán comenzar a entender que si queremos tener mejores películas y mejores traducciones la única manera es mediante el estudio sistémico de los datos que se podrán obtener mediante las experiencias positivas y negativas de todas las personas involucradas en la traducción audiovisual. Es muy fácil echarle la culpa entera solo a los traductores cuando este estudio y trabajo involucra muchas más personas.

Una buena solución, de acuerdo con Zabalbeascoa (2001), sería poder contar con un manual del humor en la traducción audiovisual para los traductores que trabajen en cine y televisión. Este manual tendría una serie de ejemplos de chistes y técnicas humorísticas con el fin de facilitar la tarea al traductor, además de que tendría que tener una colección explícita de ejemplos de chistes junto con traducciones imaginativas y precisas.

### ***2.2.5. Marco: la Traducción de los Juegos de Palabras en los Textos Literarios***

Uno de los pilares fundamentales del presente trabajo de investigación es la categorización de las estrategias de la traducción de los juegos de palabras por parte de Marco (2010), quien tomó como referencia a Delabastita (1996) para realizar su estudio. El autor sostuvo que las estrategias se pueden agrupar en tres tipos de balances, que son los siguientes: el balance negativo, el balance neutro y el balance positivo.

Así pues, según Marco (2010), el balance negativo siempre conlleva a una pérdida del humor y utiliza técnicas tales como: la omisión, la copia directa, neutralización y sustitución. Mientras la copia directa es la transferencia de un JP, la neutralización se basa en traducir un juego de palabra por un no juego de palabra; la sustitución, por su parte, consiste en la traducción de un juego de palabra por otro recurso retórico relacionado.

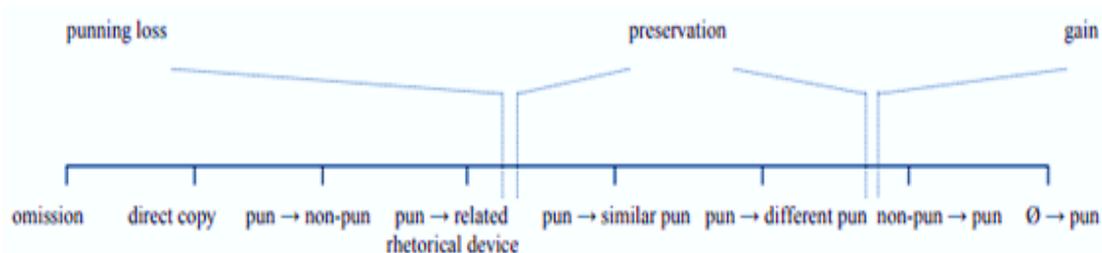
Por otra parte, este Marco (2010) acotó que el balance neutro se basa en una traducción donde no se encontrará ni ganancia ni pérdida; por lo tanto, se puede hallar un juego de palabra traducido a otro juego de palabra similar o a un juego de palabra traducido a otro juego de palabra distinto.

Finalmente, en el balance positivo se produce una ganancia, ya que se incluirá un juego de palabra en el TM sin que este haya existido previamente en el TO, pero conservando el sentido humorístico del original.

La figura 2 explica de manera detallada la división de estas técnicas:

## Figura 2

*Propuesta de Marco para establecer los balances de las técnicas para la traducción de los juegos de palabras*



Como se puede apreciar en la figura anterior, la categorización ha sido realizada con el fin de poder identificar mejor los tipos de balance. Tal y como explicó Marco (2010):

The final list of techniques to be used in the present study could be arranged along a cline based on the idea of the punning balance, *i. e.* the relationship between the ST and TT segments in terms of loss, preservation or gain. Some techniques involve punning loss, as the original pun becomes a TT segment which cannot be regarded as a pun, either because omission (pun → ∅), direct copy, or neutralization (pun → non-pun) have taken place, or because a related rhetorical device has been used. The latter technique brings the solution closer to the status of wordplay, but cannot be regarded as a pun proper. The techniques pun → similar pun and pun → different pun involve preservation of the punning balance, for obvious reasons. And the techniques no pun → pun, and ∅ → pun imply punning gain, thus drawing a symmetrical pattern with the ones described above. (p. 270)

Efectivamente, según Marco, los juegos de palabras se pueden categorizar de acuerdo con cuánta pérdida o ganancia tengan al momento de ser traducidos, es por eso, que propone dicha división. Por otra parte, es preciso señalar que Marco, al igual que Rabadán (1991), también encontró que los juegos de palabras tienen un grado de intraducibilidad como lo explica a continuación:

The point of departure for my discussion of factors will be the (theoretical, or assumed) untranslatability of wordplay. It will come as no surprise or, indeed, novelty that wordplay has often been claimed to be untranslatable. Rabadán (1991), for instance, presents wordplay as an area of non-equivalence across

languages, and identifies non-equivalence —which in principle implies no more than mismatch, or lack of isomorphism, across language systems with regard to a particular element— with untranslatability, a concept that belongs to the level of parole, not langue. (p. 271)

Como se puede apreciar, siempre habrá una zona de inequivalencia dentro de las lenguas al momento de traducir los juegos de palabras y, por ello, se reconoce la intraducibilidad de estos. Sin embargo, con las estrategias y técnicas estudiadas se puede llegar a un equivalente cercano que nos permite entender el sentido de los juegos de palabras.

### ***2.2.6. Traducción Audiovisual***

La traducción audiovisual es una forma de traducción que se realiza a través de dos canales que transmiten información de manera sincrónica, estos son el canal visual y el canal acústico. En ocasiones este tipo de traducción se puede tornar muy complicada debido a que se tienen que analizar varios aspectos para que se lleve a cabo, como por ejemplo el tiempo, el espacio, la sincronización, etc. Es justo por este motivo que Orero (2004) confirmó lo siguiente: “Audiovisual translation is probably the discipline in which the text undergoes most change from start to finish. All the stages of the process involve manipulation to some extent of the text submitted by the translator” (p. 5).

Se puede afirmar que los inicios de la traducción audiovisual están ligados al inicio del cine hablado, pero recién desde hace unos pocos años se utiliza esta frase para definir este tipo de traducción, debido a que también se utiliza para los videojuegos y los programas televisivos.

Por último, consideramos que la traducción audiovisual es de vital importancia ya que está dirigido a distintos tipos de público, como por ejemplo a los que no dominan alguna lengua extranjera o a personas que puedan tener discapacidades visuales (para ellos se puede utilizar la audiodescripción).

Cabe mencionar que para motivos del presente trabajo utilizó solo las teorías específicas sobre la subtitulación. Por lo tanto, los conceptos expuestos serán los más globales y que puedan abarcar y explicar de la mejor manera nuestro tema.

**2.2.6.1. Tipos de traducción audiovisual.** Existen diversos tipos de traducción audiovisual, los cuales dependen exclusivamente del autor, los tipos más conocidos de TAV son los siguientes:

- **Doblaje.** De acuerdo con la definición de Chaume (2004), el doblaje se entiende como “la traducción y ajuste de un guion [*sic*] de un texto audiovisual y posterior a la interpretación de esta traducción por parte de los actores” (p. 32). Por lo tanto, desde un punto de vista técnico, lo que se realiza es reemplazar una banda sonora por otra.

Generalmente, el doblaje se realiza sustituyendo una lengua por otra, pero existen ocasiones en las cuales el doblaje pueda ser intralingüístico, con el fin de tener un acento más neutro (ejemplo: películas con audio español dobladas a audio latino). A este fenómeno se le denomina sonorización.

Está demás afirmar que el doblaje es proceso complejo que pasa por diversas fases. En primer lugar, se debe traducir el texto audiovisual y para ello se debe contar con el guion y la película y se deben contrastar ambos porque el mensaje no solo está en el texto escrito, sino también en las imágenes. En segundo lugar, se debe analizar si el guion contiene fehacientemente todo lo que aparece en la película ya que en ocasiones el traductor solo recibe el guion de preproducción. Esto nos lleva a la conclusión de que no solo se debe considerar el texto escrito (guion) sino que además el texto escrito tiene que tener una concordancia con el elemento sonoro (diálogos) y también con el elemento visual (imágenes). Agost (1999) menciona estos tres elementos como sincronismos que son el sincronismo de contenido (guion), sincronismo visual (imágenes) y sincronismo de caracterización (diálogos).

- **Voz superpuesta (*voice-over*).** El *voice-over* se refiere a la modalidad de traducción audiovisual en la que a la pista de audio original se superpone una voz que no pertenece a la obra. Esta voz lee la traducción de los diálogos originales. Es por ello que el *voice-over* ha sido considerado como una *disembodied voice* (Doane, 1985, p. 168).

- **Narración.** Es la traducción orientada a las personas ciegas o con discapacidad visual y que consiste en narrar los elementos visuales que sean relevantes como textos escritos, descripción de personajes, de escenarios, acciones, cambios de escena. En definitiva, lo que aparece en pantalla (Alsina, 2015, p. 4).
- **Audiodescripción.** Este proceso se caracteriza por describir al detalle todo lo que pasa en las escenas de un material audiovisual, cosas como personajes, escenarios, actividades, cambios de escena, etc. La audiodescripción está dirigida para personas con discapacidad visual y, por lo general, se añade en los periodos de silencio de una película, es por eso que a veces el tiempo suele ser muy corto (Heredero, 2013, p. 13).
- **Subtitulación.** Es un proceso que consiste en añadir el texto escrito en lengua meta a un producto audiovisual a través de subtítulos (Carvajal, 2011, p. 6).

En el ámbito cinematográfico, usualmente los subtítulos se ubican en la parte inferior de la pantalla, aunque en ciertas ocasiones estos pueden estar en la parte superior. Muchas veces, la ubicación depende de la naturaleza de la película y/o de la lengua en que aparecerán los subtítulos. Así, en el caso del japonés, los subtítulos no van ni arriba ni abajo, sino que se ubican de manera vertical al lado derecho de la pantalla.

La subtitulación se diferencia de los otros tipos de traducción por el hecho de que la versión traducida no reemplaza a la original; por lo tanto, el espectador de un texto audiovisual con subtítulos podrá escuchar las voces y sonidos originales de la película, debido a que el mensaje será enviado por otro medio, en este caso el escrito.

A pesar de que en el proceso de la subtitulación no intervienen muchas personas, esta es bastante compleja debido a que se deben tener en cuenta una serie de factores, como el hecho de que el espectador tenga que escuchar los diálogos en la lengua origen, ver las escenas de la película y leer los subtítulos. Estos factores hacen que el subtitulado tenga que cumplir con ciertas características, tanto lingüísticas como formales, con el fin de poder hacer la lectura de los subtítulos más digerible.

Además, en la subtitulación se debe tener en cuenta dos elementos que parecieran no ser tan importantes, pero que, si se obvian, podrían causar confusión en el espectador. Estos son el tiempo y el espacio de los subtítulos. En el caso del tiempo, el subtítulo debe aparecer inmediatamente con la voz del actor; sin embargo, “entra dentro de lo aceptable que el subtítulo aparece medio segundo antes de que el actor hable y se mantenga entre medio y 1,5 segundos una vez que haya acabado de hablar” (Díaz, 2001, p. 79). Por otra parte, el espacio juega un papel importante en el subtitulado de los textos audiovisuales debido a que este no debe exceder los 35 caracteres por línea, menos exceder 2 líneas, con el fin de que la imagen no se vea contaminada con tantas palabras, es por eso que los subtítulos mientras menos densos sean y transmitan el mismo mensaje que el TO, serán mejores para el espectador.

Por último, al realizar la subtitulación, en ciertas ocasiones encontraremos que la pérdida de ciertos elementos es inevitable; sin embargo, se recomienda considerar técnicas que propendan por ello. Asimismo, se recomienda no colocar conjunciones al final de cada subtítulo ni separar elementos de un mismo sintagma, ya que dificultará la lectura del espectador.

**2.2.6.2. Evolución de los estudios sobre la traducción audiovisual.** La traducción audiovisual se puede analizar como un tema relativamente nuevo en el ámbito de la traducción, si se hace una comparación en años, la traducción literaria tiene ya muchas décadas de estudio mientras que la audiovisual, tiene poco más de una veintena de años. Los orígenes de la traducción audiovisual tienen como punto de partida el inicio de la cinematografía. El cine mudo ya utilizaba el lenguaje escrito para transmitir el mensaje a los espectadores mediante intertítulos los cuales detallaron los sonidos y el argumento de la película. Como primer elemento audiovisual de este tipo de fenómeno se halla en la peculiar *Uncle Tom's Cabin* realizada en 1903.

Posteriormente en 1927, gracias a la transferencia del sonido al celuloide, se reemplaza el lenguaje escrito en la película original por el lenguaje oral. Es a partir de ese año que se incluyen los diálogos y la banda sonora. Posterior a esto, y para reducir los costos de producción, se produce el doblaje.

Sin embargo, es recién a partir de los años 80 y 90 que los estudios de la traducción audiovisual como tal empiezan. Para realizar estos estudios, se debe tener

en cuenta que el objeto de estudio de este tipo de traducción siempre será complejo, ya que los materiales audiovisuales proporcionan no solo uno sino dos canales de emisión de información los cuales son el visual y el acústico. La interpretación de los mensajes por parte del receptor se basa en ambos.

Es por eso que, al momento de ver una película, el espectador tiene que darse la tarea de observar las imágenes y leer el mensaje para poder entender lo que está sucediendo en la escena, caso contrario, si se omitiera uno de ellos, el mensaje podría llegar de manera errónea o incompleta. Por lo tanto, como se puede apreciar, el entendimiento de los materiales audiovisuales traducidos dependerá tanto del canal visual como del auditivo.

En el campo de la traducción audiovisual, es usual encontrar estudios que solo analizan el código lingüístico del contenido de una manera independiente sin tener en cuenta la relación que se establece con los otros códigos que interactúan en los materiales audiovisuales (Gambier y Van Doorlaer, 2010). Lo que da como resultado estudios incompletos o que no contienen en su totalidad un análisis íntegro del material audiovisual traducido.

Aunque ya existen estudios que definen y enmarcan las vicisitudes de la traducción audiovisual (Chaume, 2004), estas concepciones aún no han sido trasladadas en su totalidad a un marco metodológico con los mecanismos adecuados para dar a entender lo que sucede en pantalla. Hay algunos últimos aportes sobre el acercamiento multimodal de la traducción audiovisual pero aún queda mucho por hacer e investigar.

### 2.3. Definiciones de Términos Básicos

A continuación, se ubican los términos utilizados dentro de este trabajo de investigación que son necesarios definir para aludir a determinados conceptos, sobre los cuales se base el presente trabajo:

1. **Adaptación:** “Se reemplaza un elemento cultural por otro propio de la cultura receptora. Ej.: Cambiar *baseball* por *fútbol* en una traducción al español”. (Hurtado, 2001, p. 269)
2. **Amplificación:** “La amplificación se produce cuando la lengua de llegada utiliza un número mayor de significantes para cubrir una laguna,

para suplir una deficiencia sintáctica o para expresar mejor el significado de una palabra. Ej.: *He talked himself out of a job* y *Él perdió su trabajo debido a que habló de más*. El procedimiento es contrario a la economía”. (Hurtado, 2001, p. 26)

3. **Aliteración:** “Figura fónica que consiste en la repetición de uno o varios sonidos acústicamente iguales o semejantes” (Domínguez, 1993, p. 144). Ej.: *Con el ala aleve del leve abanico*. (Darío, 1896, p. 3)
4. **Anisomorfismo:** “Diferentes acumulaciones léxicas arbitrarias de cada sistema, es decir, la distinta distribución significante-significado”. (Rabadán, 1991, p. 128)
5. **Compensación:** “Se trata de introducir en otro lugar del texto un elemento de información o efecto estilístico que no ha podido ser colocado en el mismo sitio en el que aparece en el texto original. Ej.: La frase del *Libro de la selva: I was seeking thee, Flahead*, en la cual Kipling utiliza el arcaísmo *thee*, en lugar de *you*; al no existir en francés un uso arcaico de las formas del pronombre equivalente (*tu, te, toi*), se traslada el matiz mediante el empleo vocativo *O* y se coloca en otro lugar de la frase: *En vérité, c’est bien toi que je cherchem O Tête-Plate*”. (Hurtado, 2001, p. 258)
6. **Copia directa:** “Representación de la expresión de un texto origen con significantes de la lengua origen” (Marco, 2012, p. 269). Ej.: Tenemos en inglés *tablet* y en español “tablet”.
7. **Desambiguación:** “Efectuar las operaciones necesarias para que una palabra, frase o texto pierdan su ambigüedad”. (RAE, s. f.)
8. **Descripción:** “Se reemplaza un término o expresión por la descripción de su forma y/o función. Ej.: traducir el *panetone* italiano como *el bizcocho tradicional que se toma en Noche Vieja en Italia*”. (Hurtado, 2001, p. 270)
9. **Deixis:** “Señalamiento a una persona, un lugar o un tiempo, o a una expresión lingüística mediante ciertos elementos gramaticales”. (RAE, s. f.)

10. **Equivalentes acuñados:** “Se utiliza un término o expresión reconocido (por el diccionario o por el uso lingüístico) como equivalente en la lengua meta. Ej.: Traducir la expresión inglesa *They are as like as two peas* a ‘se parecen como dos gotas de agua’”. (Hurtado, 2001, p. 270)
11. **Figuras retóricas:** “[...] las figuras retóricas son un rasgo propio de todo lenguaje (verbal y no verbal) y no privativo del verso o la literatura”. (Carrasco, 1984, p. 1)
12. **Fonología:** “Disciplina que estudia los fonemas de la lengua y su relación con el sistema. La fonología tiene distintos enfoques como el diacrónico y el sincrónico. La escuela norteamericana la llama FONÉMICA. También se le denomina FONEMÁTICA”. (Luna et al., 2005, p. 93)
13. **Fotograma:** “Cada una de las imágenes que se suceden en una película cinematográfica”. (RAE, s. f.)
14. **Homofonía:** “Caso en el que los sistemas lingüísticos presentan palabras cuyos significados son divergentes, pero sus realizaciones fonéticas convergen” (Rabadán, 1991, p. 125). Ej.: *Mine is a long and sad tale! Said the Mouse, turning to Alice and sighing - It is a long tail, certainly, said Alice. But Why do you call it sad?* (Carroll, 1982, p. 34)
15. **Homografía:** “Palabra que tiene sonido distinto pero su escritura es similar” (Delabastita, 1996, p. 128). Ej.: tenemos en inglés *lead* y en español significa tanto “guiar” como “plomo”.
16. **Homonimia:** “Un significante presta su ‘soporte físico’ a varios significados distintos” (Rabadán, 1991, p. 124). Ej.: Escudo: “escudo heráldico”, “moneda vigente de la época”.
17. **Humor negro:** “m. Humorismo que se ejerce a propósito de cosas que suscitarían, contempladas desde otra perspectiva, piedad, terror, lástima o emociones parecidas”. (RAE, s. f.)
18. **Juego de palabras:** “Es el nombre general con el que se designan diversos fenómenos textuales en los que se aprovechan las características lingüísticas de la(s) lengua(s) utilizada(s) para lograr una confrontación comunicativamente significativa de dos (o más) estructuras lingüísticas

con formas [significantes] más o menos similares y significados más o menos distintos” (Delabastita, 1996, p. 128). Ej.: Tenemos: *How the US put US to shame*.

19. **Malapropismo:** “Es una confusión entre dos términos con similitudes fonéticas y, en ocasiones, también semánticas. La tendencia de nuestra sociedad, en la que, por desgracia, la televisión ha sustituido a las aulas como referencia lingüística y la sabiduría popular —como los dichos y los refranes— va quedando olvidada con los nuevos tiempos, nos obliga a escuchar diariamente este tipo de deslices, que han acabado calando en la sociedad” (Somoano, 2012, p. 175). Ej.: Tenemos “cuero cabezudo” cuando debería ser “cuero cabelludo”.
20. **Metalingüística:** “Se expresa cuando lenguaje es fuente de conocimiento acerca del propio lenguaje”. (Vigara-Tauste, 1992, p. 131)
21. **Método de traducción:** “[...] La manera en que el traductor se enfrenta al conjunto del texto original y desarrolla el proceso traductor según determinados principios”. (Hurtado, 2001, p. 241)
22. **Neutralización:** “Consiste en traducir un término cultural de la LO por un ‘equivalente funcional’ sin carga natural en la LM, generalizando el término” (Newmark, 1992, p. 159). Ej.: En: *Wallmart* / Es: Supermercado.
23. **Omisión:** “Técnica utilizada en la subtitulación que consiste en omitir un texto”. (Díaz Cintas y Remael, 2007, p. 207)
24. **Paronimia:** “Palabras con distinto significado, pero con significantes relativamente cercanos” (Rabadán, 1991, p. 126). Ej.: *A little more than kin and less than leind (Hamlet, 1.2: 65)*.
25. **Polisemia:** “Pluralidad de significados de una palabra o de cualquier signo lingüístico”. (RAE, s. f.)
26. **Semiótica:** “Ciencia que aborda el análisis de cualquier sistema de signos: lenguas, códigos, señalizaciones, etc. La lingüística es parte de la semiología ya que se ocupa del más característico de los sistemas semiológicos, que es el lenguaje humano. Charles Morris y Charles Sander Rice utilizan el término semiótica”. (Luna et al., 2005, p. 205)

- 27. Significante:** “El significante es la huella psíquica del signo; en su esencia, no es fónico, es incorpóreo, constituido, no por su sustancia material, sino únicamente por las diferencias que separan su imagen acústica de todas las demás”. (Saussure, 1998)
- 28. Subtitulación:** “La subtitulación se puede definir como una práctica lingüística que consiste en ofrecer, generalmente en la parte inferior de la pantalla, un texto escrito que pretende dar cuenta de los diálogos de los actores, así como de aquellos elementos discursivos que forman parte de la fotografía (cartas, pintadas, leyendas, pancartas, etc.) o de la pista sonora (canciones, voces en *off*, etc.)”. (Díaz, 2003, p. 32)
- 29. Sustitución:** “Ocurre cuando el traductor sustituye el elemento cultural de la cultura fuente con uno elemento equivalente de la cultura meta. Un ejemplo es la traducción de sauce *hollandaise* como *botersaus* en neerlandés”. (Díaz, 2007, p. 204)
- 30. Técnica de traducción:** “Procedimiento verbal concreto, visible de la traducción para conseguir equivalencias traductoras”. (Hurtado, 2001, p. 256)
- 31. Traducción audiovisual:** “La traducción audiovisual es una modalidad de traducción que se efectúa a través de dos canales que emiten información de forma simultánea: el canal visual y el canal acústico. Esta relación se denomina texto audiovisual. La complejidad de estos textos recae en el hecho de que se comunican varios tipos de información (visual, sonora, icónica, musical...) al mismo tiempo y todos entrelazados entre sí”. (Alsina, 2015, p. 10)
- 32. Traducción literal:** “Se traduce palabra por palabra un sintagma o expresión. Ej.: Traducir *They are as like as two peas* a ‘Se parecen como dos gotas de agua’ o *She is reading* a ‘Ella está leyendo’”. (Hurtado, 2001, p. 271)
- 33. Traducción semántica:** “Como indica su nombre, intenta reproducir el significado contextual exacto del original, tan cerca como permitan las estructuras semánticas y sintácticas de la segunda lengua”. (Newmark, 1981, p. 39)

**34. Transferencia:** “Es en realidad un recurso textual y estilístico, una decisión deliberada del autor, y no exactamente la manifestación de un vacío cognitivo y lingüístico que ni autor ni traductor pueden resolver”. (Hidalgo, 2012, p. 197)

## **CAPÍTULO III: HIPÓTESIS Y VARIABLES**

### **3.1. Hipótesis**

La estrategia de balance negativo es la más frecuente en la traducción inglés-español de los juegos de palabras en la película *Scary Movie 2*.

### **3.2. Identificación de Variables**

Las variables a utilizar para el presente trabajo son las siguientes:

- Variable independiente: Las estrategias de traducción de los juegos de palabras
- Variable dependiente: Estrategia de mayor ganancia

### 3.3. Matriz Lógica de Consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Indicadores
<b>Problema general</b>	<b>Objetivo general</b>			
¿Cuál es la estrategia de traducción de juegos de palabras que más se utiliza para la subtitulación inglés-español de la película <i>Scary Movie 2</i> ?	Analizar la subtitulación inglés-español de la película <i>Scary Movie 2</i> para determinar la estrategia de traducción de juegos de palabras que más se utiliza.	La estrategia de balance negativo es la más utilizada para la traducción inglés-español de los juegos de palabras: Caso la película <i>Scary Movie 2</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>Variable Independiente: Las estrategias de traducción de los juegos de palabras</li> <li>Variable dependiente: Estrategia de mayor ganancia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Copia directa</li> <li>Neutralización</li> <li>La sustitución</li> <li>De JP a JP</li> <li>De no JP a JP</li> </ul>
<b>Problema específico</b>	<b>Objetivos específicos</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué tipos de estrategias se utilizan en la traducción de los juegos de palabras en la película <i>Scary Movie 2</i>?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar los tipos de estrategias de traducción de los juegos de palabras en la película <i>Scary Movie 2</i>.</li> </ul>			

## CAPÍTULO IV: MÉTODO

### 4.1. Tipo de Investigación

Nuestra investigación es de tipo Descriptiva con enfoque cualitativo, ya que se centra en representar las características de nuestra muestra usando criterios específicos para su selección y análisis, en este sentido, pretendemos dar a conocer las situaciones del subtítulo a través de la descripción exacta de procesos y fenómenos involucrados en la traducción del idioma inglés al español en el marco del discurso de subtitulación de la película *Scary Movie 2*.

Por otra parte, debemos mencionar que, si bien usamos algunos datos numéricos, estos solo nos sirvieron para categorizar la muestra y aproximarnos a la información y para poder profundizar en la misma, mas no para medirla.

### 4.2. Enfoque de la Investigación

La presente investigación, al ser flexible, abierta y adaptable a las circunstancias de del objeto de estudio, sigue un enfoque cualitativo (Sampieri, 2010). Así también, nuestro estudio sigue el método inductivo, ya que partimos de la interpretación de los fenómenos desde la descripción de los datos que conforman la muestra.

Siguiendo el enfoque escogido, no pretendemos generalizar los resultados de nuestra investigación; de igual modo, nuestras conclusiones son válidas únicamente para la realidad estudiada. Por último, ya que una investigación cualitativa reconoce el vínculo que tiene el investigador con dicha realidad, nuestro estudio se inscribe perfectamente dentro de este enfoque.

### 4.3. Muestra

#### 4.3.1. Tipo de Muestreo

Hemos usado nuestro criterio en la investigación para analizar nuestros datos, en este orden de ideas, el tipo de muestreo que se utilizó en la presente investigación es no probabilística. Según Rojo (2013), este muestreo se debe utilizar cuando no se puede hacer un cálculo probabilístico de la muestra, sino que hay que seleccionar los datos exactos para poder llevar a cabo el estudio (p. 103).

### **4.3.2. Características de la Muestra o Participantes**

La película *Scary Movie 2* tiene una duración de 83 minutos y está dirigido a un público mayor de 16 años debido a su contenido de humor negro. Dirigida por Keenen Ivory Wayans y producida por Eric L. Gold y Brad Grey *Scary Movie 2* ha sido traducida a diversos idiomas tales como: francés: *Le Film qui Fait Peur 2*; portugués (Portugal): *Un Susto de Filme* / (Brasil): *Todo Mundo em Pânico 2*; griego: *Τρομακτική Ταβία 2*; polaco: *Straszny Film 2*; rumano: *Comedie de Groază 2*; húngaro: *Horrorra Akadva*; y esloveno: *Film, da te Kap 2*".

Por su contenido, la película *Scary Movie 2* pertenece a los géneros siguientes: cine de terror, parodia, cine adolescente, comedia cinematográfica y comedia de terror. Hasta el momento no hay estudios realizados sobre la película ni su traducción. Para la realización de la película se hizo una inversión de 45 millones de dólares americanos y tuvo una recaudación de \$141,2 20, 678. *Scary Movie 2* cuenta con una precuela *Scary Movie* y tres películas posteriores: *Scary Movie 3*, *Scary Movie 4* y *Scary Movie 5* (Academic, 2021).

En todas estas películas siempre se trata de ironizar otras películas de terror que estén en taquilla. Este trabajo toma como referencia la versión subtitulada al español para América Latina que se encuentra en Netflix.

Como se ha mencionado, se han analizado, particularmente, los fragmentos de los subtítulos seleccionados por el investigador que tengan como característica ser juegos de palabras en la LO (inglés).

### **4.4. Instrumentos de Recogida de Datos**

Para el presente trabajo de investigación se ha decidido utilizar la lista de cotejo, la cual es una elaboración propia, y las fichas de análisis propuestas por Cieza (2020), quien confecciona este instrumento para su tesis titulada: *Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie "Marlon", Temporada I* (2020).

En primer lugar, se seleccionó la lista de cotejo debido a que nos permite tener una visión clara sobre los tipos de juegos de palabras y los balances a los que estos pertenecen, con el fin de, posteriormente, complementarla con las fichas de análisis.

En segundo lugar, se escogieron las fichas para poder analizar a profundidad cada JP, basándonos en la información que se obtuvo en la lista de cotejo. Las fichas de análisis permiten observar a detalle el contexto de la escena, el minuto en que ocurre, las técnicas

utilizada y observaciones que nos ayudan a tener un mejor contexto de los fenómenos que ocurren al momento de traducir un JP.

#### 4.4.1. Lista de Cotejo

Número	Juegos de palabras	Balance positivo	Balance neutro	Balance negativo
1	Who let the horse out?			X
2	She's good!		X	
3	I came as fast as I could... but at my age, the Little soldier needs a lot more thumping before it starts pumping, if you know what I mean... You know, I do find, though, If I tickle my ass just before I unleash the dog of war...			X
4	Once you go black, you never go back.			X
5	Harry Pothead			X
6	Wedgie, I smell you later.			X
7	I'm hung like a bull lady.			X
8	Okay. Thanks, "handyman".			X
9	Well, I'm actually the caretaker... oh, aren't those cool new skates? Now, you be careful with those. Don't want to fall and break something.		X	
10	Oh, that's funny. That's real funny. (Um) let me give you "a hand".		X	
11	Why don't you lift me up?		X	
12	Oh! Okay. I see where you are going with this one. You look familiar to me. Were you in stomp?		X	

13	Hey, you can kiss my grits.			X
14	I think I'll be the bigger man now and walk away -- walk away.			X
15	Okay. Grab the chest.			X
16	Give me your best shot!		X	
17	Tickle, Tickle, Tickle, Tickle... you want to play with uncle Ray? Peekaboo! Ha ha ha ha! Here's a little ballon animal.			X
18	This burns more than a perm!...There's a whole lot of freaky [shit] going on in this house.			X
19	Please, it takes more than a little bag of bones to scare me.		X	
20	It was just a booty call!		X	
21	You are the weakest link. Goodbye.			X
22	I'm...		X	
23	Don't, come back!		X	
24	You don't be talking about my mama, son! You don't know my mama, son! Parrot: Yeah, I know your mama. I (fuck) her last night.	X		

#### 4.4.2. Fichas de Análisis

Ficha de análisis n.º 1	JP n.º 1
<b>Película:</b> <i>Scary Movie 2</i>	<b>TCR:</b> 01:30

<b>Contexto:</b> En esta escena hay un grupo de personas que canta y una de ellas toca el piano. De pronto, una niña con bata blanca se para en frente de él y empieza a miccionar en abundancia.	
<b>Versión original:</b> Who let the horse out?	<b>Versión subtitulada:</b> ¿Cuánto café tomó esta niña?
<b>¿Qué técnica se ha utilizado para la traducción del JP?</b>	<b>Balance negativo:</b> X <b>Balance neutro:</b> <b>Balance positivo:</b>
<b>Técnica:</b> Sustitución	
<b>Observaciones:</b> El JP en el TO hace alusión a que el caballo es un animal que orina mucho y su orina es oscura, similar al café; por lo tanto, en la traducción observamos que se menciona que la niña ha tomado demasiado café.	

Ficha de análisis n.º 2	JP n.º 2
<b>Película:</b> <i>Scary Movie 2</i>	<b>TCR:</b> 01:40
<b>Contexto:</b> Aquí se aprecia que la niña sigue orinando y las frases irónicas por parte del grupo de personas hacia la niña se siguen oyendo.	
<b>Versión original:</b> She's good!	<b>Versión subtitulada:</b> ¡Qué talento!
<b>¿Qué técnica se ha utilizado para la traducción del JP?</b>	<b>Balance negativo:</b> <b>Balance neutro:</b> X <b>Balance positivo:</b>
<b>Técnica:</b> De juego de palabra a juego de palabra	
<b>Observaciones:</b> La traducción no se aleja del JP del TO. Se puede interpretar el “halago” por el contexto extralingüístico.	

Ficha de análisis n.º 3	JP n.º 3
<b>Película:</b> <i>Scary Movie 2</i>	<b>TCR:</b> 02:15
<b>Contexto:</b> Ya que la madre sospecha que su hija está endemoniada, llama a un sacerdote quien le explica el porqué de su demora y de su incapacidad para miccionar, tal como lo hacía cuando era más joven.	
<b>Versión original:</b> I came as fast as I could..., but at my age, the Little soldier needs a lot more thumping before it starts pumping, if you know what I mean... You know, I do find, though, If I tickle my ass just before I unleash <i>the dog of war</i> ...	<b>Versión subtitulada:</b> Vine tan pronto como pude..., pero a mi edad necesito agitarlo porque ya no orino tan fácilmente comprende... y descubrí otra estrategia violenta si meto el dedo justo en medio de...
<b>¿Qué técnica se ha utilizado para la traducción del JP?</b>	<b>Balance negativo:</b> X <b>Balance neutro:</b> <b>Balance positivo:</b>
<b>Técnica:</b> Omisión	
<b>Observaciones:</b> Aunque se intenta trasladar el sentido y el humor, estos no llegan a ser trasladados correctamente en el TO.	

Ficha de análisis n.º 4	JP N.º 4
<b>Película:</b> <i>Scary Movie 2</i>	<b>TCR:</b> 07:50
<b>Contexto:</b> Es aquí donde se da inicio a la película, debido a que las escenas anteriores son parte del preámbulo para poder entender la historia. La frase en la versión original se puede leer en una estatua de Thomas Jefferson (ex presidente de los EE. UU.) que está ubicada dentro de la universidad de donde provienen algunos personajes de la película.	
<b>Versión original:</b> Once you go black, you never go back.	<b>Versión subtitulada:</b> Una vez enterrado, no vuelves a engendrar.

<p><b>¿Qué técnica se ha utilizado para la traducción del JP?</b></p>	<p><b>Balance negativo:</b> X</p> <p><b>Balance neutro:</b></p> <p><b>Balance positivo:</b></p>
<p><b>Técnica:</b> Sustitución</p>	
<p><b>Observaciones:</b> Como se puede apreciar, el JP en la traducción no lleva la misma carga del TO; sin embargo, se utilizó una frase en español en la cual se puede encontrar palabras que riman como en el inglés. El sentido del TO se pierde totalmente.</p>	

<p>Ficha de análisis n.º 5</p>	<p>JP N.º 5</p>
<p><b>Película:</b> <i>Scary Movie 2</i></p>	<p><b>TCR:</b> 13:35</p>
<p><b>Contexto:</b> Cindy había olvidado su libro <i>Harry Pothead</i> en el salón de clases, entonces Buddy corre a su alcance y se lo entrega.</p>	
<p><b>Versión original:</b> Harry Pothead</p>	<p><b>Versión subtitulada:</b> Harry Piuter</p>
<p><b>¿Qué técnica se ha utilizado para la traducción del JP?</b></p>	<p><b>Balance negativo:</b> X</p> <p><b>Balance neutro:</b></p> <p><b>Balance positivo:</b></p>
<p><b>Técnica:</b> Sustitución</p>	
<p><b>Observaciones:</b> La traducción pierde todo el sentido, ya que <i>Pothead</i> puede traducirse como persona adicta a la marihuana; sin embargo, la traducción de este juego de palabra no da a entender lo mismo, se prefirió darle una sonoridad similar al nombre original (Harry Potter) en un tono humorístico al nombre propio, pero se perdió el doble sentido del original.</p>	

<p>Ficha de análisis n.º 6</p>	<p>JP n.º 6</p>
<p><b>Película:</b> <i>Scary Movie 2</i></p>	<p><b>TCR:</b> 10:30</p>

<b>Contexto:</b> Este JP se produce cuando Buddy y dos de sus compañeros están en un pasadizo de la universidad en donde estudian. Para despedirse, Buddy les hace calzón chino (broma que consiste en jalar la parte trasera de la ropa interior de una persona).	
<b>Versión original:</b> Wedgie, I smell you later.	<b>Versión subtitulada:</b> Calzón chino, después te huelo.
<b>¿Qué técnica se ha utilizado para la traducción del JP?</b>	<b>Balance negativo:</b> X <b>Balance neutro:</b> <b>Balance positivo:</b>
<b>Técnica:</b> Copia directa	
<b>Observaciones:</b> La traducción de la frase en inglés hace que se pierda el sentido del TO. La palabra <i>wedgie</i> sí se puede traducir como calzón chino; sin embargo, la segunda parte de la frase, “después te huelo”, se ha traducido de manera directa, lo cual hace que se pierda el sentido de esa expresión en inglés.	

Ficha de análisis n.º 7	JP n.º 7
<b>Película:</b> <i>Scary Movie 2</i>	<b>TCR:</b> 16:05
<b>Contexto:</b> Cindy llega a la mansión y se encuentra con un loro que le parece tierno.	
<b>Versión original:</b> I'm hung like a bull lady.	<b>Versión subtitulada:</b> Soy una máquina de amor.
<b>¿Qué técnica se ha utilizado para la traducción del JP?</b>	<b>Balance negativo:</b> X <b>Balance neutro:</b> <b>Balance positivo:</b>
<b>Técnica:</b> Sustitución	
<b>Observaciones:</b> En este JP se pierde el total sentido de <i>hung like a bull</i> , ya que esta frase tiene una connotación más sexual que la traducción al español, la cual evidencia una connotación más romántica.	

Ficha de análisis n.º 8	JP n.º 8
<b>Película:</b> <i>Scary Movie 2</i>	<b>TCR:</b> 20:50
<b>Contexto:</b> Este texto se produce cuando los Dwight y Buddy se encuentran por primera vez. En esta escena, ambos hacen referencia a las discapacidades que tiene cada uno con el fin de burlarse de estas y hacer sentir mal al otro.	
<b>Versión original:</b> Okay. Thanks, handyman.	<b>Versión subtitulada:</b> Gracias, manor-domo.
<b>¿Qué técnica se ha utilizado para la traducción del JP?</b>	<b>Balance negativo:</b> X <b>Balance neutro:</b> <b>Balance positivo:</b>
<b>Técnica:</b> Sustitución	
<b>Observaciones:</b> En la traducción, se aprecia que se traslada parcialmente el sentido de la versión original en inglés, ya que <i>handy</i> , por lo general hace referencia a un hombre que es hábil y está entrenado para hacer actividades de reparación, mantenimiento y construcción y otros oficios. Sin embargo, en español tenemos la composición de dos palabras que son “mano” y “mayordomo”, lo que se llama <i>blending</i> según Rabadán (1991). Esta se realizó con el fin de intentar producir humor en el receptor.	

Ficha de análisis n.º 9	JP n.º 9
<b>Película:</b> <i>Scary Movie 2</i>	<b>TCR:</b> 21:00
<b>Contexto:</b> Conversación entre Dwight y Hanson en la cual ambos se burlan de la incapacidad del otro.	
<b>Versión original:</b> Well, I'm actually the caretaker... oh, aren't those cool new skates? Now, you be careful with those. Don't want to fall and break something.	<b>Versión subtitulada:</b> En realidad soy el guardián... oiga, qué patines tan modernos... tenga cuidado, no se vaya a quebrar la columna.

<p><b>¿Qué técnica se ha utilizado para la traducción del JP?</b></p>	<p><b>Balance negativo:</b></p> <p><b>Balance neutro: X</b></p> <p><b>Balance positivo:</b></p>
<p><b>Técnica:</b> De juego de palabra a juego de palabra</p>	
<p><b>Observaciones:</b> En la traducción se especifica lo que podría romperse: la columna, que en realidad es un sarcasmo, ya que, por ser por una persona con habilidades distintas, se supone que ya se la rompió (lesionó) y no es una recomendación.</p>	

<p>Ficha de análisis n.º 10</p>	<p>JP n.º 10</p>
<p><b>Película:</b> <i>Scary Movie 2</i></p>	<p><b>TCR:</b> 21:08</p>
<p><b>Contexto:</b> Conversación entre Dwight y Hanson en la cual ambos se burlan de la incapacidad del otro.</p>	
<p><b>Versión original:</b> Oh, that's funny. That's real funny. (Um) let me give you a hand.</p>	<p><b>Versión subtitulada:</b> ¡Qué simpático! ¡Qué divertido! Le aplaudiré a dos manos.</p>
<p><b>¿Qué técnica se ha utilizado para la traducción del JP?</b></p>	<p><b>Balance negativo:</b></p> <p><b>Balance neutro: x</b></p> <p><b>Balance positivo:</b></p>
<p><b>Técnica:</b> De JP a JP</p>	
<p><b>Observaciones:</b> En inglés <i>give a hand</i> tiene dos acepciones, “ayudar” y “aplaudir”. En español solo se consideró la segunda, pero siendo muy enfático. Se puede apreciar que se utiliza un JP en el TM que no se aleja mucho del original.</p>	

<p>Ficha de análisis n.º 11</p>	<p>JP n.º 11</p>
<p><b>Película:</b> <i>Scary Movie 2</i></p>	<p><b>TCR:</b> 21:10</p>
<p><b>Contexto:</b> Conversación entre Dwight y Hanson en la cual ambos se burlan de la incapacidad del otro.</p>	

<b>Versión original:</b> Why don't you lift me up?	<b>Versión subtitulada:</b> ¿Por qué no me das una mano?
<b>¿Qué técnica se ha utilizado para la traducción del JP?</b>	<b>Balance negativo:</b> <b>Balance neutro:</b> X <b>Balance positivo:</b>
<b>Técnica:</b> De JP a JP	
<b>Observaciones:</b> Se sabe que Hanson tiene una discapacidad en la mano derecha y Dwight sigue bromeando sobre ello. Aquí se pudo ser más específico sobre la ayuda que quería recibir Dwight en son de broma.	

Ficha de análisis n.º 12	JP n.º 12
<b>Película:</b> <i>Scary Movie 2</i>	<b>TCR:</b> 21:15
<b>Contexto:</b> Conversación entre Dwight y Hanson en la cual ambos se burlan de la incapacidad del otro.	
<b>Versión original:</b> Oh! Okay. I see where you are going with this one. You look familiar to me. Were you in stomp?	<b>Versión subtitulada:</b> Ah, ya sé que quiere decir con eso... ¿Oiga no lo vi en un deporte, en el invalidón?
<b>¿Qué técnica se ha utilizado para la traducción del JP?</b>	<b>Balance negativo:</b> <b>Balance neutro:</b> X <b>Balance positivo:</b>
<b>Técnica:</b> De JP a JP	
<b>Observaciones:</b> <i>Stomp</i> es una manera de hacer música utilizando los pies. En la traducción no se explica aquello y se pierde el sentido. Además, se agrega el referente “deporte” para guardar coherencia con el término “invalidón”.	

Ficha de análisis n.º 13	JP n.º 13
--------------------------	-----------

<b>Película:</b> <i>Scary Movie 2</i>	<b>TCR:</b> 21:21
<b>Contexto:</b> Conversación entre Dwight y Hanson en la cual ambos se burlan de la incapacidad del otro.	
<b>Versión original:</b> Hey, you can kiss my grits.	<b>Versión subtitulada:</b> Usted fue boxeador, ¿no?
<b>¿Qué técnica se ha utilizado para la traducción del JP?</b>	<b>Balance negativo:</b> X <b>Balance neutro:</b> <b>Balance positivo:</b>
<b>Técnica:</b> Neutralización	
<b>Observaciones:</b> <i>Kiss my grits</i> es una manera paródica (parodia textual) y eufemística de decir “besa mi trasero”, la cual no se incluye en la traducción.	

Ficha de análisis n.º 14	JP n.º 14
<b>Película:</b> <i>Scary Movie 2</i>	<b>TCR:</b> 21:27
<b>Contexto:</b> Conversación entre Dwight y Hanson en la cual ambos se burlan de la incapacidad del otro.	
<b>Versión original:</b> I think I'll be the bigger man now and walk away - walk away.	<b>Versión subtitulada:</b> Ah iré a caminar un rato porque yo puedo ca-minar.
<b>¿Qué técnica se ha utilizado para la traducción del JP?</b>	<b>Balance negativo:</b> X <b>Balance neutro:</b> <b>Balance positivo:</b>
<b>Técnica:</b> Omisión	

**Observaciones:** Se omitió *bigger man*, que en inglés hace referencia a un hombre más maduro y con más experiencia para lidiar con situaciones donde hay dos personas que están en desacuerdo. En la traducción solo se observa la idea de que esta persona se irá, mas no que esta será la más sensata para decidir terminar la discusión.

Ficha de análisis n.º 15	JP n.º 15
<b>Película:</b> <i>Scary Movie 2</i>	<b>TCR:</b> 31:16
<b>Contexto:</b> Cindy y Buddy entran a una habitación donde hay un cofre, el cual intuyen ambos que pertenece a la exesposa del dueño de la mansión donde se encuentran debido a que este está en frente de un cuadro donde la han retratado. Es allí que Cindy le dice a Buddy que agarre el cofre con el fin de indagar más sobre todas las actividades paranormales que están sucediendo en esa mansión.	
<b>Versión original:</b> Okay. Grab the chest. I meant the chest	<b>Versión subtitulada:</b> Entonces, ¡tómalo! ¡Buddy! El cofre, ¡tonto!
<b>¿Qué técnica se ha utilizado para la traducción del JP?</b>	<b>Balance negativo:</b> X <b>Balance neutro:</b> <b>Balance positivo:</b>
<b>Técnica:</b> Sustitución	
<b>Observaciones:</b> No se llega a trasladar el sentido completo de la palabra polisémica <i>chest</i> , la cual alude tanto a senos como a cofre.	

Ficha de análisis n.º 16	JP n.º 16
<b>Película:</b> <i>Scary Movie 2</i>	<b>TCR:</b> 35:37
<b>Contexto:</b> Cindy y el gato están envueltos en una gresca.	
<b>Versión original:</b> Give me your best shot!	<b>Versión subtitulada:</b> ¡Golpea como si fueras un gato!

<p><b>¿Qué técnica se ha utilizado para la traducción del JP?</b></p>	<p><b>Balance negativo:</b></p> <p><b>Balance neutro: X</b></p> <p><b>Balance positivo:</b></p>
<p><b>Técnica:</b> De JP a JP.</p>	
<p><b>Observaciones:</b> Se hizo la traducción del JP original por un JP en español; sin embargo, el sentido se aleja un poco del JP original, ya que un gato no necesariamente es un animal muy fuerte. Existen felinos más fuertes, tales como el tigre o el león que hubieran podido ser utilizados como referencia.</p>	

<p>Ficha de análisis n.º 17</p>	<p>JP n.º 17</p>
<p><b>Película:</b> <i>Scary Movie 2</i></p>	<p><b>TCR:</b> 38:10</p>
<p><b>Contexto:</b> El payaso de juguete intenta atacar a Ray, pero al final Ray termina atacando al payaso.</p>	
<p><b>Versión original:</b> Tickle, tickle, tickle, tickle... you want to play with uncle Ray? Peekaboo! Ha ha ha ha! Here's a little balloon animal</p>	<p><b>Versión subtitulada:</b> El tío Ray tiene su propio juego.</p>
<p><b>¿Qué técnica se ha utilizado para la traducción del JP?</b></p>	<p><b>Balance negativo: X</b></p> <p><b>Balance neutro:</b></p> <p><b>Balance positivo:</b></p>
<p><b>Técnica:</b> Omisión</p>	
<p><b>Observaciones:</b> Se omite <i>Tickle, tickle, tickle, tickle</i>, que es una onomatopeya sonora en inglés para indicar el acto de hacer cosquillas, así como también se omite <i>Peekaboo! Ha ha ha ha!</i>, que son las interjecciones de sorpresa y de risa, respectivamente. Finalmente, se omite la expresión <i>Here's a little balloon animal</i>, la cual hace referencia al órgano sexual de Ray.</p>	

<p>Ficha de análisis n.º 18</p>	<p>JP n.º 18</p>
---------------------------------	------------------

<b>Película:</b> <i>Scary Movie 2</i>	<b>TCR:</b> 42:31
<b>Contexto:</b> La planta de Shorty lo envuelve con una sábana y lo empieza a fumar como si se tratara de un gran cigarro.	
<b>Versión original:</b> This burns more than a perm!... There's a whole lot of freaky [shit] going on in this house.	<b>Versión subtitulada:</b> Están sucediendo muchas cosas fuera de serie en esta casa.
<b>¿Qué técnica se ha utilizado para la traducción del JP?</b>	<b>Balance negativo:</b> X <b>Balance neutro:</b> <b>Balance positivo:</b>
<b>Técnica:</b> Omisión	
<b>Observaciones:</b> Se omite la frase <i>This burns more than a perm!</i> por ajustar la sincronización del subtítulo al español.	

Ficha de análisis n.º 19	JP n.º:19
<b>Película:</b> <i>Scary Movie 2</i>	<b>TCR:</b> 54:08
<b>Contexto:</b> Brenda y Cindy están huyendo de un esqueleto viviente. Cindy, al igual que Brenda, está aterrada hasta que Brenda se da cuenta de que simplemente es un esqueleto y que no le podrá hacer daño alguno.	
<b>Versión original:</b> Please, it takes more than a little bag of bones to scare me.	<b>Versión subtitulada:</b> Pues, claro... fue mucho ruido y pocos huesos, Buddy.
<b>¿Qué técnica se ha utilizado para la traducción del JP?</b>	<b>Balance negativo:</b> <b>Balance neutro:</b> X <b>Balance positivo:</b>
<b>Técnica:</b> De JP a JP	

**Observaciones:** Se varía la frase hecha “mucho ruido y pocas nueces” por “mucho ruido y pocos huesos” para adaptarse al contexto de la escena en la cual se observa un esqueleto andante.

Ficha de análisis n.º 20	JP n.º 20
<b>Película:</b> <i>Scary Movie 2</i>	<b>TCR:</b> 55:31
<b>Contexto:</b> El fantasma Kane visita el cuarto de Alex. Ellos tienen relaciones íntimas y luego Alex piensa que son novios; sin embargo, para Kane solo fue una noche de sexo, sin sentimientos.	
<b>Versión original:</b> It was just a booty call!	<b>Versión subtitulada:</b> ¡Fue solo una noche de locura!
<b>¿Qué técnica se ha utilizado para la traducción del JP?</b>	<b>Balance negativo:</b> <b>Balance neutro:</b> X <b>Balance positivo:</b>
<b>Técnica:</b> De JP a JP	
<b>Observaciones:</b> en español existe la frase hecha "noche de locura"; sin embargo, la expresión <i>booty call</i> , hace referencia más a un encuentro o situación fortuita, lo cual no se pueda apreciar en la traducción.	

Ficha de análisis n.º 21	JP n.º 21
<b>Película:</b> <i>Scary Movie 2</i>	<b>TCR:</b> 55:56
<b>Contexto:</b> Alex persigue a Kane por toda la casa, hasta que Kane logra desmayar a Alex haciendo que un candelabro le caiga en la cabeza.	
<b>Versión original:</b> You are the weakest link. Goodbye.	<b>Versión subtitulada:</b> No es hora de dormir, ¡arriba!
<b>¿Qué técnica se ha utilizado para la traducción del JP?</b>	<b>Balance negativo:</b> X

	<b>Balance neutro:</b>  <b>Balance positivo:</b>
<b>Técnica:</b> Neutralización	
<b>Observaciones:</b> “ <i>The weakest link</i> ” es un programa televisivo de concursos donde pierde el más débil. Este aspecto cultural que contiene el referente en inglés no se trasladó en la traducción al español.	

Ficha de análisis n.º 22	JP n.º 22
<b>Película:</b> <i>Scary Movie 2</i>	<b>TCR:</b> 60:55
<b>Contexto:</b> En esta escena, Buddy finge estar a punto de morir de hipotermia, debido a que habían tenido una pelea previa con el fantasma de la mansión y este los había encerrado en un almacén que al parecer estaba muy frío, por eso pide a Cindy que lo masajee primero en sus piernas y luego en sus partes íntimas.	
<b>Versión original:</b> ¡m...	<b>Versión subtitulada:</b> ¡Siento que me voy!
<b>¿Qué técnica se ha utilizado para la traducción del JP?</b>	<b>Balance negativo:</b>  <b>Balance neutro:</b> X  <b>Balance positivo:</b>
<b>Técnica:</b> De juego de palabra a juego de palabra	
<b>Observaciones:</b> el personaje no logra decir <i>coming</i> , pero en la traducción se anticipa lo que podría haber dicho, debido a que en la escena se logra ver la acción que el personaje estaba a punto de eyacular.	

Ficha de análisis n.º 23	JP n.º 23
<b>Película:</b> <i>Scary Movie 2</i>	<b>TCR:</b> 60:30
<b>Contexto:</b> Cindy y Buddy siguen encerrados en este almacén y ella le sigue dando ánimos a Buddy para que no se rinda y la hipotermia no lo mate.	

<b>Versión original:</b> Don't, come back!	<b>Versión subtitulada:</b> ¡No te vayas!
<b>¿Qué técnica se ha utilizado para la traducción del JP?</b>	<b>Balance negativo:</b> <b>Balance neutro:</b> X <b>Balance positivo:</b>
<b>Técnica:</b> De juego de palabra a juego de palabra	
<b>Observaciones:</b> La traducción en español tiene equivalentes (significado literal), pero se pierde el doble sentido del TO, ya que la palabra <i>come</i> también se puede entender como tener un orgasmo, que es lo que está pasando con Buddy en esta escena; sin embargo, en español también podría llegar a tener ese sentido.	

Ficha de análisis n.º 24	JP n.º 24
<b>Película:</b> <i>Scary Movie 2</i>	<b>TCR:</b> 22: 05
<b>Contexto:</b> Shorty se acerca a hablarle al loro, ya que este le parece tierno, y el loro comienza a responder de manera soez y lanza insultos a la madre de Shorty.	
<b>Versión original:</b> You don't be talking about my mama, son! You don't know my mama, son! Parrot: Yeah, I know your mama. I (fuck) her last night	<b>Versión subtitulada:</b> ¡No hables de mi madre así!... y es que mi madre es una santa Loro: Es una santa, pero... me encanta.
<b>¿Qué técnica se ha utilizado para la traducción del JP?</b>	<b>Balance negativo:</b> <b>Balance neutro:</b> <b>Balance positivo:</b> X
<b>Técnica:</b> De no juego de palabra a juego de palabra	
<b>Observaciones:</b> Se creó un JP en la traducción, lo que representa una ganancia. En el TO, se puede observar una expresión más directa; sin embargo, en la versión traducida hay un doble sentido. Por otra parte, este JP se crea con el fin de que no sea tan chocante para el receptor y que al mismo tiempo intente causar gracia.	

#### 4.5. Técnicas de Procesamiento de Datos

Para la presente investigación se utilizará la técnica de procesamiento de datos concerniente a las investigaciones cualitativas. Para ello, se tendrán que realizar los siguientes puntos:

1. Obtención de datos de las muestras, los cuales formarán la información a partir de la observación
2. Extracción de las unidades para su análisis de acuerdo con sus significados
3. Descripción e interpretación de los significados

Para efectos del presente trabajo, se ha considerado conveniente dividir los juegos de palabras de acuerdo con las técnicas empleadas para realizar la traducción de los mismos. Por ello, que en el presente corpus se hallará juegos de palabras que han sido traducidos con balance negativo en su mayoría. No obstante, también se han encontrado ejemplos con balance neutro; asimismo solo un ejemplo con balance positivo.

##### 4.5.1. Análisis de los Juegos de Palabras

Nuestro análisis ha evidenciado que la estrategia con balance negativo es la de mayor frecuencia en el proceso de traducción de los juegos de palabras en la subtitulación de la película *Scary Movie 2* como se puede apreciar a continuación, donde se muestran, además, las técnicas utilizadas que conforman esta estrategia:

Balance negativo		Idiomas
Técnicas	Inglés	Español
Copia directa	1 Wedgie, I smell you later.	1 Calzón chino, después te huelo.
	1 Hey, you can kiss my grits.	1 Usted fue boxeador, ¿no?
Neutralización	2 You are the weakest link. Goodbye.	2 No es hora de dormir, ¡arriba!
Omisión	1 I came as fast as I could..., but at my age, the Little soldier needs a lot more	1 Vine tan pronto como pude..., pero a mi edad

---

Sustitución

thumping before it starts pumping, if you know what I mean... You know, I do find, though, If I tickle my ass just before I unleash the dog of war...	necesito agitarlo porque ya no orino tan fácilmente comprende... y descubrí otra estrategia violenta si meto el dedo justo en medio de...
2 I think I'll be the bigger man now and walk away -- walk away	2 Ah, iré a caminar un rato porque yo puedo ca— minar.
3 Tickle, Tickle, Tickle, Tickle... you want to play with uncle Ray? Peekaboo! Ha ha ha ha! Here's a little balloon animal.	3 El tío Ray tiene su propio juego.
4 This burns more than a perm!... There's a whole lot of freaky [shit] going on in this house.	4 Están sucediendo muchas cosas fuera de serie en esta casa.
1 Who let the horse out?	1 ¿Cuánto café tomó esta niña?
2 Once you go black, you never go back	2 “Una vez enterrado, no vuelves a engendrar”
3 Harry Pothead	3 Harry Piuter
4 I'm hung like a bull lady	4 Soy una máquina de amor.
5 Okay. Thanks, “handyman”	5 Gracias, manordomo
6 Okay. Grab the chest. I meant the chest	6 Entonces, ¡tómalo! ¡Buddy! El cofre, ¡tonto!

---

Balance		Idiomas
neutro y positivo		
Técnicas	Inglés	Español
	1 she's good!	1 ¡Qué talento!
	2 Well, I'm actually the caretaker... oh, aren't those cool new skates? Now, you be careful with those. Don't want to fall and break something.	2 En realidad soy el guardián... oiga, qué patines tan modernos... tenga cuidado, no se vaya a quebrar la columna.
	3 Oh, that's funny. That's real funny. (Um) let me give you "a hand"	3 ¡Qué simpático! ¡Qué divertido! Le aplaudiré a dos manos.
	4 Why don't you lift me up?	4 ¿Por qué no me das una mano?
Balance neutro	5 Oh! Okay. I see where you are going with this one. You look familiar to me. Were you in stomp?	5 Ah, ya sé que quiere decir con eso... ¿oiga no lo vi en un deporte, en el Invalitón?
	6 Give me your best shot!	6 ¡Golpea como si fueras un gato!
	7 Please, it takes more than a little bag of bones to scare me.	7 Pues, claro... fue mucho ruido y pocos huesos Buddy.
	8 It was just a booty call!	8 ¡Fue solo una noche de locura!
	9 I'm...	9 ¡Siento que me voy!
	10 Don't, come back!	10 ¡No te vayas!
Balance positivo	1 You don't be talking about my mama, son! You don't know my mama, son! Parrot: Yeah, I know your mama. I (fuck) her last night	1 ¡No hables de mi madre así!... y es que mi madre es una santa Loro: Es una santa, pero... me encanta.

El balance negativo está presente en la mayoría de casos donde se encuentran los juegos de palabras, lo que nos indica que existe una pérdida del humor y, en ocasiones,

también del sentido original. Según Marco (2010) existen tres motivos por los cuales los traductores optan por la utilización del balance negativo al momento de traducir los juegos de palabras y estos son los siguientes:

1. La carencia de isomorfismo entre el español y el inglés imposibilita mantener la misma estructura y sentido, debido a que el sistema de cada lengua hace que los significantes y significados del signo lingüístico se encuentren en un orden distinto.
2. Las características formales (fonéticas y gráficas) de cada idioma, hacen que las equivalencias de la traducción de los juegos de palabras sean en algunos casos inviables.
3. La “materialidad lingüística” del texto original supone un gran desafío para el traductor.

Siguiendo a Marco (2010), las primeras dos razones harían referencia a la forma del idioma (estructura gramatical) y la tercera al nivel individual del lenguaje (es decir, al habla misma), en el cual se presenta la mayor dificultad en el proceso de traducción de los elementos y recursos lingüísticos y, por lo tanto, debe considerarse como un argumento contra la traducibilidad de los juegos de palabras.

Sin embargo, esta investigación no se ha centrado en la traducibilidad de los juegos de palabras, sino en los grados de traducibilidad debido a que Rabadán (1991) menciona que el potencial de equivalencia de los juegos de palabras está definido por la presencia de los motivos mencionados anteriormente.

Por otra parte, las estrategias de balance neutro y positivo ocurren en menor frecuencia en el proceso de traducción de los juegos de palabras en la subtitulación de la película *Scary Movie 2*. El balance neutro mantiene el sentido de los juegos de palabras, mientras que el positivo muestra que la traducción exigió un cierto grado de creatividad debido a que se inventó un JP en el TM. Así, con este último, prevalece el sentido y el humor del texto original sobre la estructura misma. Según Marco, esto supone una ganancia en el proceso.

Desde nuestra posición, coincidimos con Marco (2010) en que no existen estrategias ni buenas ni malas, sino estrategias que se acercan más al sentido y al humor original.

Definitivamente, esto último también estará sujeto al grado de traducibilidad que se pueda encontrar en cada uno de los juegos de palabras.

#### ***4.5.1.1 Sobre la ganancia y la pérdida en la traducción***

Como hemos mencionado, el uso de cualquier estrategia es válido en el proceso; sin embargo, la estrategia con balance negativo implica pérdida del sentido original. En efecto, con este balance la traducción de los juegos de palabras se ajusta más a la estructura de la lengua que al propio contenido textual y, por tanto, se genera una pérdida del humor del TO; por esta razón, los balances neutro o positivo surgirían como posibilidades dentro del proceso.

Otras estrategias poco recurrentes, en el proceso del subtitulado son las de balance neutro y positivo. Así, el juego de palabras: Please, it takes more than a little bag of bones to scare me, cuya traducción en el subtitulado es: “Pues, claro... fue mucho ruido y pocos huesos Buddy”, utiliza un balance neutro que conserva el contenido textual del enunciado. Con este balance se produce un mayor entendimiento del contexto y se mantiene la ganancia en la traducción.

Otro ejemplo es: You don't be talking about my mama, ¡son! You don't know my mama, son! Parrot: Yeah, I know your mama. I (fuck) her last night, cuya traducción es: “¡No hables de mi madre así!... y es que mi madre es una santa Loro: Es una santa, pero... me encanta”, que ha usado un balance positivo el cual produce una ganancia del sentido en la traducción, debido a que se conserva el humor y se entiende mejor el contexto de la escena.

#### **4.6. Procedimiento de Ejecución del Estudio**

Con el fin de obtener los datos necesarios para realizar el presente corpus, se llevaron a cabo una serie de pasos. En primer lugar, se vio la película Scary Movie 2 y, a continuación, se hizo la extracción pertinente de las muestras a utilizar siguiendo las características propias de la traducción de los juegos de palabras en el subtitulado de inglés a español en la película Scary Movie 2. Seguidamente, se continuó con el análisis de las estrategias y técnicas de traducción de los juegos de palabras y la clasificación de las mismas.

## CAPÍTULO V: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 5.1. Datos Cualitativos

Para analizar los datos cualitativos se ha tomado como referencia los balances (negativo, neutro y positivo). Dentro del balance negativo se ha dividido en subgrupos con la utilización de las técnicas, con el fin de agrupar los juegos de palabras en cuatro categorías que son:

1. Copia directa
2. Neutralización
3. Omisión
4. Sustitución

Seguidamente, se examinaron los rasgos en común de los ejemplos expuestos en el análisis de los juegos de palabras siguiendo las posturas de Marco (2010) y Rabadán (1991).

- 1. Copia directa.** De esta categoría solo se encontró un ejemplo dentro de la película *Scary Movie 2*, el cual es: *Wedgie, I smell you later*, que fue traducido por: “Calzón chino, después te huelo”. Como se puede apreciar, la traducción se realizó de manera literal, sobre todo en la segunda parte. En español no se utilizó la expresión “después te huelo” para referirnos a que “luego nos volveremos a ver”; en cambio, en inglés esa expresión es bastante común. La utilización de esta técnica de traducción de juegos de palabras indica que se intentó conservar el humor con una frase un tanto disparatada, pero no se pudo conservar el sentido original del mensaje en la lengua meta. Además, se puede notar que la expresión original en inglés contiene un doble sentido, ya que se puede estar aludiendo al olor de la prenda al frotarse bruscamente con las entrepartes del personaje; con todo, el sentido en la traducción se sigue perdiendo.
- 2. Neutralización.** Esta técnica se encontró en dos ejemplos de juegos de palabras. En ambos la subtitulación intentó hacer una analogía cultural con los referentes del texto en español sin suerte. Por ejemplo, los referentes *The weakest link* y *Hey, you can kiss my grits* no cuentan con referentes idénticos en español, por lo tanto, no se utilizaron estos referentes culturales, más bien las expresiones “No es hora de dormir, ¡arriba!” y “Usted fue boxeador, ¿no?”. Ambas expresiones contienen un JP con un sentido muy alejado del original, pero aun así intentan mantener el humor sin éxito.

3. **Omisión.** En el análisis se pueden apreciar cuatro ejemplos de juegos de palabras con omisión. La principal característica que tienen estos en común es la de omitir algunas palabras o expresiones al momento de hacer la traducción. La finalidad de utilizar esta estrategia es poder cumplir con el ajuste a las estructuras léxicas del español, ya que, en este idioma, por lo general, sus palabras poseen una mayor cantidad de sílabas; en cambio, en inglés las palabras tienden a ser monosilábicas. De igual manera, la métrica del subtítulo exige ciertas normas: los textos no pueden ser muy extensos y exceder las dos líneas o los seis segundos que se requieren.
4. **Sustitución.** Se ha podido encontrar seis ejemplos de juegos de palabras que utilizan este tipo de técnica de traducción. La traducción de estos juegos de palabras suele alejarse mucho del sentido original; sin embargo, se intenta preservar el humor que subyace en el texto original sin éxito. Las características léxicas de ambas lenguas (inglés y español) no permiten que los juegos de palabras sean traducidos con el sentido, la estructura original, y el humor al mismo tiempo, sino que tienen que ser modificados en la lengua meta, ya que existe un cierto grado de intraducibilidad, tal y como lo menciona Rabadán (1991) con algunos tipos de juegos de palabras, la subtitulación usó esta técnica.

Algunos ejemplos de la aplicación de esta técnica son la traducción de *chest* por “cofre”. En efecto, dentro de este contexto, la palabra *chest*, tiene un doble significado, ya que denota “senos” y “cofre”. Esto se debe a una relación semántica denominada “homonimia” (Rabadán, 1991). En otras clasificaciones, este caso puede tratarse, con un enfoque diacrónico, como polisemia al existir un rasgo sémico en común entre ambas palabras. Así, “cofre” en inglés *chest* estaría aludiendo a la forma de una caja como contenedor de algo valioso: tesoro/corazón. Otro ejemplo, es *Harry Pothead* traducido por “Harry Piuter”. En inglés, *Pothead* y *Potter* tienen una relación de paronimia, debido a que tienen una pronunciación parecida. En español, también existe paronimia, pero con un poco más de distancia en la sonoridad u homofonía. Como último ejemplo, se halla la palabra *handyman*, que fue traducido por “manordomo”. Aquí se tiene un caso de *blending*, el cual ocurre, según Rabadán (1991), al momento de unir dos palabras y conformar una nueva con un nuevo significado.

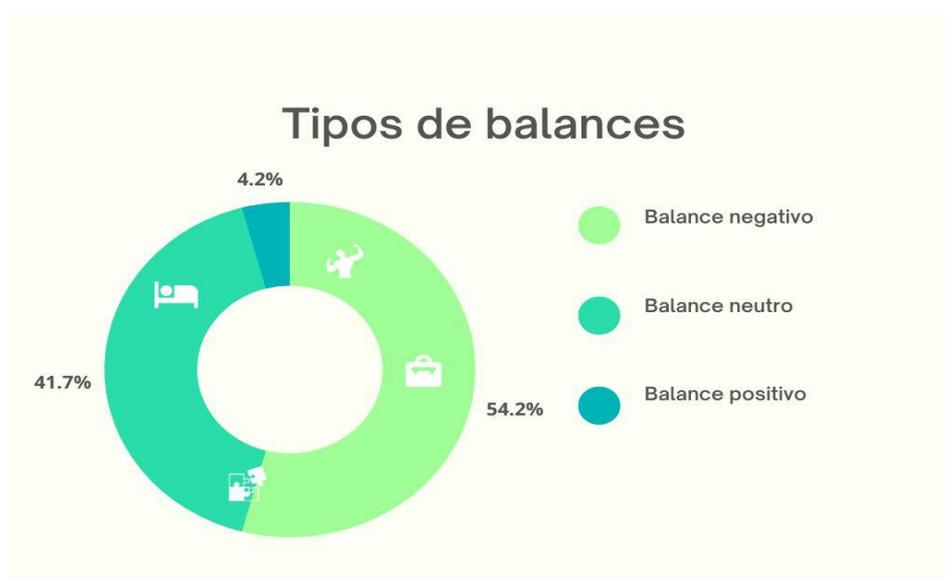
Por lo ya expuesto, se intenta conservar el humor, el sentido y la estructura del texto original; sin embargo, no se logra este propósito. La pérdida del sentido se debe a la falta de

equivalencias en la estructura léxica del español lo que hace imposible conservar el mensaje original e, incluso, el mismo efecto de humor.

Un criterio para corroborar la visión cualitativa de esta investigación ha sido ver la frecuencia de la aparición de este tipo de técnicas en la traducción de los juegos de palabras en película *Scary Movie 2*. Es por tal motivo que, a continuación, se proponen unos gráficos de pastel que indican los porcentajes de las veces que se han podido observar estos fenómenos:

### Figura 3

*Porcentaje de los tipos de balances en la versión traducida*

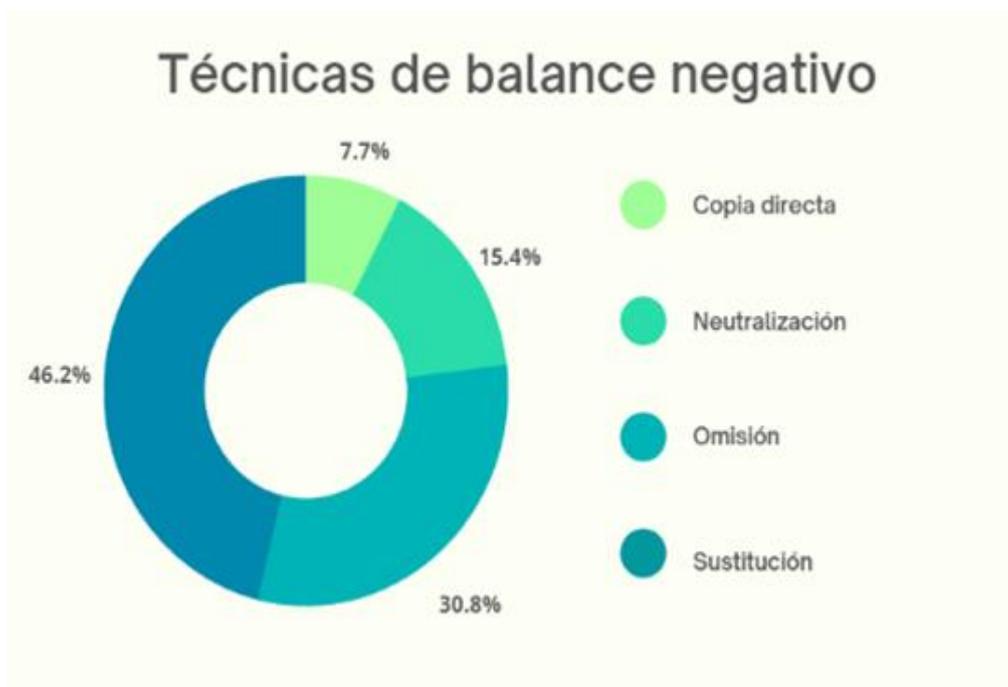


El análisis estadístico anterior permitió validar el supuesto de que el balance negativo es el más frecuente en el proceso de traducción de los juegos de palabras. Se observó un porcentaje de 54.2 % de aparición frente al 41.7 % que obtuvo el balance neutro y el 4.2 % del balance positivo. Estos resultados se presentaron porque en la traducción de los juegos de palabras, el humor y la estructura de la lengua del TO no permiten hacer uso de una frase equivalente en el TM.

Debido a que la presente tesis se centra en el análisis del balance negativo, a continuación, se muestra el porcentaje de aparición de las cuatro técnicas que conforman dicho balance, a saber:

**Figura 4**

*Porcentaje de uso de las técnicas de balance negativo dentro de la muestra*



En la figura 4 se pudo observar las técnicas que van conectadas al balance negativo: omisión con su respectivo porcentaje de frecuencia de uso, con un 30.8 %; copia directa con un 22.8%; neutralización, con un 15.4 %; y sustitución, con 8.8 %. Por lo tanto, la omisión es la técnica de balance negativo más usada en la traducción de los juegos de palabras en el subtítulo de la película *Scary Movie 2*.

## **5.2. Discusión de Resultados**

En el presente trabajo de investigación se ha realizado el análisis de las técnicas y estrategias de traducción para el subtítulo de los juegos de palabras en la película *Scary Movie 2*. Los resultados obtenidos serán materia de discusión con las teorías que respaldan esta investigación.

Se partió desde las clasificaciones de las técnicas de traducción de los juegos de palabras con la propuesta por Delabastita (1996), quien ha sido el que ha hecho el estudio a mayor profundidad sobre cómo se debe categorizar este tipo de traducciones.

Una vez realizada la clasificación de las estrategias, se prosiguió con la identificación de las estrategias de traducción propuestas por Marco (2010), quien hace la división de los juegos de palabras de acuerdo con las técnicas de traducción empleadas. Para ello, el autor utiliza tres estrategias que son la de balance negativo, balance neutro y balance positivo. Es

aquí donde se evidencia la clara tendencia de los traductores a utilizar la estrategia con balance negativo, debido a la naturaleza de las estructuras de las lenguas.

Con todo, Zabalbeascoa (2001) menciona que el humor juega un rol importantísimo en este tipo de traducciones, ya que de nada vale tener un texto que hace reír en el TO y no lo haga en el TM. Es por eso que se deben hacer los reajustes y modificaciones necesarias para que el humor permanezca en el TM. Por lo tanto, suscribiendo lo mencionado consideramos conveniente la utilización de las estrategias con balance neutro o positivo debido a que con estas se podría obtener un mantenimiento o una ganancia, respectivamente, en la traducción del humor, en este caso de los juegos de palabras.

El siguiente juego de palabras: *Once you go black, you never go back*, que fue traducido por: “Una vez enterrado, no vuelves a engendrar”, utiliza una estrategia de balance negativo en su traducción lo cual genera una pérdida total del sentido y del humor. Si utilizáramos una estrategia de balance positivo, podríamos tener una traducción que conserve de mejor manera el humor del TO como, por ejemplo: “Si pruebas el chocolate, no deja de gustarte”.<sup>1</sup>

El texto original en inglés alude a la creencia de que las personas afrodescendientes serían mejores amantes y, por lo tanto, un encuentro sexual con estas personas sería más satisfactorio. Nuestra propuesta con balance positivo en español usa el término ‘chocolate’ el cual es un referente que aludiría semánticamente a personas afrodescendientes, y, asimismo, la estructura ‘no deja de gustarte’ haría referencia al gusto de tener una experiencia sexual con ellas.

Otro ejemplo con balance negativo es *Harry Pothead*, cuya traducción es “Harry Piuter”<sup>2</sup>. Aquí observamos que, en el texto origen se habla de que a Harry (nombre tomado del personaje de la película *Harry Potter*) le gusta la marihuana; sin embargo, al utilizar una estrategia con balance negativo, existe una notable pérdida del sentido original. En cambio, si utilizáramos una estrategia con balance neutro, la traducción podría ser: ‘Harry Fumer’, de esta manera, se mantendría el contenido textual y contextual de la escena mejor la escena.

---

<sup>1</sup> Traducción propia

<sup>2</sup> Traducción propia

## CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 6.1. Conclusiones

El presente estudio toma como base la propuesta de Delabastita (1996) para la categorización de las técnicas de traducción. Dichas técnicas son retomadas por Marco (2010), quien brinda la base para considerar la categorización de los tipos de balance: negativo, positivo y neutro. Dentro de esta propuesta, este estudioso postula el balance negativo como un procedimiento que puede hacer uso de las técnicas como la omisión, la copia directa, la transferencia, la traducción de juego de palabra por otra construcción sin juego de palabra y la sustitución del juego palabra original por otro recurso retórico, las cuales conllevan a una pérdida del efecto humorístico del texto original.

En este orden de ideas, se consideró pertinente trabajar como tema de esta tesis el estudio de este procedimiento, ya que es uno de los más frecuentes en la subtitulación de películas de humor y, esto a su vez, ha permitido, de forma más específica, analizar la subtitulación en español de la película *Scary Movie 2*, la cual usa dicho procedimiento de forma recurrente para tratar los casos de juegos de palabras. Todo el panorama anterior lleva a concluir lo siguiente:

1. La estrategia más frecuente para traducir los juegos de palabras de los subtítulos de la película *Scary Movie 2* es la estrategia con balance negativo. Dicha estrategia se destaca por tener como efecto la pérdida del humor del TO. Es así que, dentro de la subtitulación de esta película, se puede apreciar que el balance negativo ha prevalecido sobre otras estrategias tales como la del balance positivo o la de balance neutro al momento de trasladar el contenido textual de los juegos de palabras (enunciados propios del humor) debido a que existen distintos factores como:
  - a. **El tratamiento de los referentes culturales.** En el análisis de la presente tesis se pueden encontrar ejemplos como, el cual es el nombre de un programa televisivo de concurso transmitido en países angloparlantes. Por ser un nombre propio, no puede traducirse de manera literal, ya que perdería su sentido original. Por otra parte, tampoco se hace una adaptación debido a que no se tenía un referente cultural igual o parecido al nombre propio del programa televisivo en cuestión. Es por esa razón que se opta por la técnica de neutralización la cuenta está dentro de la estrategia de balance negativo.

- b. La sonoridad y figuras retóricas.** Como se puede apreciar en la ficha de análisis n.º 4, dentro de la frase *Once you go black, you never go back*, existen dos adjetivos (*black*: “negro”; *go back*: “regresar”) que terminan con un mismo sonido consonántico: /k/. La rima, como un tipo de relación individual del signo lingüístico en el aspecto de la materia (Coseriu, 1983), crea un efecto en el discurso buscado por esta película humorística. El reconocimiento de la rima produce en el receptor textual una interpretación con doble sentido, lo cual genera humor. Sin embargo, la subtitulación con balance negativo causa la pérdida de la sonoridad y del humor que produce el doble sentido del TO. Por otra parte, *Once you go black, you never go back* es un modismo del inglés que no puede ser traducido porque se perdería la esencia de este recurso del lenguaje figurado.
- c. La estructura o forma.** La extensión de las estructuras léxicas y la cantidad de palabras que contiene el TO es mayor a la extensión que evidencia el subtítulo en la lengua meta de la película. Esta es una estrategia usada para cumplir con las consideraciones como la sincronía con el diálogo y el límite de tiempo de aparición del subtítulo (mínimo uno y máximo seis segundos) explicados por Díaz (2012). Se puede afirmar que lo anterior constituye una razón de peso para utilizar la estrategia de balance negativo, ya que en ciertas partes del subtítulo de la película analizada se ha tenido que omitir parte del TO con el fin de poder cumplir con las consideraciones del subtítulo mencionadas por Díaz (2012).
- d. Relaciones léxicas o semánticas.** Existen palabras polisémicas en el texto, las cuales, según Rabadán (1991), tienen una relación de homonimia. Por ejemplo: *chest*, que en inglés significa “cofre” y “senos”. Estos dos significados generan un doble sentido que produce el humor en el texto original; sin embargo, la subtitulación en español de la película usa la palabra “cofre” con un solo significado: “1. m. Caja resistente de metal o madera con tapa y cerradura para guardar objetos de valor” (RAE, s. f.); es decir, no alude a la palabra “senos”. Además, se puede observar otros fenómenos expuestos por Rabadán (1991), como *Harry Pothead*, traducido por “Harry Piuter”, en donde se puede observar una relación de paronimia, debido a que se intenta conservar la sonoridad del JP en el TO y, posteriormente, también se observa el fenómeno de *blending* en el siguiente ejemplo: *handyman*, que se tradujo por “manordomo”, donde

claramente se puede visualizar la unión de dos palabras para conformar un significante nuevo con un nuevo significado.

Por otra parte, se concluye que las principales técnicas encontradas en la subtitulación, que pertenecen al balance negativo, son la sustitución, neutralización, copia directa y omisión. La primera se utiliza para reemplazar un elemento cultural por otro; así, por ejemplo, se tiene el enunciado, *Who let the horse out?*, el cual fue subtitulado como “¿Cuánto café tomó esta niña?”. Esta traducción usa como referente cultural “tomar agua” (en exceso): “¿Cuánta agua tomó esa niña?” (aludiendo a que, por esa razón, la niña no termina de orinar), pero se prefirió el uso de la palabra “café” en vez de “agua”, debido a que el color de la orina de un caballo es oscuro, como de color café. En esta traducción se puede analizar que se usa una metáfora en donde los conceptos “orina de caballo” y “café” son comparados implícitamente por sus rasgos de color. Otro ejemplo, se puede encontrar en *I'm hung like a bull lady*, que es traducida por “Soy una máquina de amor”, la cual toma como un referente a “toro” con los rasgos: [+semental], [+vigoroso] y se reemplaza por el referente “máquina sexual”; sin embargo, la traducción en español es un eufemismo de este referente: “máquina de amor” por ser una expresión menos chocante para la audiencia en general.

La segunda técnica es la neutralización, donde la traducción intenta explicar el contexto de la situación de cómo ocurren los hechos, pero se pierde el JP del TO. Por ejemplo, la expresión *You are the weakest link. Goodbye* se tradujo por “No es hora de dormir, ¡arriba!”, en la cual se puede observar que la traducción detalla el contexto: el fantasma del personaje de Kane derriba a Alex para que esta ya no la moleste más. Aquí, el sentido y el humor del JP original se pierde totalmente.

La tercera técnica es la copia directa, la cual se basa en traducir de manera literal un JP, lo que, en ocasiones, resulta en una pérdida del humor. Por ejemplo: la expresión *Wedgie, I smell you later* se tradujo por “Calzón chino, después te huelo”.

La cuarta técnica es la omisión. En esta se obvia el JP de manera parcial o total, causando así la pérdida del mensaje original. Por ejemplo: la expresión *Tickle, Tickle, Tickle, Tickle... you want to play with uncle Ray? Peekaboo! Ha ha ha ha! Here's a little ballon animal* se tradujo por “El tío Ray tiene su propio juego”.

Los estudios sobre la traducción audiovisual, el subtitulado y los juegos de palabras de seguro seguirán incrementando a medida que la industria siga su crecimiento. Con esta tesis se espera que se sume a los esfuerzos de todos los estudios realizados con el fin de poder aportar un grano de arena a la comunidad científica.

## 6.2. Recomendaciones

Tal y como se ha visto a lo largo de este trabajo, la traducción de los juegos de palabras no es tarea fácil, ya que se tiene que considerar muchos aspectos que van desde lo cultural hasta lo técnico. Es por tal motivo que se recomienda lo siguiente:

1. La estructura y el grado retórico de los juegos de palabras dificultan su traducción; sin embargo, como se ha observado, se cuenta con un conjunto de técnicas y estrategias que el traductor puede emplear con el fin de poder realizar la traducción de este tipo de estructuras. En este sentido, el traductor debe estar familiarizado no solo con dichas técnicas y estrategias que, de seguro, las adquirirá en su proceso de formación, sino que también es imperativo que conozca sobre la métrica y los fundamentos del subtitulado en el ámbito audiovisual. Asimismo, es recomendable que, para la subtitulación de material audiovisual, el traductor siempre intente utilizar la estrategia que permita la mayor ganancia posible, en el caso específico de los juegos de palabras, sería la estrategia con balance neutro o positivo.
2. Por otra parte, se recomienda el uso de *softwares* para la recolección de datos y la traducción automatizada de los subtítulos. Después de realizar las investigaciones respectivas, se encuentra que Rojo (2013) recomienda el programa informático (*software*) llamado Translog, el cual facilita al traductor la recopilación de datos mientras se realiza y analiza la traducción de distintos textos. Asimismo, existe también el software Aegisup, el cual permite facilitar la traducción de subtítulos de una manera más eficiente y rápida haciendo uso de bases de datos.
3. Se recomienda también que el traductor pueda trabajar estrechamente con personas ligadas y expertas al ámbito audiovisual, a quienes les pueda hacer las consultas necesarias y así poder adecuar su traducción a lo que requiere tanto el formato audiovisual como el receptor de la misma. Es fundamental que los trabajos de traducción audiovisual sean estudiados a mayor profundidad en los países de América Latina, ya que solo se cuenta con estudios que provienen de España que, aunque sirven mucho, es importante que las investigaciones sean propias de una realidad más latina.
4. Con respecto a los trabajos de investigación, es recomendable analizar y describir de manera exhaustiva las estrategias y técnicas de traducción utilizadas al momento de realizar los subtítulos en español que irán en los trabajos

audiovisuales. Es por ello que se exhorta a los investigadores a revisar los trabajos realizados por Delabastita (1996), Marco (2010), Rabadán (1991) con respecto a los juegos de palabras y con respecto al humor y subtítulo a Zabalbeascoa (2001), Chaume (2004), Díaz (2012), entre otros.

5. Por último, es preciso señalar que en la actualidad la traducción audiovisual abarca más que el ámbito del cine, televisión o cable. En efecto, existen plataformas virtuales como Netflix o Amazon que involucran este proceso, lo que es un claro indicador de que hoy en día se necesitan softwares especializados (como se ha indicado en líneas anteriores) que puedan ayudar a los traductores a facilitar este proceso, lo cual definitivamente requiere una inversión. En este sentido, la importancia que se observa hoy por hoy en esta industria exige más estudios e inversión en el ámbito de la traducción audiovisual (doblaje y subtítulo) con el fin de darle al receptor un material digerible y entendible.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alama, E. (2016). *Análisis de las técnicas de traducción de títulos de películas de inglés al español en España y América* [tesis de licenciatura]. Universidad Ricardo Palma.
- Agost, R. (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Ariel.  
<https://www.worldcat.org/title/traduccion-y-doblaje-palabras-voces-e-imagenes/oclc/40758463>.
- Alsina, F. (2015). *La traducción Audiovisual. Análisis de una serie de humor* [tesis de grado, Universitat Autònoma de Barcelona].  
[https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2015/tfg\\_25615/HERREROS-QUILES-CLAUDIA\\_1272956\\_TFGTI14-15.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2015/tfg_25615/HERREROS-QUILES-CLAUDIA_1272956_TFGTI14-15.pdf).
- Academic. (5 de junio del 2021). *Scary Movie 2*. <https://es-academic.com/dic.nsf/eswiki/1067416>.
- Carvajal Sánchez, J. (2011). *Doblaje y subtitulación del multilingüismo* [trabajo académico, Universidad Pompeu Fabra].  
[https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/16096/Carvajal\\_Sanchez\\_Julia\\_TA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/16096/Carvajal_Sanchez_Julia_TA.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Carrasco, I. y Rodríguez, C. (1984). Glosario mínimo de figuras retóricas (I). *Revista Documentos Lingüísticos y Literarios UACH*, (10), 103-110.  
<http://www.revistadll.cl/index.php/revistadll/article/view/209/278>.
- Cebrían Alberola, H. (2015). *La traducción de la deixis en los textos dramáticos. El caso de Cat on a Hot Tin Roof de Tennessee Williams* [tesis de doctorado, Universitat Jaume I]. <https://www.tdx.cat/handle/10803/669003#page=1>.
- Cieza Samamé, L. P. (2020). *Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie “Marlon”, Temporada I, Chiclayo* [tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo].  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51165/Cieza\\_SLP%20-%20SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51165/Cieza_SLP%20-%20SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Chaume, F. (2004). *Cine y traducción*. Cátedra.
- Coseriu, E. (1983) *Introducción a la lingüística*. Editorial Gredos.
- Delabastita, D. (1996). *Wordplay and translation*. St. Jerome Publishing.
- De la Cruz Espinasse, D. (2013-2014). *Las bromas y los juegos de palabras en interpretación simultánea: estudio de caso de El hormiguero* [seminario de interpretación,

- Universidad Pompeu Fabra.  
[https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/22957/TFG\\_Cruz%20%20%20Dominiq.pdf?sequence=1](https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/22957/TFG_Cruz%20%20%20Dominiq.pdf?sequence=1).
- Díaz Cintas, J. (2012). Los subtítulos y la subtitulación en la clase de lengua extranjera. *Abehache*, 2(3), 95-114. [https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/1451727/1/Diaz-Cintas\\_abeache\\_12.pdf](https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/1451727/1/Diaz-Cintas_abeache_12.pdf).
- Díaz Cintas J, y Remael A. (2007). *Audiovisual translation: subtitling*. St. Jerome Publishing.
- Díaz Cintas, J. (2003). Teoría y práctica de la subtitulación. *The Journal of Specialised Translation*, (1), 110-113. [https://www.jostrans.org/issue01/rev\\_diaz\\_cintas.pdf](https://www.jostrans.org/issue01/rev_diaz_cintas.pdf).
- Domínguez, J. (1993). *Métrica española*. Iberoamericana Editorial Vervuert.
- Doane, M. (1985). *The voice in the cinema: the articulation of body and space*. Columbia UP.
- Félix, R. (2016). *Crítica al subtulado de la película “Los expedientes secretos X: Enfrentate al futuro”* [tesis de pregrado]. Universidad Ricardo Palma].
- Gabarrón Sabariego, I (2018). *Traducción y análisis traductológico de la obra de literatura juvenil The Creakers de Tom Fletcher* [trabajo de grado, Universidad de Vic - Universidad Central de Cataluña].  
[http://repositori.uvic.cat/bitstream/handle/10854/5532/trealu\\_a2018\\_gabarron\\_ivanna\\_traduccion\\_analisis.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositori.uvic.cat/bitstream/handle/10854/5532/trealu_a2018_gabarron_ivanna_traduccion_analisis.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Gambier, Y. y Van Doorlaer, L. (2010). *Handbook of translation studies*. John Benjamin Publishig Co.
- Hidalgo, A. (2012). *Principales errores de traducción en la página web de la ONG Aprobe Perú traducida al inglés* [tesis de pregrado]. Universidad César Vallejo.
- Heredero García, A (2013). Audiodescripción, acceso a la cultura. *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada a la Enseñanza de las Lenguas*, (13).  
[https://www.nebrija.com/revista-linguistica/files/articulosPDF/articulo\\_5326d1ab5ce4f.pdf](https://www.nebrija.com/revista-linguistica/files/articulosPDF/articulo_5326d1ab5ce4f.pdf).
- Hurtado, A. (2001). *Traducción y traductología. Introducción a la traductología*. Cátedra.
- Jiménez, O. (2000). *Subtitulado de películas: ¿técnicas de traducción? ¿Técnica cinematográfica?* [tesis inédita de posgrado]. Universidad Ricardo Palma.
- Luna Traill, E., Viguera Ávila, A. y Baez Pinal, G. E. (2005). *Diccionario básico de lingüística*. Universidad Autónoma de México.
- Marco, J. (2010). *The translation of wordplay in literary texts*. Universitat Jaume I.

- Martínez Tejerina, A. (2012). La interacción de los códigos en doblaje: juegos de palabras y restricciones visuales. *Monografías de traducción e interpretación*, (4), 155-180.
- Martín Fernández, C. (2009). Traducción de los referentes culturales en el doblaje de la serie “érase una vez... el hombre” al español”. *Entreculturas*, (1), 261-267.  
<https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/7092>.
- Mayoral Asensio, R. (2001). *Aspectos epistemológicos de la traducción*. Universitat Jaume I.  
[https://www.e-buc.com/portades/9788480217675\\_L33\\_23.pdf](https://www.e-buc.com/portades/9788480217675_L33_23.pdf).
- Newmark, P. (1992). *Manual de traducción*. Cátedra.
- Nijland, N. (2012). *La subtitulación del humor en la serie Friends* [trabajo final de máster, Utrecht Universiteit].  
<https://studenttheses.uu.nl/bitstream/handle/20.500.12932/10950/La%20subtitulacion%20del%20humor%20Natalie%20Nijland.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Orero, P. (ed.) (2004). *Topics in audiovisual translation*. John Benjamins B. V.  
[https://www.academia.edu/2180207/Audiovisual\\_translation](https://www.academia.edu/2180207/Audiovisual_translation).
- Parra López, G. (2014). *Los juegos de palabras y su traducción. Análisis de Scott Pilgrim vs. the World*. <https://es.scribd.com/document/343933902/Parra-Guillermo-trabajo-pdf>.
- Rabadán, R. (1991). *Equivalencia y traducción: problemática de la equivalencia transléctica inglés-español*. Heraldo de Zamora Artes Gráficas.
- Real Academia Española. (s. f.). Desambiguación. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 30 de enero del 2022, de <https://dle.rae.es/desambiguación>.
- Real Academia Española. (s. f.). Deixis. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 30 de enero del 2022, de <https://dle.rae.es/deixis>.
- Real Academia Española. (s. f.). Fotograma. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 30 de enero del 2022, de <https://dle.rae.es/fotograma>.
- Real Academia Española. (s. f.). Humor negro. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 30 de enero del 2022, de <https://dle.rae.es/humor>.
- Real Academia Española. (s. f.). Polisemia. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 30 de enero del 2022, de <https://dle.rae.es/polisemia>.
- Reiss, K., y Vermeer H. J. (1996). *Fundamentos para una teoría funcional de la traducción*. Grefol S. A.
- Rodríguez Rodríguez, B. M. (2009). Humor y juegos de palabras en las traducciones de *El Lazarillo de Tormes* a la lengua inglesa. *Trans. Revista de Traductología*, (13), 217-224. <https://doi.org/10.24310/TRANS.2009.v0i13.3167>.
- Rojo, A. (2013). *Diseño y métodos de investigación en traducción*. Editorial Síntesis S. A.

- Saussure, F. (1998). *Curso de lingüística general*. Fontamara.
- Somoano Rodríguez, J. (2012). *El papel de la radio, la televisión y la prensa en la normalización en la lengua española del eufemismo, el sesquipedalismo y el malapropismo* [tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid].  
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/17556/1/T34096.pdf>.
- Vandaele, J. (2002). *Translating Humour*. St. Jerome Publishing.  
[https://www.academia.edu/13073366/Humor\\_in\\_Translation](https://www.academia.edu/13073366/Humor_in_Translation).
- Vigara Tauste, A. M. (1992). Función metalingüística y uso del lenguaje. *Revista de Filología*, (8), 123-142. <https://doi.org/10.5944/epos.8.1992.9780>.
- Vila Espí, L. (2014-2015). La traducción de los juegos de palabras inglés- español. Análisis aplicado a *Dos tontos todavía más tontos*, de Peter y Bobby Farrelly [traducción para la subtitulación, Universitat de València].  
[https://www.academia.edu/23731255/La\\_traduccio\\_n\\_de\\_los\\_juegos\\_de\\_palabras\\_in\\_gle\\_s\\_espan\\_ol\\_Ana\\_lisis\\_aplicado\\_a\\_Dos\\_Tontos\\_Todavi\\_a\\_ma\\_s\\_Tontos\\_de\\_Pete\\_r\\_y\\_Bobby\\_Farrelly](https://www.academia.edu/23731255/La_traduccio_n_de_los_juegos_de_palabras_in_gle_s_espan_ol_Ana_lisis_aplicado_a_Dos_Tontos_Todavi_a_ma_s_Tontos_de_Pete_r_y_Bobby_Farrelly).
- Zabalbeascoa Terran, P. (2001). La traducción del humor en textos audiovisuales. *La traducción para el doblaje y la subtitulación*, (63), 251-263.

# ANEXOS

## Anexo 1

- **Ficha de cotejo**


- **Ficha de análisis**


**Nota:** Tomado de Cieza (2020)

## Anexo 2

- *Scary Movie 2* y su transcripción grafémica

Inglés (extraído de la plataforma de streaming Netflix)	Español (traducido por Netflix)
Harrys: Hey, do you guys know this one?	Harrys: Oigan la que sigue es buena
Old man: Now, this is the real...	Viejo: Oh, esa es sensacional.
Megan: You suck.	Megan: Dan asco.
Guest 2: Who put the horse out?	Invitado 1: ¡Es una fuente!
Megan's mother: She's been really sick... bad, bad, girl!	Invitado 2: ¡Cuánto café tomó esta niña!
Taxi driver: Okay. That'll be \$17.50...	Mamá de Megan: Disculpen, ella no es así... ¡Ahora verás niña mala!
Hey, buddy! Hey, pay the fare!	Taxista: Son 17.50 por favor... ¡Hey amigo! ¡Págueme, págueme!
Father McFeely: I'm father McFeely	Padre McFeely: Soy el padre McFeely
Megan's mother: I'm so glad you're here	Padre McFeely: Soy el padre McFeely
Father McFeely: I came as fast as I could... but at my age, the Little soldier needs a lot more thumping before it starts pumping, if you know what I mean... You know, I do find, though, If I tickle my ass just before I unleash the dog of war...	Mamá de Megan: Qué bueno que llegó. Padre McFeely: Vine tan pronto como pude... pero a mi edad necesito agitarlo porque ya no orino tan fácilmente comprende... y descubrí otra estrategia violenta si meto el dedo justo en medio de...
Megan's mother: It's okay. It's okay. I understand	Mamá de Megan: No... tiene que decir nada. Entiendo.
Father McFeely: No, because in the old days... Uh-Huh... You know when you...	Padre McFeely: Ya no soy un adolescente, ¿entiende, verdad?... ¿Cómo sigue?
Megan's mother: McFeely!	
Father McFeely: How is she?	

<p>Megan's mother: It's gotten worse, father.</p> <p>Father McFeely: Really?</p> <p>Megan's mother: She... She won't eat, she won't talk. The child won't even let me touch her.</p> <p>Father McFeely: Yes. Sometimes you have to give them candy.</p> <p>Harris: Father... the church sent me to assist you. I-I'm father Harris</p> <p>Father McFeely: Hi. Nice to see you</p> <p>Harris: Would you—Would you like to see the girl?</p> <p>Father McFeely: Soon... but first, I must bless this house.</p> <p>Father McFeely: "The sorrows of death compassed me, and the pains of hell got hold upon me. I found... then called I upon the name of the Lord and... my soul from death. Oh, god Please Lord help me to release this demon! Thank you, Lord, the most merciful almighty... Oh, hold on!... ah, those enchiladas... thanks Lord.</p> <p>Father McFeeling: Ahh this.</p> <p>Harris: Father...</p> <p>Father McFeeling: Did you see this? Look at this!</p> <p>Harris: Please, father, think of the child.</p> <p>Father McFeeling: Yes.</p>	<p>Mamá de Megan: Está empeorando, Padre.</p> <p>Padre McFeely: ¿En serio?</p> <p>Mamá de Megan: No quiso comer, no dice nada. Y no deja que me le acerque ni que la toque.</p> <p>Padre McFeely: Sí... a veces hay que ofrecerles dulces.</p> <p>Mamá de Megan: ¿Qué?</p> <p>Harris: Padre...</p> <p>Padre McFeely: ¿Sí?</p> <p>Harry: La iglesia me envió a asistirlo. Soy el padre Harris</p> <p>Padre McFeely: Hola, qué gusto verle</p> <p>Harris: ¿Quiere ver a la niña?</p> <p>Padre McFeely: Claro... pero primero bendeciré esta casa.</p> <p>Padre McFeely: Aún en el valle de la muerte no temeré si estás conmigo. Y después... clamaré el nombre del Señor... libera mi alma señor... ¡oh! ¡Ayúdame Señor a poder exorcizar este ¡demonio! ...gracias Señor, el más misericordioso, de verdad... ah, esas enchiladas... gracias Señor.</p> <p>Padre McFeeling: Al diablo.</p> <p>Harris: Padre...</p>
---	--

<p>Harris: Ooh, it's freezing.</p> <p>Father McFeeling: Let us pray... defender of the human race, look down in pity upon this, your servant.</p> <p>Megan: Shove it up you... you worthless piece of... Aah! Aah!</p> <p>Harris: Holy Lord...</p> <p>Megan: Your mother is in here with us, Harris. Would you like to leave a message? I'll be sure that she gets it</p> <p>Harris: Yes. Mom, will you get out of there, please?</p> <p>Harris' mother: You're no fun!</p> <p>Harris: I'm working</p> <p>Megan: See you later, Mrs. Harris.</p> <p>Harris: Holy Lord, Almighty Father in...</p> <p>Megan: Aah!</p> <p>Harris: ... Everlasting God and father of our Lord Jesus Christ and the virgin Mary's baby daddy. Holy Lord, almighty father, everlasting God who once consigned that fallen tyrant to the flames of hell... and who got that unholy bitch Jerri kicked off of "Survivor".</p> <p>Megan: Do me! Do me!</p> <p>Harris: Father! Father! ... this is not part of the ritual... In the name of the father, the son...</p>	<p>Padre McFeeling: ¿Qué no se da cuenta del daño?</p> <p>Harris: Que lo haga por la niña.</p> <p>Padre McFeeling: A trabajar, sí...</p> <p>Harris: ¡Qué frío hace!</p> <p>Padre McFeeling: Oremos... defensor de la raza humana, dignate mirar a esta pobre criatura, tu servidora</p> <p>Megan: ¡Servidora serás tú padrecito asqueroso! ¡Ahh! ¡Ahh!</p> <p>Padre McFeeling: ¡Silencio!</p> <p>Harris: Santo Dios...</p> <p>Megan: Tu madre está aquí, Harris. ¿Quieres darle algún mensaje? Yo se lo diré.</p> <p>Harris: Ya mamá, sal de inmediato.</p> <p>Mamá de Harris: ¡Qué aburrido!</p> <p>Harris: ¡Trabajo en esto!</p> <p>Megan: Hasta luego señora Harris.</p> <p>Harris: Santo Dios, padre todopoderoso...</p> <p>Megan: ¡Aah!</p> <p>Harris: Dios todopoderoso, padre eterno y padre de vuestro señor Jesucristo y padre del bebé de la virgen María. Santo señor, Padre eterno, misericordioso y poderoso que un día consignó al ardiente infierno al ángel caído. Que enviaste a tu hijo único</p>
--	---

Harris: Here you go, Father. All clean.	al mundo para darle una lección a Iván
Father McFeeling: Oh, thank you so much.	Drago. Tú qué lograste que Mondego fuera de la realeza en Montecristo.
Megan: You failed, McFeeling. Your weapons are useless against me.	Megan: ¡Házmelo! ¡Házmelo!
Father McFeeling: Let us pray.	Harris: ¡Padre! ¡Padre! ... esto no es parte del ritual... En el nombre del Padre, del hijo...
McFeeling and Harris: Our father who art in heaven...	Harris: Ya está limpio, aquí lo tiene.
Harris: Stop it!... Zip it!	Padre McFeeling: Se lo agradezco mucho
McFeeling and Harris: ... thy kingdom come...	Megan: Fallaste, McFeeling. Tus armas son inútiles contra mí.
Megan: Your mother... in hell	Padre McFeeling: Oremos.
Father McFeeling: Suck on this.	McFeeling y Harris: Padre nuestro que estás en el cielo...
Narrator: Once you go black you never go back	Harris: ¡Ya basta!
Cindy: So you think you made it into the class, Shorty?	McFeeling y Harris: ... santificado sea tu nombre
Shorty: I sure hope so, Cindy.	Padre McFeeling: Señor danos fuerzas...
Cindy: You could use the grade, huh?	Megan: Tu madre hace cosas sucias en el averno.
Shorty: Nah. I need a place to stay. Mom Dukes kicked me out, ¿but you know something? I learned something very important in college, the value of books.	Padre McFeeling: Tonterías... Trágate esto.
Cindy: Really?	Narrador: "Una vez enterrado, no vuelves a engendrar".
Shorty: Look at this here... free papers... yeah, so how you digging college?	Cindy: ¿Crees que esta vez lo logres, Shorty?
	Shorty: Eso espero, Cindy.

Cindy: I don't know... It's okay, I guess... I feel like suck a geek sometimes, though. Everyone is so cool, and I'm... not.

Shorty: Oh, come on Cindy... You ain't that bad. All you need is a little bit of flavor. Mmm maybe some new gear.

Cindy: ¿Gear?

Shorty: You know? That's slang for "clothing". Oh. Here. Let me---come on. We gonna cool you up right now. Come on. Don't sit like this, first of all. Don't sit like that, son. Sit cool. Okay. Right up, son. Feel yourself, son. Like that. Yeah. Now go like this. That's cool. Yeah. Now stand up, let me show you some moves. Right, left. Throw a little bit of slang in there, say: "Yo, that jacket is tight, son!"

Cindy: Yo, that jacket is tight, son!

Shorty: Yeah, yeah, s-something like that. Throw it all together

Buddy: Oh, man. You boners aren't ready yet?

Ray: Dude, relax, man. I'm telling you, we'll get there on time, all right? Yo, dawgs, what y'all think? Tucked in or out?

Buddy and Tommy: Out, man. Out, man. Come on!

Cindy: ¿Sería excelente no?

Shorty: No. Tengo que buscar una casa. Mamá Dukes me echó, ¿pero sabes qué? Aprendí algo muy importante en la escuela: el valor de los libros.

Cindy: ¿En serio?

Shorty: Sí, fíjate... papel gratis... ¿y tú cómo te sientes?

Cindy: No estoy segura... creo que regular... a veces siento que soy un fenómeno. Todo el mundo está a gusto, pero... yo no.

Shorty: ¡Ah! ¿Qué pasa Cindy? No eres una desadaptada... tal vez necesites un poco de sabor. Tal vez un poco de accesorios.

Cindy: ¿Accesorios?

Shorty: Sí, ¡más personalidad! Déjame enseñarte. Haremos de ti una chica popular. No te sientes de esa manera, nena. No te siente así, nadie te hará caso. Déjate ir, déjate fluir. Siente como fluyes, eso es. Eso, así. Te mostraré unos movimientos. Uno, dos, uno, dos. Ahora usa un poco de Slang, di: "oye, esa chaqueta no te queda S, ¿te pasas?".

Cindy: Oye, esa chaqueta no te queda S, ¿te pasas!

<p>Ray: No doubt. No doubt. That's what I thought. That's what I thought.</p> <p>Buddy: You... heads would be ready if you weren't partying all night.</p> <p>Tommy: Oh, man. It was so awesome. We got so wasted, man! I had, like, a keg myself. I woke up naked in a tub of ice... oh, Ray, you got a tattoo.</p> <p>Ray: Oh...! What it's say?</p> <p>Tommy: Ray!</p> <p>Ray: Oh, man. Oh... you got a tattoo, too!</p> <p>Tommy: Oh, really, dude? Dude, what - what's it say?</p> <p>Ray: ... me</p> <p>Tommy: Oh, sweet, man! Ray...</p> <p>Ray: ... me</p> <p>Tommy: Ray...</p> <p>Ray: ... me!</p> <p>Tommy and Roy: Ray... me!</p> <p>Ray: (Yeah!) ha ha! (Whoo!)</p> <p>Tommy: What man?... (Ohh)</p> <p>Buddy: Wedgie moment!</p> <p>Tommy: Come on. You're gonna give me a yeast infection.</p> <p>Brenda: Hey, girl, that jacket is slamming.</p> <p>Cindy: Thanks.</p>	<p>Shorty: Ehh, sí sí fantástico... ¡ahora tú enséñame!</p> <p>Buddy: No puede ser. ¿Todavía no están listos?</p> <p>Ray: Ya relájate Buddy, estaremos todos a tiempo. Oigan, ¿qué opinan? ¿Lo escondo o lo enseño?</p> <p>Buddy y Tommy: Enséñalo.</p> <p>Ray: Sí, es lo que creí, es lo que creí.</p> <p>Buddy: Ya estarían listos si no hubieran festejado anoche.</p> <p>Tommy: Oye, amigo. Fue fantástico. Hasta perdí el conocimiento. Lo hice como un conejo. Desperté desnudo en una tina llena de hielo... Oye tienes un tatuaje.</p> <p>Ray: Ah no es cierto... ¿y qué dice?</p> <p>Tommy: ¡Ray!</p> <p>Ray: ¡Qué noche! ... Oye tú tienes otro tatuaje.</p> <p>Tommy: ¿En serio?</p> <p>Ray: Sí</p> <p>Tommy: ¿y qué es lo que dice?</p> <p>Ray: Házmelo.</p> <p>Tommy: (Oww) qué tierno... ¡Ray!</p> <p>Ray: ¡Házmelo!</p> <p>Tommy: ¡Ray!</p>
---	--

Brenda: You better be careful, though. Some girl got an ass-whipping and her little jacket stolen earlier today. Some people is so ghetto. What class we got next?

Cindy: Psychology.

Alex: Oh! Me, too! 101?

Brenda: In room 302 at 10:00?

Alex: That's it

Brenda: (Oh! Uh-uh!!) No. This is too much. I got these psychic powers online. Remind to get a lotto ticket tomorrow. Oh don't split the pole now. That is very, very bad luck. My psychic told me

Alex: You don't really believe in that stuff, do you?

Brenda: Yes, I do. Very much.

Professor: Are these all the subjects?

Dwight: Yes, sir. I took the liberty of putting those with near-death experiences on the very top

Professor: Any of them hot?

Dwight: As I'm sure you are aware, professor, subjects who are close to death are statically more likely to have the suggestibility required for paranormal investigation, which is why, of course, I gave them special consideration.

Ray: ¡Házmelo!

Tommy y Roy: ¡Ray! ¡Házmelo!

Tommy: ... ¿Qué pasó?

Buddy: Tú las traes.

Tommy: Buddy eres un maldito depravado.

Brenda: Oye esa chaqueta está súper...

Cindy: ¡Gracias!

Brenda: Ten mucho cuidado, a una chica le robaron su chaqueta y la noquearon... hay personas tan vulgares... ¿qué clase sigue?

Cindy: Psicología.

Alex: ¡También yo! ¿la 101?

Brenda: ¿En el salón 309 a las 10?

Alex: ¡Sí!

Brenda: ¡Ahhh! ¡Esto es demasiado! ¡Sí tengo poderes psíquicos! Recuerdenme ir al hipódromo mañana... ¡Ay! no pisen la coladera, es de muy mala suerte, mi psíquica me lo dijo.

Alex: ¿No crees en esas tonterías verdad?

Brenda: Claro que creo... y mucho.

Profesor: ¿Son todas las personas?

Dwight: Sí señor... me tomé la libertad de poner en las primeras hojas a aquellos con cierta experiencia...

<p>Professor: Oh, good thinking, Dwight. Traumatized coeds are a sure thing... ooh, I like her.</p> <p>Dwight: Oh, yes, sir. That is Cindy Campbell. Classic abandoned personality disorder. Uh, she seems guarded, but willing.</p> <p>Professor: And this?</p> <p>Dwight: That is Ray Wilkings, Sir. I couldn't quite figure him out, but he seemed very eager and pleased to meet me.</p> <p>Professor: What's this?</p> <p>Dwight: I-It's a picture that he sent after the interview.</p> <p>Professor: Where did you find these kids?</p> <p>Dwight: Sir, they're all survivors of the Stevenston county massacre</p> <p>Professor: Oh, fantastic! These kids are exactly the catalyst we need to awaken the spirits of hell house.</p> <p>Dwight: Um, sir, exactly how are we going to get them up there?</p> <p>Professor: We'll tell them... is part of the class. We'll say -- excuse me -- that they are participating in a study of sleep disorders. We are going to make history, Dwight -- the first documented, unrefuted evidence of life after death.</p>	<p>Profesor: ¿Son muy ardientes?</p> <p>Dwight: Como usted se dará cuenta, profesor... cuando la muerte ha estado cerca de algunos son estadísticamente más propensos a ser influenciados durante una investigación paranormal y por ello, claro... los propuse con especial consideración.</p> <p>Profesor: Excelente Dwight... personas traumadas son justo lo que necesito... qué linda niña...</p> <p>Dwight: Ah, sí señor, es Cindy Campbell. Un caso clásico de desorden de personalidad... es cautelosa pero dispuesta</p> <p>Profesor: ¿Y este?</p> <p>Dwight: Ese es Ray Wilkings señor. No pude estudiarlo bien, pero se veía muy ansioso y alegre de verme</p> <p>Profesor: ... ¿Qué es esto?</p> <p>Dwight: Esa es una foto que me dio después de la entrevista</p> <p>Profesor: Dime, ¿dónde los encontraste?</p> <p>Dwight: Señor, todos son sobrevivientes de la masacre de Stevenston...</p> <p>Profesor: ¡Fantástico! Estos chicos son el catalizador que hace falta para despertar a los espíritus de la casa encantada.</p>
---	--

Professor: Welcome, everybody. I'm professor Oldman. Each of you have been carefully selected to be in this class, for which you receive an automatic grade of "A" upon completion. Now, this year's study is insomnia. We are going to spend the weekend together where we've established a controlled environment in which we'll study your various sleep disorders. Now, I'll be passing out directions...

Dwight: I can do it. I can -no

Professor: No, Dwight.

Dwight: I can do it. I can... myself... do it.

Professor: Now, you should all be there by 6:00 pm tonight and plan to stay through Monday. I'll see you all this evening.

Buddy: Hey! You left your book back there

Cindy: Oh! Thanks. I'm Cindy

Buddy: Buddy.

Cindy: Hey...

Buddy: So, uh, looks like we're gonna spend the weekend together.

Cindy: Yeah.

Buddy: You want to get together and... study or something?

Dwight: Ehh... perdón, ¿y a la casa esa cómo los llevaremos?

Profesor: Les diremos... que es parte de las clases, que todos... disculpa... estarán participando de un estudio de desórdenes de insomnio... haremos historia

Dwight... la primera evidencia documentada irrefutable de que después de la muerte hay vida.

Profesor: Bienvenidos muchachos. Soy el profesor Oldman. Cada uno de ustedes ha sido previamente seleccionado para estar en esta clase por lo que recibirán la máxima calificación escolar a partir de este momento. El estudio que se llevará a cabo este año es el insomnio. Pasaremos juntos un fin de semana donde hemos establecido un ambiente controlado en el cual estudiaremos sus diferentes desórdenes de sueño. Ahora les pasaré las indicaciones...

Dwight: ¡No! Lo haré yo...

Profesor: Dámelo

Dwight: ¡Que yo lo hago!... ¡yo puedo!... ¡solo!

Profesor: Todos ustedes deberán estar ahí a las 6 en punto y van a quedarse hasta la mañana del lunes. Hasta entonces muchachos.

Buddy: ¡Oye! Lo olvidaste.

<p>Cindy: Study?</p> <p>Buddy: That was kind of bad.</p> <p>Cindy: I'm sorry, buddy. You seem like a really nice guy, but I just got out of a really bad relationship, so I'm not quite ready to start dating yet.</p> <p>Buddy: Oh.</p> <p>Cindy: But, hey, you know, maybe we could be friends.</p> <p>Buddy: Sure. Yeah. Cool. That -- friends.</p> <p>Cindy: Okay. See you later, friend.</p> <p>Buddy: All right, pal. Wedgie! Smell you later!</p> <p>Vitamin C: Hey! Will you shut the ... up and let me sing?</p> <p>Cindy: Hello?... hello?... hello?... hi little guy. Look at you.</p> <p>Parrot: Little? I'm not little. I'm hung like a bull, lady. Check it out. You ever seen a bird... this big? Too much for you, (huh), baby? Yeah.</p> <p>Parrot: All right. Well, step off then, sweet cheeks. Come back when you want some real loving.</p> <p>Cindy: Okay.</p> <p>Parrot: Tease.</p> <p>Cindy: Hello?</p>	<p>Cindy: ¡Ay! Harry Piuter. ¡Gracias! Soy Cindy.</p> <p>Buddy: Buddy.</p> <p>Cindy: Hola.</p> <p>Buddy: Estaremos juntos el fin Cindy.</p> <p>Cindy: ¡Sí!</p> <p>Buddy: ¿Quieres ir a casa a estudiar?... ¿o algo así?</p> <p>Cindy: ¿Estudiar?</p> <p>Buddy: ¡Es el pretexto!</p> <p>Cindy: Lo lamento, Buddy... tú pareces un gran chico, pero... justo terminé con una mala relación y no me siento lista para salir con nadie... pero ¡oye! Podemos ser amigos.</p> <p>Buddy: ¡Claro! Sí, sí... amigos.</p> <p>Cindy: Entonces... ¡hasta luego amiga!</p> <p>Buddy: Sí... amiga... ¡Calzón chino! ¡Después te vuelo!</p> <p>Vitamina C: ¡Oye! ¡Cierra la maldita boca y déjame cantar</p> <p>Cindy: ¿Hola? ... ¿Hola? ... ¡¿Hola?!...hola chiquito, qué lindo estás</p> <p>Loro: No me digas así soy una máquina de amor. ¿Alguna vez habías visto un ave tan grande? ... ¿Es demasiado para ti o qué?</p>
---	---

Hanson: (Oh), I'm - I'm sorry, child. Did I-- Did I frighten you, child? (Oh), I'm -- I'm sorry. Are you scared? "All right. I'll sing to you. God is in his holy temple".

Better?

Cindy: I'm here with professor Oldman's group.

Hanson: I'm Hanson. I'm the caretaker

Cindy: Hi.

Hanson: And what's your name, sweet child?

Cindy: I'm Cindy

Hanson: Cindy. Oh, but the resemblance is... striking. Look at the thin cheekbones... (oh). (oh)... and the same lips. Same -- same eyes, Look at your hair. Oh, I'm sorry. You've got the same nose. Tickle, tickle. (be-boop, be-boop) on the nose. Shall I show you to your room? Oh! Oh, that's heavy. (Whoo!) That's heavy! I better use my strong hand. Oh! Clumsy.

Cindy: Oh! No, no, that's fine

Hanson: Look, you got the panties--

Cindy: No, no, I can get that. I can take care of it.

Hanson: Look at - oh, what you got here? Can't forget your toothbrush. Gonna need that for later. Okay, here we go. Follow me, child. Oh, god. Watch my bottom.

Cindy: Claro.

Loro: Entonces apártate corazón vuelve cuando quieras amor de verdad... ay tontas pubertas.

Hanson: ¡Ay! Perdón, lo lamento, es que... te asusté... lo siento, es que te asusté... ay te cantaré... "El señor está en el templo" ¿mejor?

Cindy: Vine aquí con el profesor Oldman y su grupo.

Hanson: Soy Hanson. Soy el guardián.

Cindy: Hola.

Hanson: ¿Cuál es tu nombre dulce niña?

Cindy: Me llamo Cindy.

Hanson: Cindy ah... la semejanza es irreal... son los mismos pómulos... los mismos labios... los mismos ojos... y el cabello... perdón... tienes la misma nariz... (tiki, tiki, tiki, bibup, bibup, bibup) en la nariz... te muestro la habitación... oh está pesado, usaré la otra mano... ¡ay! perdón... mira, encontré algo interesante aquí... no olvides tu cepillo, te hará falta luego. Ahora, necesito que cuides tu traserito. Perfecto, es aquí, llegamos.

Cindy: ¿Y usted vive en esta mansión?

Hanson: Oh, sí. Intenté rentarla, pero la mayoría no parece querer quedarse mucho

<p>Coming through. Come on. Right this way. Here we are.</p> <p>Cindy: So, (um), do you live here by yourself?</p> <p>Hanson: Well, yes. We've tried to rent it out, but people don't seem to want to stay very long... oh, there's old mother Kane... and that's old master Kane</p> <p>Cindy: Who's that?</p> <p>Hanson: That's big daddy Kane</p> <p>Cindy: Oh... oh, he's cute.</p> <p>Hanson: Oh, yeah. That was the master's favorite toy. I don't know what it's doing out here. I swear, sometimes I think these toys have a mind of their own.</p> <p>Cindy: (Ow!) ... (ow)</p> <p>Hanson: Right this way. Oh, no, no, no, no. Not that room, sweetheart. No. That was the master's mistress 'room. Yeah, he kind of was a little bit of a hornball. No. You go and stay right over here. This was the room that belonged to the love of his life... his wife, Carolina. I'll show it to you. Oh! Watch. My fanny's coming through. Watch it. Make room for fanny.</p> <p>Cindy: (Oh, wow!) It's beautiful.</p> <p>Hanson: Well, thank you, child. You, I have been working out. I've been doing my bun busters every day. I squeeze really</p>	<p>tiempo... oh, es la vieja madre Kane... y el viejo amo Kane.</p> <p>Cindy: ¿Quién es él?</p> <p>Hanson: Él es "big daddy" Kane</p> <p>Cindy: Ah... él es lindo.</p> <p>Hanson: Ah sí... era el juguete favorito del amo... no sé qué está haciendo aquí... hay veces que creo que estos juguetes tienen mente propia lo juro.</p> <p>Cindy: (¡Ow!) ... ow.</p> <p>Hanson: Por aquí, ven. No no no no no esa habitación no, esa no, esa era la habitación de la amante del amo... una mujer muy efusiva... no, te quedarás por aquí. Esa fue la habitación que perteneció al amor de su vida, su esposa, Carolina... te la mostraré... abran paso, enorme trasero en camino... golpe, golpe avisa niña.</p> <p>Cindy: (Wow)... es hermoso.</p> <p>Hanson: Gracias niña. Estuve en el gimnasio unos años... ejercitaba mis pompas todos los días... apretando y luego soltando y luego apreeetaando y luego soltaando... (oi), cereza.</p> <p>Hanson: Ah, sí.</p> <p>Cindy: ¡Qué lindo!</p> <p>Hanson: Carolina lucía hermosa con ese vestido... de hecho siempre lució</p>
--	--

tight, and then I let loose. I squeeze really tight. And the let loose. (Ooh!)

Cindy: Okay.

Hanson: (Ooh!) ... oh, yes.

Cindy: Look at this.

Hanson: Carolina looked beautiful in that dress. In fact, she always looked her best. Do you know that she used to entertain for royalty and common folk and... even the president of the United States.

Cindy: (Ew)

Hanson: Oh, don't be frightened, child.

This is just Mr. Kittles. He was the master's favorite pet. He's been in the family for generations. Look at him. He hasn't aged a day. All right, child. Well, I think I'll take my leave. You let me know if there's anything you need.

Dwight: Yes, and as you can see, professor, I've taken care of everything, including medical supplies and blood storage. We want to be safe.

Professor: Are these cameras all throughout the house?

Dwight: Yes, sir, I thought that would be the best.

Professor: So if one of our little chickadees were to be taken a shower,

preciosa... ¿sabías que lo usaba para entretener a la realeza? Y también al pueblo... y ese negro para el presidente de los EE. UU.

Cindy: (Ew)

Hanson: Pero no te asustes niña, es el pequeño Kittles... la mascota preferida del amo. Ha pertenecido a la familia por generaciones... míralo, no ha envejecido en nada... te dejaré sola niña, desempaca... avísame si necesitas cualquier cosa.

Dwight: Y como notará profesor me he hecho cargo de todo, incluyendo un buen botiquín y un banco de sangre.

Professor: Esas cámaras... ¿están en toda la casa?

Dwight: Sí señor. Creí que era lo apropiado.

Professor: Y si una de nuestras hermosuras fuera a tomar una ducha... ¿qué botón debo presionar para acerca la imagen?

Dwight: El de allá.

Professor: ¿Este?

Dwight: Sí.

Hanson: Disculpe profesor... comenzaron a llegar sus invitados... en un momento serviré la cena.

Dwight: Gracias, manordomo.

<p>which button would I press to get a closeup?</p> <p>Dwight: That one.</p> <p>Professor: This one?</p> <p>Dwight: That one.</p> <p>Hanson: Excuse me, professor... but your guests have begun to arrive, and supper hall shall be served shortly.</p> <p>Dwight: Okay. Thanks, “handyman”</p> <p>Hanson: Well, I’m actually the caretaker... oh, aren’t those cool new skates? Now, you be careful with those. Don’t want to fall and break something.</p> <p>Dwight: Oh, that’s funny. That’s real funny. (Um) let me give you “a hand”</p> <p>Hanson: Well, that - that’s awful kind of you. How about you give a standing ovation?</p> <p>Dwight: Why don’t you lift me up?</p> <p>Hanson: Oh! Okay. I see where you are going with this one. You look familiar to me. Were you in stomp?</p> <p>Dwight: Hey, you can kiss my grits.</p> <p>Hanson: I think I’ll be the bigger man now and walk away - walk away.</p> <p>Professor: (Um), I’ll go and change for dinner.</p>	<p>Hanson: En realidad soy guardián... oiga, qué patines tan modernos... tenga cuidado, no se vaya a quebrar la columna</p> <p>Dwight: ¡Qué simpático! ¡Qué divertido! Le aplaudiré a dos manos.</p> <p>Hanson: Pero qué gentileza de su parte... ¿qué le parece si me ovaciona de pie?</p> <p>Dwight: ¿Por qué no me da una mano?</p> <p>Hanson: Ah ya sé que quiere decir con eso... ¿oiga no lo vi en un deporte, en el Invalitón?</p> <p>Dwight: ¿Usted fue boxeador no?</p> <p>Hanson: Ah iré a caminar un rato porque yo puedo ca-minar</p> <p>Dwight: Imbécil.</p> <p>Profesor: Iré a cambiarme para la cena. Volveré enseguida.</p> <p>Dwight: Sí señor... yo iré arriba y me pondré y me pondré mi traje de gala. Bajaré enseguida.</p> <p>Dwight: ¡Oye! ¡Hola! ¿Qué tal? ¿Quién eres?</p> <p>Loro: Púdrete, cuatro ojos.</p> <p>Dwight: ¿Podrías repetirlo?</p> <p>Loro: Dije... púdrete cuatro ojos</p> <p>Dwight: Qué... oye... ¡te dará una lección!</p>
---	---

Dwight: Okay.	Shorty: ¡Oye oye relájate! Es solo un pájaro... ¡Hola pajarito! ¿Paulie quiere una galletita?
Professor: I'll see you shortly.	Loro: Claro, el trasero de tu mamá.
Dwight: Sounds good. I'll just, (uh), run upstairs and jump into my jogging suit. I'll be right down.	Shorty: ¿Qué me dijo este animal?
Dwight: Hey! Hey there, little guy. How you doing?	Loro: Dije que quiero... el trasero de tu mamá.
Parrot: (Fuck) off, four eyes.	Shorty: ¡No hables de mi madre así!... y es que mi madre es una santa.
Dwight: I beg your pardon.	Loro: Es una santa, pero... me encanta.
Parrot: I said, "(fuck) off, four eyes!	Shorty: ¿Quieres pelear? ¡Te haré pedazos!
Dwight: Look, I ought to kick your ass.	Loro: Estoy temblando
Shorty: Hey! Hey! Hey! Relax, son. It's just a bird... Hello, birdie. Polly want a cracker?	Shorty: Ah lo harás, me comportaré como todo un caballero. Sostén mis dientes
Parrot: Polly wants your mama's sweet ass	Loro: Eso es te crees muy salsa. Ven acá, pelea, ven acá.
Shorty: What did Polly say to me?	Shorty: ¿Qué te crees? ¿Quieres pelea?
Parrot: I said: "Polly wants your mama's sweet ass".	Loro: Dame tu mejor golpe
Shorty: You don't be talking about my mama, son! You don't know my mama, son!	Shorty: Te cerraré el pico a golpes y luego te lo coseré
Parrot: Yeah, I know your mama. I (fuck) her last night	Cindy: Hola a todos... hola Buddy
Shorty: You want beef? I'll (fuck) you up!	Buddy: Hola Cindy
Parrot: (Ooh!) I'm shaking. I'm shaking	Cindy: ¿Qué tal?...
	Buddy: Y te faltan reflejos amiga
	Cindy: (¡Oh!) (¡Oh!)

<p>Shorty: Now (fuck) this. I'm gonna handle this like a gentleman. Yo, hold my tooth, son.</p> <p>Parrot: Yeah, come on, bitch. You and that "welcome back, Kotter" haircut. Want a piece of me? Come on. Bring it on.</p> <p>Shorty: What, you hardcore? Gimme some</p> <p>Parrot: Bring it on, bitch.</p> <p>Shorty: No, no, no. What?</p> <p>Shorty: (Whoa!) You wanna talk son?</p> <p>Then do it. Let me at him</p> <p>Parrot: Come on. Let me out of here. I'll (fuck) you up.</p> <p>Cindy: Hi, guys... hey Buddy</p> <p>Buddy: Hey, Cin. How you doing? Open chest! Oh! Oh, come on. You got to be quicker than that, "A" cup</p> <p>Cindy: (Oh!) (Oh!)</p> <p>Theo: Hey, guys</p> <p>Everyone: Hey! Hi, how you doing?</p> <p>Theo: Well, you boys just gonna sit there with your mouths open, or is someone gonna offer me a seat?</p> <p>Dwight: I warmed it up for you. It's the best seat in the house.</p> <p>Ray: Second best.</p>	<p>Theo: Hola chicos</p> <p>Todos: Hola.</p> <p>Theo: ¿Se quedarán allí con las bocas abiertas o me ofrecerán una silla?</p> <p>Dwight: Lo calenté para ti es el mejor asiento en la casa.</p> <p>Ray: El segundo mejor.</p> <p>Cindy: Profesor, ¿estas es la mansión donde una joven estuvo poseída por el demonio hace un año?</p> <p>Profesor: Sí, así lo informaron. Pero jamás fue demostrado.</p> <p>Hanson: Buenas noches chicos. ¿Quién quiere aperitivos? ...eso quería escuchar</p> <p>Cindy: Qué panes tan deliciosos</p> <p>Ray: Es cierto... son tan suaves y esponjosos.</p> <p>Buddy: ¡Hey!</p> <p>Ray: Perdón, me equivoqué.</p> <p>Cindy: ¡Están exquisitos!</p> <p>Hanson: Los preparé a mano. ¡Gracias! ...Eso, esto ya está casi a punto. Solo le falta una pequeña batida... oh, ya está... listo... y ahora el pavito llegó, qué hermoso.</p> <p>Todos: ¡No!</p>
--	--

<p>Cindy: Professor, is this the same house that a young girl was possessed by a demon or something?</p> <p>Professor: Yes, it was reported but never substantiated.</p> <p>Hanson: All right. Well, (uh)... who'd like some appetizers?</p> <p>Everyone: Oh, yeah.</p> <p>Hanson: That's what I like to hear.</p> <p>Cindy: Hey, these buns look good.</p> <p>Ray: Oh, yeah... and they're so soft and warm.</p> <p>Buddy: Ray!</p> <p>Ray: Oh, I'm sorry. My bad.</p> <p>Cindy: These are delicious!</p> <p>Hanson: Well, thank you, my child. I made them by hand. Here we go. I think the taters are just about done. I'm just gonna give them one quick whisk here... okay, now dig in. All right. Now it's time for the turkey. Oh, what a beautiful bird</p> <p>Everyone: No!</p> <p>Ray: Hey, hey, hey, man. Why don't you just relax and just let me do that for you?</p> <p>Shorty: Rest that little hand</p> <p>Hanson: It's my pleasure, but what a nice young man to offer. Let me give you a little pinch there. Come on... You know, a</p>	<p>Ray: Oiga amigo vaya a la cocina a descansar y déjeme cortarlo por usted, ¿sí?</p> <p>Shorty: Sí, vaya a descansar su manita.</p> <p>Hanson: Con todo gusto, pero mira... qué joven tan atento, déjame darte un peñizquito... saben, muchas personas se sienten intimidadas por preparar un pavo, pero es algo muy simple, solo tiene que conocerse la anatomía de este y en este punto hay que hacerse un agujero suficientemente grande para meter la mano y sacar todo... yo lo cocino con todas sus menudencias, las sangres genitales. Hay personas ahora que gustan bañarlos en jugo, pero yo prefiero hacerlo... con la lengua... y es un acto excitante, es un acto sensual... no sé si tenga gran cosa, pero yo lo hago igual... arriba, abajo... y luego, le meto el relleno... luego busco una cosecha del 68 y ¡Pam! Me queda realmente delicioso... y está listo para llevarlo a la mesa... ¡qué rico! Ahora, ¿quién quiere un ala?</p> <p>Dwight: ¿Tuya? ¿o de esa cosa?</p> <p>Shorty: ¡Qué simpático manquito!</p> <p>Hanson: Sé lo que tú quieres... ¿una piernita dorada? ... ¿o mejor dos?</p>
---	--

lot of people... are kind of intimidated... about... making a turkey, but... really it's very simple. You just have to know the anatomy of a turkey, and it's got, over here, just the tiniest little stink... but it's big enough to get your hand right up inside of it... stuff the (fuck) out of it. I cook it with all the giblets -- the [...] and the [...] And now, a lot of people like to baste their turkeys, but I use this. I lick like that, and get into the little [...] (Hiney hiney ho) ... that's nice and good. I don't know what the hell that is, but I'll lick it anyway. Up and down, and then I like to get that right on there... (Hiawatha!) and I got one of these. I'm gonna pull that off and (Bam!) that just kicks it up a little bit. All right. I think that's almost... ready now. And the we bring it to the table. (Mmm), good. All right. Who's ready for a wing?

Dwight: Yours or the turkey's?

Shorty: I just thought that was funny

Hanson: Well, I know what'd you like. How about a leg?... How about two?

Dwight: How about I take these two legs and shove them right up your ass -- all the way to the knee.

Professor: Dwight. Dwight, relax! (Uh), Hanson... May I ask you -- is there

Dwight: ¿Te parece si cojo estas dos piernas y las meto en tu ojo directo hasta la nuca?

Professor: ¡Dwight!... Dwight, tranquilo... Hanson, conteste algo... ¿hay un platillo en el menú que no haya podido preparar personalmente?

Hanson: Bueno, ordené el postre... listos, acá viene el pie... qué rico, ¿quién quiere la primera rebanada?

Brenda: Yo

Hanson: ¿Estás ansiosa de probarla eh? Ya está... pásalo, pásalo.

Brenda: Gracias

Hanson: (Ay), qué rico.

Ray: Mis gérmenes.

Dwight: Mis gérmenes.

Hanson: ¡Mis gérmenes!

Fantasma niña: Ven a jugar... ven a jugar

Shorty: ¿Hola?

Fantasma niña: ¡Cindy! ¡Cindy!

Cindy: ¿Quién es?

Fantasma: ¡Quiero ayudarte Cindy!

Cindy: ¿Quién eres?

Fantasma: Estás en peligro Cindy, quiero ayudarte

<p>something on the menu that you haven't personally prepared?</p> <p>Hanson: Well, I ordered out the dessert... all right, make room, here comes the pie. All right. Okay. (Mmm) Who wants the first piece of that pie, (huh)?... I see you eyeing the first place... Oh, that's good. (Mmm, mmm). Pass that down to her, will you?</p> <p>Brenda: Thank you.</p> <p>Hanson: That's nice.</p> <p>Ray: My germs</p> <p>Dwight: My germs</p> <p>Hanson: My germs!</p> <p>Ghost - girl: Come play with me. Come play</p> <p>Shorty: Hello?</p> <p>Ghost - woman: Cindy... Cindy</p> <p>Cindy: Who is it?</p> <p>Ghost - woman: I want to help you, Cindy.</p> <p>Cindy: Who are you?</p> <p>Ghost - woman: You are in danger, Cindy. I want to help you.</p> <p>Cindy: Help me how? Who's in danger?</p> <p>Ghost - woman: Check the music room. Check the music room.</p> <p>Cindy: Where are you?</p>	<p>Cindy: ¿Ayudarme a qué? ¿Quién peligra?</p> <p>Fantasma: Ve al cuarto de música, ve al cuarto de música.</p> <p>Cindy: ¿Dónde estás?</p> <p>Fantasma: ¡Ve al maldito cuarto de música!</p> <p>Buddy: ¡Hey Cindy! ¡Despierta! oye sí que eres tonta.</p> <p>Cindy: (Ay... ay...) oye Buddy, con respecto a esa amistad tan rara.</p> <p>Buddy: Creo que es sensacional tener una chica de amiga.</p> <p>Cindy: Eso es Buddy... soy una chica... no puedes ser tan rudo conmigo.</p> <p>Buddy: ¿Entonces qué es lo que debo hacer?</p> <p>Cindy: Cosas suaves... decirnos cosas... contarnos secretos... vivir experiencias... sí, cosas de esas.</p> <p>Buddy: Suena igual a ser gay... pero tú eres una chica, eso debe ser correcto</p> <p>Cindy: Sí, claro que lo es.</p> <p>Buddy: Sí...</p> <p>Cindy: Oye, ¿quieres venir a ver algo conmigo?</p>
---	--

<p>Ghost - woman: Check the [damn] music room!</p> <p>Buddy: Hey, Cindy! Think fast!</p> <p>Cindy: (Ohh! Uhh! Aah!)</p> <p>Buddy: Dude you suck!</p> <p>Cindy: (Ow) Buddy... about this friendship thing.</p> <p>Buddy: Yeah, I think it is so cool having a girl as a friend.</p> <p>Cindy: That´s just it, Buddy. I am a girl. You can´t be so rough with me.</p> <p>Buddy: Well, then what the hell are we supposed to do?</p> <p>Cindy: Gentle stuff. You know, like talking and ... sharing secrets and past experiences. You know, stuff like that.</p> <p>Buddy: That sounds kind of gay. Well, I guess since you´re a girl, it´s all right, then, right?</p> <p>Cindy: Yeah. It´ll be fine.</p> <p>Buddy: All right.</p> <p>Cindy: Hey, listen. Will you come check something out with me?</p> <p>Buddy: Yeah. Sure. Okay. We can practice our talking.</p> <p>Cindy: Yeah. Exactly.</p>	<p>Buddy: Sí, ajá, hablaremos entonces... te contaré una cosa que me pasó cuando iba en la secundaria.</p> <p>Cindy: ¿Sí? ¿Qué te pasó?</p> <p>Buddy: Había una chica española haciéndome sexo oral y...</p> <p>Cindy: ¡Buddy!</p> <p>Buddy: Esta es la mejor parte...</p> <p>Cindy: Mira, hay sangre.</p> <p>Buddy: (Agh), ¿alguien está menstruando? ¡qué asco!</p> <p>Cindy: Lleva directo al librero... no puedo creerlo... esto parece un estudio secreto Buddy... (Wow)... mira... aquí dice que Hugh Kane y su amante fueron asesinados en esta casa</p> <p>Buddy: Wow... ¿quién es esta?</p> <p>Cindy: Debe ser su esposa.</p> <p>Buddy: Pero es idéntica a ti.</p> <p>Cindy: Es muy hermosa.</p> <p>Buddy: Sí... bueno Cindy en realidad su cabello no es tan lacio y su piel no es tan grasosa como la tuya de hecho tienes una miradita rara y uno llega a pensar que eres retrasada mental... fuera de eso, eres igualita.</p> <p>Cindy: ¿En serio?</p>
--	---

<p>Buddy: I want to tell you about this thing that happened to me when I was in High school.</p> <p>Cindy: Really? What happened?</p> <p>Buddy: This hot Spanish chick's like [suck] my nuts, right.</p> <p>Cindy: Buddy!</p> <p>Buddy: No, no. This is the best part.</p> <p>Cindy: Oh, my god. Look.</p> <p>Buddy: Oh, dude! Someone's on the rag!</p> <p>Cindy: The lead straight to the bookcase... God. Must be a secret study or something... (Wow)... oh, my god. It says Hugh Kane and his mistress were murdered in this house.</p> <p>Buddy: (Wow) check this out.</p> <p>Cindy: This must be his wife.</p> <p>Buddy: Oh, my god. She looks just like you.</p> <p>Cindy: You think? She's really beautiful.</p> <p>Buddy: Yeah. Well, actually, her hair doesn't have as many splits ends as yours, and her skin isn't as oily as yours, either. Also, sometimes your eyes get kind of squinty, and you look like you might have down's syndrome or something. Other than that, though, the resemblance is uncanny.</p>	<p>Buddy: Sí... aunque sus senos son perfectos, no son puntiagudos como los tuyos ni demasiado separados.</p> <p>Cindy: ¡Cállate! ...suficiente... ya... mira esto... Carolina... debió pertenecerle... ¡Ah! me asusté.</p> <p>Buddy: Cindy vámonos de aquí... este lugar me da miedo.</p> <p>Cindy: Entonces tómalo.</p> <p>Buddy; Gracias.</p> <p>Cindy: ¡Buddy! El cofre tonto.</p> <p>Fantasma - Kane: ¿Qué es esto? ...miércoles... ¡viernes!</p> <p>Alex: ¡Ay qué rudo! Me hubiera lavado la boca.</p> <p>Fantasma - Kane: ¡Yo hubiera hecho lo mismo! ¡Sube allí!</p> <p>Alex: ¿Quieres?</p> <p>Fantasma - Kane: ¡Delicioso!</p> <p>Alex: ¿Qué pasa?</p> <p>Alex: Es el mejor sexo que he tenido. Me dirán señora Kane. ¿No es sensacional? ... ¿Bebé? ¿Adónde vas?... ¡Llama!</p> <p>Ray: Hagamos algo loco.</p> <p>Brenda: ¿Qué quieres hacer Ray?</p> <p>Ray: No sé... ¿por qué no... me hablas sucio?</p>
---	--

<p>Cindy: Really?</p> <p>Buddy: Also, her [tits] are perfect. They're not pointy or funny-looking like yours --or spaced too far apart.</p> <p>Cindy: Okay! Enough!...god... oh, my god, look at this. "Caroline", muste have been hers... oh, my god.</p> <p>Buddy: All right. Let's get out of here. This place gives me the creeps.</p> <p>Cindy: Okay. Grab the chest.</p> <p>Buddy: Oh, thanks.</p> <p>Cindy: Buddy!</p> <p>Buddy: What?</p> <p>Cindy: I meant the chest</p> <p>Buddy: Right.</p> <p>Ghost - Kane: What the [fuck]? ...Hey</p> <p>Alex: If I had known, I would've freshened up!</p> <p>Ghost - Kane: I wish you'd have freshened up, too! Get up there! Come on!</p> <p>Alex: Take it like you want it.</p> <p>Ghost - Kane: Come here!</p> <p>Alex: Bring it on.</p> <p>Ghost - Kane: Kinky's my middle name, bitch!</p> <p>Alex: That was the best that I've ever had. Oh. Mrs. Huey Kane. Hmm? Doesn't that</p>	<p>Brenda: No sé qué decir, Ray.</p> <p>Ray: Tú puedes... simplemente inventa</p> <p>Brenda: Oh Ray, ¿por qué me haces ser tan mala?</p> <p>Ray: Tú puedes, eres una chica mala</p> <p>Brenda: Ya sé... voy a jugar con esto... esta arma será mía.</p> <p>Ray: Hazla toda tuya.</p> <p>Brenda: Me orinaré sobre ti y me echaré gases en tu boca... Sí, y luego mancharé las paredes Ray.</p> <p>Ray: ¡Oye! ¡Oye!</p> <p>Brenda: ¿Exageré?</p> <p>Cindy: ¿Hola? (¡Ay!) Hola gatito, ¿a qué has venido? (¡Oh!), entiendo, ya sé, tranquilo gatito (¡Ah!) Ya sé por qué está tan enfadado Sr. Gato... no era mi intención defecar en su caja especial...</p> <p>Cindy: ¡Ayúdenme! El minino está loco.</p> <p>Cindy: ¡Correcto! ¿quieres pelear conmigo, eh? ¡Sí! ¿esto te gustó, verdad? ¡Golpea! ¡Sí! ¡golpea! ¿eso es todo lo que tienes?! ¡Golpea como si fueras un gato!</p> <p>Cindy: De verdad profesor, estaba poseído.</p> <p>Profesor: ¿Theo, viste a ese animal?</p>
--	---

<p>just have a ring to it? Ha ha! (mmm) baby? Where you going? Call me!</p> <p>Ray: Let's do something freaky</p> <p>Brenda: Like what, Ray?</p> <p>Ray: I don't know. I don't know. Why don't you, (uh) - why don't you talk dirty to me?</p> <p>Brenda: I don't know what to say, Ray</p> <p>Ray: Come on. Just make something up</p> <p>Brenda: Oh, Ray, why do you make me so bad?</p> <p>Ray: Come on. Because you a bad girl</p> <p>Brenda: Okay... I'm gonna work this</p> <p>Ray: Yeah. Work it...</p> <p>Brenda: I'm gonna make this mine.</p> <p>Ray: (Mmm). It's all yours. Oh, yeah.</p> <p>Brenda: I'm gonna [pee] on your face, and then I'm gonna fart in your mouth! Yeah! And then I'm gonna ... on these, walls, Ray!</p> <p>Ray: (Ooh!) Hey!</p> <p>Brenda: Too dirty?</p> <p>Cindy: Hello? ...oh, hey, kitty, kitty. Hi, little fella. (Ahh!). Okay. Okay. That's ok, cat. I think I know why you are mad at me, Mr. cat. I didn't mean to go poppie in</p>	<p>Theo: No, nada, escuché la conmovión, pero cuando llegué a la habitación ya los dos se habían ido.</p> <p>Cindy: ¿Entonces piensa que yo lo inventé?</p> <p>Profesor: Solamente digo que los gatos son conocidos por ser animales territoriales que a veces atacan, pero eso no significa que estén poseídos... ambas tendrían que dormir juntas.</p> <p>Cindy: ¿A dónde quiere llegar profesor?</p> <p>Profesor: Solamente digo que, si en verdad el gato te atacó, es menos posible que vuelva si ustedes dos están... (eh), no sé... juntas... (ay) ya están grandes... es tiempo de que las dos experimenten.</p> <p>Theo: No creo que necesitemos ayuda, ¿verdad?</p> <p>Profesor: Al contrario, me sentiría complacido de ayudarlas.</p> <p>Theo: Ven, te pondré al corriente</p> <p>Profesor: Qué gran idea. Y no se olviden... soñar con los angelitos</p> <p>Cindy: Algo muy raro sucede en esta casa profesor. ¡No estoy loca! (¡Ahhhh!)</p> <p>Ray: ¡Uno! ¡dos! ¡tres! ¡cuatro! ¡cinco! ¡seis! ¡siete! ¡ocho! ¡nueve Brandon! ¡diez! ¡once Brandon! ¡¿Qué pasa cuenta conmigo?!</p>
---	---

your litter box... Help! My pussy's gone crazy!...

Cindy: Okay. You want a piece of me?! (huh?) Yeah! How do you like that, little pussy? Come on! Yeah! Yeah! Come on! ...Is that all you got?! (Huh?) Come on! Give me your best shot!

Cindy: I'm telling you, professor, it was possessed.

Professor: Theo, did you see this animal?

Theo: No, I didn't. I heard all the commotion. But by the time I get in there, I guess it was gone.

Cindy: What? So, you think I did this to myself?

Professor: No. All I'm saying is that cats are known to be very territorial animals, and it's likely that it did attack, but that doesn't mean it was possessed... Maybe you two should... sleep together

Cindy: What are you getting at, professor?

Professor: I'm just saying that if, indeed, this cat did attack, it's less likely to come back if the two of you were, let's say... together. Oh, come on, it's college. It's time for you two to experiment.

Theo: I don't think we're gonna be getting much help here.

Payaso: Jajajaja... oye tú, oye tú jajaja ven aquí un minuto... aquí abajo...

¡Sorpresa! ¿Qué quieres jugar? ¿qué quieres jugar?

Ray: ¡Basta!

Payaso: Es muy divertido... oye, ¿qué estás haciendo?

Ray: El tío Ray tiene su propio juego

Payaso: (¡Ay!) saca tu dedo de ahí (¡Ahhh!) ¡Auxilio!

Ray: ¿Quieres venir con el tío Ray?

Payaso: ¡Socorro! ¡Ayúdenme!

Ray: Ven acá.

Cindy: Ya no soporto vivir con él se ha convertido en un monstruo... comienzo a creer que Hugh tiene un romance... sospecho que está durmiendo con nuestra niñera, Victoria. Seguramente por eso ella sigue aquí, porque no tenemos hijos

Fantasma - mujer: Cindy, te revelaré lo que pasó.

Profesor: Hola, Cindy.

Cindy: Hola, profesor.

Profesor: Creo que ya no están enfadada Cindy.

Cindy: Yo no sacaré conclusiones profesor... ¿por qué no trata de relajarse?

<p>Professor: Oh, on the contrary, actually, I'd be more than happy to walk you through it.</p> <p>Theo: Come on, Cin. I'll make sure you get tucked in.</p> <p>Professor: Good idea. Don't forget to... kiss each other. Good night.</p> <p>Cindy: There's something going on in this house, professor. I'm not crazy!</p> <p>Ray; 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 Brandon, 10, 11 Brandon, come on! count with me!</p> <p>Clown: Hey, you. Come here a minute. Come here... Peekaboo! Ha ha ha ha! Come on let's play! Stop it! This is a fun game, (huh)?...Hey, W-What are you doing?</p> <p>Ray: Uncle Ray-Ray's got a game.</p> <p>Clown: Hey, get your finger out of there!</p> <p>Ray: Tickle, Tickle, Tickle, Tickle... you want to play with uncle Ray? Peekaboo! Ha ha ha ha! Here's a little ballon animal</p> <p>Cindy: I can't take living with him any longer. He's becoming a monster. I suspect he was having an affair. I believe he's sleeping with our babysitter, Victoria. That must be why he keeps her around, because we have no children.</p> <p>Ghost - woman: Cindy, I want you to know what happened, Cindy</p>	<p>...creo que ya comienza a sospechar lo nuestro.</p> <p>Profesor: ¿Quién?</p> <p>Cindy-Ray: Tu esposa.</p> <p>Cindy: Por dios... eso pasó justo aquí... ella volvió, los descubrió... estaba en mi habitación leyendo su diario, luego descubrí esto entre sus cosas... lo demás lo olvidé... ¿tú qué opinas Ray?</p> <p>Ray: Compré el vestido el viernes... yo bajé por una banana... ¿es lindo no?</p> <p>Shorty: Dulces sueños plantita. Quiero que toda esta agua te la tomes, así crecerás fuerte y grande y serás una plantota sí... sí y luego te fumarán todos los raperos y provocarás que cometan muchas estupideces arruinando sus carreras, eso harás... dulces sueños bebé</p> <p>Shorty: Para el ratón... se pondrá hasta atrás esta noche... ¡eso hijo!... ¡tengo que tener ese disco hijo!... (¡Ahhhh!) ¡perdón! ¡perdón! ¡no quise fumarme a tus parientes! ¡por favor! ¡no! ¡no! ¡no lo hice yo nada más! ¡Will y Bobby me ayudaron! ¡Por favor! ¡Ayúdenme! (¡Ahhh!) ¡no lo hagas! ¡espera, espera, aguarda! ¡no! ¡nooooo!</p> <p>Ray: No puede ser...</p> <p>Shorty: ¡Auxilio! (¡Ahhhh!) ¡algo huele a quemado! ¡Demonios soy yo!</p>
--	---

Professor: Hello, Cindy.

Cindy: Hello, professor

Professor: I take it you're not mad at me anymore.

Cindy: I wouldn't go that far, professor. Why don't you just relax?... I think she's starting to suspect something.

Professor: Who?

Cindy - Ray: Your wife.

Cindy: Oh, my god. It happened right here.

Professor: What?

Cindy: She came home. She saw them!

Professor: Saw who?

Cindy: I was in my room reading her journal. Then I found this dress in the closet. That's all I remember. What about you, Ray?

Ray: Oh, I bought mine on Friday. I just came down to get a banana. It's hot, right?

Shorty: Good night, little plant. You drink all this little water up so you can grow up to be a strong, nice chron plant. Yes. Yes, and then you'll be smoked by all the rappers and make 'em do a whole lot of dumb [shit] that [fuck] their careers. Yes, you will. Night - night, baby... I'm gonna rob that bitch tonight.

Buddy: Tengo una idea.

Brenda: Resiste, Shorty.

Shorty: ¡No! ¡No me rescaten, la estoy pasando como nunca! ¡toque toque, hasta adentro! Eso es hermano... (ahh) no fumaste como te dije

Buddy: Suelta a Shorty y las frituras serán tuyas... ¡Desenvuélvelo!

Shorty: Están sucediendo muchas cosas fuera de serie en esta casa.

Cindy: Hay más que la historia que el profesor nos contó. Anoche descubrí una habitación secreta y también estos recortes de periódicos de Hugh Kane. Fue un hombre muy malvado... también tengo una foto de su esposa.

Theo: No lo puedo creer es idéntica a ti.

Cindy: ¿Tú crees?

Theo: ¡Sí! Aunque tu cabello en realidad es lacio y su piel no es tan grasosa

Ray: Sí, es cierto. Y a veces haces cosas con los ojos. ¿No tienes retraso mental?

Shorty: (¡Oh!) es cierto las dos son iguales. Excepto que ella tiene pechos hermosos y los tuyos se parecen a los de un orangután... jajajaja tendrías que hacer pesas para lamerlos.

<p>Shorty: Yo, I'm gonna buy that, son!...I'm sorry! I didn't mean to smoke your relatives! Please! No! I didn't do it by myself! Whitney and Bobby helped me! Please! Help me! Ahh! ... son! Wait! No, please! Oh! Oh... son! Oh!</p> <p>Ray: Oh, my god!</p> <p>Shorty: (Ahh!) Oh! I smell something burning! Oh, stop! It's me!</p> <p>Buddy: I got an idea!</p> <p>Brenda: Hold on, Shorty!</p> <p>Shorty: Don't rescue me ye! I'm getting high as a mother[fucker]! Toke, toke, toke, toke! Take it to the head! Take it to the head! Oh, you take it like a bitch,</p> <p>Buddy: Put the shorty down, and I'll give you funyons and Cheetos.</p> <p>Shorty: This burns more than a perm!...There's a whole lot of freaky [shit] going on in this house.</p> <p>Cindy: There's more to the story than the professor told us. Last night, I found a secret room, and I found all these newspaper clippings about Hugh Kane. He was a really evil man. And I found a picture of his wife.</p> <p>Theo: Oh, my god! She looks just like you.</p> <p>Cindy: You think?</p>	<p>Cindy: ¡Oigan! ¡Suficiente! ... como sea. Creo que ella lo mató, y ahora él me quiere a mí.</p> <p>Alex: (¡Ja!) quisieras perra</p> <p>Profesor: Buenos días Dwight</p> <p>Dwight: No necesito su ayuda... puedo hacerlo solo... oiga, profesor, tenemos que hablar</p> <p>Profesor: ¿Qué pasa Dwight?</p> <p>Dwight: Debería pensar en acortar el experimento</p> <p>Profesor: ¿Qué?</p> <p>Dwight: Este poltergeist está creciendo a un nivel más violento. Es un gran riesgo y yo debo poner los pies en la tierra y defender mis principios y decir: ¡acabe con el experimento!</p> <p>Profesor: ¡Basta, basta, basta, basta, basta</p> <p>Dwight! ¡Yo digo cuando terminaremos!... estamos al filo de la grandeza... y mi virginidad quedará atrás... el autobús vendrá el próximo lunes, nos iremos juntos, estas son las llaves de la entrada. Nadie tiene acceso a las llaves.</p> <p>Dwight: Sí señor.</p> <p>Buddy: Oigan, creo que el profesor trama algo muy sucio... escuché que Dwight le</p>
---	--

Theo: Yeah. She doesn't have as many split ends, and her skin's not as oily as yours.

Ray: Oh, yeah. Yeah. Sometimes you do this little squinty thing with your eyes. It look like you got Down's syndrome or something.

Shorty: Oh, yeah, y'all look just alike, except she got some perfect boobs, and yours look like them old orangutan... you know, I'll put you in the full nelson and lick them.

Cindy: Okay! Enough!... anyway, I think she killed him, and now he wants me

Alex: Yeah. Right, bitch.

Professor: Morning, Dwight. Let me help you.

Dwight: I don't need your help. I can do it myself... okay. Professor, (uh), we need to talk.

Professor: What is it, Dwight?

Dwight: I think you should consider cutting the experiment short.

Professor: What?

Dwight: This poltergeist is growing increasingly more violent. I think we're all in danger here, and I've got to put my foot down and stand up for what I believe in and say that've got to pull the plug.

decía al profesor que hay un poltergeist en esta casa y que estamos en peligro todos

Shorty: ¡No! ¡oh no, un poltergeist no! ... ¿qué es un poltergeist?

Theo: Yo me largo.

Buddy: No no no no, no hay salida, todo está cerrado y Dwight es el único que tiene llaves.

Ray: Mi amor, vaselina, quiero mi vaselina, una banana y un poco de cinta

Brenda: Voy a hacerme cargo de esto a mi estilo.

Shorty: Lo dejaré inválido.

Brenda: Voy a darle una paliza a ese lisiado.

Theo: Chicos, denme 5 minutos con él a solas. Yo lo arreglo.

Theo: Hola, Dwight.

Dwight: Hola Theo, ¿qué tal?

Theo: ¿Qué estás haciendo?

Dwight: (Ehh) solo un... experimento

Theo: (Aww) trabajar, trabajar... ¿trabajas todo el día?

Dwight: Sí... es que es importante este proyecto.

Professor: (Whoa, whoa, whoa, whoa, whoa), Dwight. I say when we pull the plug. We are on the verge of greatness, and I am this close to getting laid. Now, the bus arrives on Monday. No one leaves till then. Here are the keys to the gate. No one gets access to them.

Dwight: Yes, sir.

Buddy: Okay guys, the professor's up to something. I heard Dwight tell the professor that there could be a poltergeist in the house and that we could all be in danger!

Shorty: Oh, no, son! Not a poltergeist! What's a poltergeist?

Theo: I'm getting out of here

Buddy: No, no, no. We can't go anywhere. The gates are locked. Dwight's the only one who has the keys.

Ray: Baby, get my Vaseline.

Brenda: I'm gonna have to handle this uptown my style

Ray: ... get my Vaseline, a banana, and some duct tape

Shorty: I'm gonna break his legs.

Brenda: I'm gonna [...] that little cripple up!

Theo: Guys, just give me 5 minutes alone with him, okay? I'll get the keys.

Theo: Dwight... el profesor engañó a mis compañeros, pero... yo sé quién es la mente maestra de esta operación.

Dwight: ¿Así? ¿tú? ¿en serio?

Theo: Es lo que me atrae más de ti... eres tan hábil... y qué sexys ojos... ¿por qué no ponemos música?

Dwight: Sí... música.

Theo: Dwight... escuché que solo tú tienes las llaves de la entrada

Dwight: Sí, sí, la verdad sí.

Theo: ¿Qué tal si... me las prestas?

Dwight: No puedo creer esto... es... fantástico... ay no lo haré, no

Theo: (Ay) qué pasa las necesito bebé

Dwight: Ay no...

Theo: Porfis... si tú me ayudas dándome las llaves, yo te daré algo a cambio.

Dwight: Oye, oye un momento, ¡wow! ... ¡no necesito tu compasión nena! Y es que yo puedo hacérmelo.

Alex: (Uy)... así que esta es la habitación secreta... bueno, esto no funcionará ahora

Fantasma: Profesor... venga por aquí... sí, por aquí grandulón.

Profesor: Aquí voy... ¿nos conocemos?

Fantasma: Sígame.

<p>Theo: Hello, Dwight.</p> <p>Dwight: Oh. Hi, Theo.</p> <p>Theo: What you working on?</p> <p>Dwight: (Uh), just a... little experiment</p> <p>Theo: (Aww) work, work, work. Is that all you ever do?</p> <p>Dwight: Well, there's a lot riding on this project.</p> <p>Theo: You know, the professor might have everyone else fooled, but... I know who the real brains behind this operation is.</p> <p>Dwight: Oh, yeah? You do, (huh)?</p> <p>Theo: That's what turns me on about you. You're so smart. And those sexy eyes... why don't I put some music on, (huh)?</p> <p>Dwight: Yeah. Music. Yeah.</p> <p>Theo: You know, Dwight. I hear you're the only one who has the keys to the gate.</p> <p>Dwight: (Ha). That's true. It is. I'm-- correct</p> <p>Theo: What if, (um)... I wanted to borrow those keys?</p> <p>Dwight: Yeah. I can't. I can't.</p> <p>Theo: Oh, come on. Yes, you can, baby.</p> <p>Dwight: No. Please? I mean.</p>	<p>Profesor: ¿Estamos jugando a algo? ¿Dónde estás?</p> <p>Fantasma: Aquí bebé, acércate.</p> <p>Buddy: ¿Todo el mundo está aquí? ...pues a correr.</p> <p>Cindy: Él no nos dejará salir... nos asesinará.</p> <p>Loro: Ay mamacita miren un científico loco.</p> <p>Dwight: Todos síganme hay que ir al laboratorio.</p> <p>Buddy: Sí. ¡Corran corran corran!</p> <p>Loro: Me va a pasar lo que al perico</p> <p>Dwight: Alguien cierre... oigan, tenemos que destruirlo</p> <p>Ray: ¿Ah sí? ¿Y si no lo ves cómo lo destruyes?</p> <p>Shorty: Lo tengo... nos afeitaremos el vello público y usaremos shampoo dos semanas.</p> <p>Dwight: No, oigan, usaremos estas armas, emiten un rayo de súper energía concentrada que puede dañar las células ectoplásmicas y destruir al fantasma. No hay más municiones. No las desperdicien, cuídenlas.</p> <p>Shorty: Cállate.</p>
--	---

<p>Theo: Look, you help me by giving me the keys and I'll help by giving you...</p> <p>Dwight: Hey, hey, hey, hey, wait, wait, wait! (Whoa!) Hey, I don't need your help, okay, lady? I can do it myself</p> <p>Alex: So, this is your secret room. Well... this just isn't gonna work now, is it?</p> <p>Ghost - woman: Oh, professor. Come over here... this way, you big hunk.</p> <p>Professor: Have we met?</p> <p>Ghost - woman: Follow me.</p> <p>Professor: Are you playing a little game? Where are you?</p> <p>Ghost - woman: Come here, baby.</p> <p>Buddy: Is everybody here? All right, let's go.</p> <p>Cindy: He's not gonna let us out of here! He's gonna kill us!</p> <p>Parrot: Oh, look! A rocket scientist</p> <p>Dwight: All right. Quick. Everybody to the laboratory</p> <p>Buddy: Come on! Hurry up!</p> <p>Parrot: You all are [...]</p> <p>Dwight: Lock the door. Okay. We -- we have to destroy it.</p> <p>Ray: That's great. How are we gonna destroy what we can't see?</p>	<p>Dwight: ¡Oigan! ¡Oigan! Conserven sus municiones.</p> <p>Shorty: Perdón.</p> <p>Dwight: La única manera de rastrear a los fantasmas es si todos usamos uno de estos. Anteojos térmicos, sensibles al calor del cuerpo humano. De hecho, detectan los diferentes fluidos de los humanos. Aunque los hayan limpiado antes ... ¿qué? ¿mis anteojos o qué? Escuchen esto, sé que el fantasma es invisible. Pero tenemos la ventaja de estar armados con el equipo más sofisticado que se ha inventado.</p> <p>Brenda: ¿Cómo estaremos en contacto? ¿contamos con walkie talkies cuando menos?</p> <p>Dwight: No, tenemos esto.</p> <p>Brenda; Esos son vasos de cartón, tarado.</p> <p>Dwight: Pues... es que nos quedamos sin fondos después de todas estas tonterías... así que, digo que nos separemos y...</p> <p>Brenda: (Ah-ah-ah) Un minuto, alto ahí. Porque cada vez que algo raro pasa y es necesario quedarnos juntos ustedes los blancos dicen: "separémonos"</p> <p>Todos: Sí.</p> <p>Theo: Hay que estar juntos.</p> <p>Brenda: Sí, exactamente.</p>
---	---

Shorty: I got it! We'll shave off our pubic hairs and wear the shampoo for two weeks!

Dwight: No. Listen. Listen. We're gonna use these guns. They emit a bolt of concentrated energy, which can damage the ectoplasmic cells and destroy the ghost. Now there's no more ammunition. Conserve it. Use it wisely.

Shorty: Shut up!

Dwight: Hey! Hey! Hey! Conserve your ammunition.

Shorty: My bad.

Dwight: All right. Now, the only way we're gonna be able to track these ghosts is if we're all wearing one of these. These are thermos goggles. They work on the principle of the body heat. They're so powerful, they can detect where any bodily fluids have been. Even if they've been wiped clean... what?... are my glasses crooked? Okay. Now listen. That ghost may be invisible, but we have the advantage of being armed with the most sophisticated, high-tech equipment known to man.

Brenda: How are we gonna stay in touch with each other? I mean do we have some walkie-talkies or something?

Dwight: No. We have these.

Dwight: Es cierto... entonces ustedes tres síganme

Shorty: ¿No es un maldito?

Brenda: Nos van a matar

Brenda: ¿Escuchaste?

Ray: Sí, claro...

Brenda: ¿Dónde está Shorty?

Ray: No lo sé... ¡Shorty!

Brenda: ¡Shorty!

Ray: ¡Shorty! ...oye, quédate aquí, ahora vuelvo.

Brenda: Sí.

Ray: No tardo.

Cindy: (¡Wow!)

Buddy: ¿Qué será?

Cindy: No lo sé... una cocina o algo así

Buddy: Hay que seguir.

Cindy: Espera... ese artículo decía que a Hugh Kane lo asesinaron en la cocina... (¡Wow!) mira esto, demasiadas cenizas  
Buddy.

Buddy: ¿Qué haces?... ¡Separémonos! Te veré del otro lado.

Cindy: Claro.

Buddy: Oye... suerte.

<p>Brenda: Those is Dixie cups.</p> <p>Dwight: Well, we kind of ran short of funds after the guns and the goggles. All right. Now let´s split up.</p> <p>Brenda: (Unh-Unh! Unh-Unh! Unh-Unh!) Now wait a minute! Hold up! How come every time some scary [shit] happens that we need to stick together, you white people always say, “let´s split up”?</p> <p>Everyone: Yeah.</p> <p>Thea: She´s right. We should stick together</p> <p>Brenda: Yes! That´s what I´m saying!</p> <p>Dwight: She´s right. Okay. You 3, follow me.</p> <p>Shorty: Ain´t that a bitch?</p> <p>Brenda: We´re all gonna die. Y´all.</p> <p>Brenda: (Ah!) Did you hear that?</p> <p>Ray: Hell, yeah.</p> <p>Brenda: Where´s shorty?</p> <p>Ray: I don´t know... Shorty!</p> <p>Brenda: Shorty!</p> <p>Ray: Shorty! ...damn, all right. You wait right here. I´ll be right back.</p> <p>Brenda: Okay. All right.</p> <p>Cindy: (Wow!)</p>	<p>Cindy: Te amo.</p> <p>Cindy: ¡Shorty!</p> <p>Shorty: ¡Cindy!</p> <p>Cindy: ¡Hay un monstruo detrás de mí! ¿Qué hago?</p> <p>Shorty: ¡Ya sé!</p> <p>Cindy: Sí.</p> <p>Shorty: Sí.</p> <p>Cindy: ¡Shorty!</p> <p>Brenda: ¡Diablos! ¿Por qué esa traumada trae a la huesuda aquí?! Ya sé! Si no me muevo no me ve.</p> <p>Cindy: ¡Ayúdenme! ¡Brenda!</p> <p>Brenda: ¡Creo que sí vio! Tranquila, tranquila... ¡Gracias! ¡Aleluya! ¡Aleluya! ... ahora solo deja que esa cosa mutile su trasero y se vaya.</p> <p>Brenda: ¡Que se acobarde, no venga, no!</p> <p>Cindy: ¡Moriremos las dos!</p> <p>Brenda: ¡Eso no pasaría si hubieras cerrado la bocota!</p> <p>Cindy: ¡Ahí viene!</p> <p>Brenda: ¡Cindy! ...es un esqueleto, huesos nada más. ¿Olivia, la de Popeye, te habría asustado?... ¡Tú te callas! Jajaja ahora está enloqueciendo. Lo lamento señor</p>
--	---

<p>Buddy: What is this?</p> <p>Cindy: I don't know... looks like the furnace room.</p> <p>Buddy: All right, let's go.</p> <p>Cindy: No, wait. In that newspaper article, it said that Hugh Kane was killed in the furnace... (Wow!) look at this. There's so many ashes, Buddy.</p> <p>Buddy: What are you doing? ... Let's split up. I'll meet you in the other end.</p> <p>Cindy: Okay.</p> <p>Buddy: Wait... good luck.</p> <p>Cindy: I love you!</p> <p>Cindy: Oh, Shorty!</p> <p>Shorty: Cindy!</p> <p>Cindy: There's a monster chasing me! What are we gonna do?</p> <p>Shorty: I got it!</p> <p>Cindy: Yeah?</p> <p>Shorty: Yeah.</p> <p>Cindy: Shorty!</p> <p>Brenda: Damn! Why does the loud bitch got to bring that [shit] over here? Okay. Well, maybe she won't see me.</p> <p>Cindy: Somebody help me! Brenda!</p> <p>Brenda: (Ohh!) she saw me. Okay. Okay... thank you, Lord! ... Okay, now</p>	<p>esqueleto, tenga... Jajaja ¡Ten! Que tenga lindo viaje... tengo una idea, ven.</p> <p>Esqueleto: Jajaja ¡qué gracias!</p> <p>Brenda: ¡Lárgate de aquí!</p> <p>Esqueleto: Alguien la va a pasar muy mal cuando me vuelva a armar.</p> <p>Cindy: (¡Ay!) Brenda eres tan valiente.</p> <p>Brenda: Y tú eres mi mejor amiga.</p> <p>Buddy: ¿Están bien?</p> <p>Cindy: Excelente.</p> <p>Brenda: Pues, claro... fue mucho ruido y pocos huesos Buddy.</p> <p>Fantasma - Kane: ¡Sorpresa! Jajaja.</p> <p>Buddy: ¡Mi trasero!</p> <p>Brenda: ¡Brenda haz algo! Claro... ¡Adiós!</p> <p>Cindy: Creí que era tu mejor amiga.</p> <p>Brenda: ¡Lo eras! Pronto te extrañaré</p> <p>Buddy: ¡Dispárale Cindy!</p> <p>Cindy: ¿Estás bien? ¿Estás sangrando Buddy? Ven, hay un botiquín en el laboratorio.</p> <p>Alex: ¿Huey? ¿Bebé? ¿Dónde estás? ¿Mi amor? ¿Estás ahí? ¿Huey? ¿Bebé? ¿Bebé? Tengo que decirte algo.</p>
--	--

<p>let that [shit] just -- just mutilate her white ass and leave!... Damn, bitch, please die!</p> <p>Cindy: Oh, my god, Brenda! We're gonna die!</p> <p>Brenda: It would have just been you if you had just shut the [fuck] up!</p> <p>Cindy: Ah, it's coming!</p> <p>Brenda: What is it? Is it a monster?! Is it a monster?!...Cindy? This is a skeleton! This is bones! Would you run from Calista Flockhart?!...Shut your ass up! ...Look, he crazy now. I'm sorry Mr. Skeleton. Here... Ha! Gotcha! Psych! Have a nice trip. Hey, girl. I got an idea. Come on.</p> <p>Skeleton: Ha ha! Very funny!</p> <p>Brenda: Now, get on out of here.</p> <p>Skeleton: Somebody gonna catch an ass-whupping when I come back.</p> <p>Cindy: Oh, Brenda, you are so brave.</p> <p>Brenda: You know, you really are my best friend, Cindy.</p> <p>Buddy: You guys okay?</p> <p>Cindy: Yeah.</p> <p>Brenda: Please, it takes more than a little bag of bones to scare me.</p> <p>Ghost - Kane: Wedgie!</p> <p>Cindy: The ghost has buddy!</p>	<p>Fantasma - Kane: ¡No! ¡Lárgate! ¡Aléjate de mí!</p> <p>Alex: Estamos unidos por lazos invisibles... Comprende, al estar juntos nadie nos lastimará.</p> <p>Fantasma - Kane: ¡Fue solo una noche de locura!</p> <p>Alex: ¿Por qué no quieres hablar?</p> <p>Fantasma - Kane: ¡Porque me contagiaste de herpes!</p> <p>Loro: No es hora de dormir, ¡arriba!</p> <p>Shorty: (Uhh) ¡Oye! ¿Cómo estás? ... ¡no, no no! Déjala allí... ahí déjala donde está, así estás linda... no tienes la menor idea... ¡sin besos!</p> <p>Buddy: He pensado mucho sobre nuestra amistad... Jamás tuve un amigo que me cuidara igual que tú... porque está Ray, pero él me cuida de otra manera. Él me lleva flores y me prepara el baño. Hay noches en las que despierto gritando cuando él está en la cama abrazándome... como sea, y ya que esta noche podrían asesinarnos, creo que tú y yo deberíamos...</p> <p>Cindy: Entiendo. Tú crees que deberíamos llegar un poco más lejos</p> <p>Buddy: Sí.</p>
--	---

<p>Buddy: Ah! My ass!</p> <p>Cindy: Brenda, do something!</p> <p>Brenda: Okay!</p> <p>Cindy: I thought I was your best friend!</p> <p>Brenda: Was. I'm gonna miss you, girl!</p> <p>Buddy: Get my gun.</p> <p>Cindy: Are you okay? Oh, my god, you are bleeding. Come on. I think there's a first-aid kit on the lab. Come on.</p> <p>Alex: Huey... baby... where are you? ... My love? Are you there? Huey? Baby, baby, I got to talk to you!</p> <p>Ghost - Kane: No. Get away!</p> <p>Alex: Baby?</p> <p>Ghost - Kane: Get away from me!</p> <p>Alex: Come on, baby. We can work this out... I mean if we just stick together. No one can hurt us, my love.</p> <p>Ghost - Kane: It was just a booty call!</p> <p>Alex: Why won't you talk to me?!</p> <p>Ghost - Kane: Because you gave me crabs!</p> <p>Parrot: You are the weakest link. Goodbye.</p> <p>Shorty: (Ooh). Hey. How you doing? ...No, no, no, no. Don't [fuck]it up.</p>	<p>Cindy: ¡Buddy eso es igual a lo que yo pensé! Esta podría ser nuestra última noche con vida... y quiero aprovecharla toda.</p> <p>Buddy: Eso es lo que yo pensé.</p> <p>Cindy: Quiero llevar a cabo nuestras más íntimas fantasías... yo siempre he querido caminar en el espacio.</p> <p>Buddy: (¿Eh?)</p> <p>Cindy: Buuuudddyyyy... ¿qué me dices tú qué quieres hacer?</p> <p>Buddy: Pues...</p> <p>Cindy: Él está aquí.</p> <p>Cindy: No puede ser nos encerró.</p> <p>Buddy: Solicita apoyo.</p> <p>Cindy: ¡Hola! ¿Pueden escucharme? ¡Respondan! ¡Respondan! ¡Cambio! ¿Están escuchándome? ¡Tenemos un lío aquí! ¡Pido ayuda! ¡Ay no! ¡No pueden escucharme!... deben ser estas paredes.</p> <p>Dwight: Oye Theo... Theo. Tú te quedarás aquí, yo veré que sucede arriba</p> <p>Theo: Claro... ¿te ayudo a subir?</p> <p>Dwight: ¡No!</p> <p>Theo: ¡Ya oí!</p> <p>Dwight: ¡¿Crees que soy inútil?!</p> <p>Theo: Esperaba ayudar.</p>
---	---

Buddy: Cindy, I've been thinking about this whole friendship thing. I've never had a friend who cared for me at the way you do. I mean, there's Ray. But he cares for me in a different way, you know, like -- like bringing me flowers and running my bath water. And there's nights when I wake up screaming and I look over, and Ray's in my bed holding me... Anyway... seeing as how tonight may be our last night together, I was thinking...

Cindy: ... that we should take our friendship a little bit further.

Buddy: Yes.

Cindy: Oh, Buddy, I was thinking the exact same thing! I mean, this might be our last night alive, and I want to take full advantage of it.

Buddy: I was thinking the same thing!

Cindy: I want to be able to act out our innermost fantasies.

Buddy: Oh, great.

Cindy: I've always wanted to walk on the moon.

Buddy: (Huh)?

Cindy: Buuudddyyyy... what about you Buddy? What do you want to do?

Buddy: Well...

Cindy: He's in here.

Dwight: ¡Cúbreme!

Theo: ¿Qué quieres que haga?

Dwight: ¡¿Qué no oíste?! ¡Cuida si alguien se me acerca!... ¡Esto me lo enseñaron en la Marina! Dos años en los árboles de Danang.

Theo: Claro...

Dwight: Fíjate... lo que puede hacer un lisiado.

Theo: ¡Dwight!... yo sé que tú puedes hacerlo solo, pero déjame ayudarte.

Dwight: ¡No me toques depravada!

Theo: ¡Bien!

Buddy: No hay nada que hacer, hace frío... no puedo sentir mi cuerpo, me congelo

Cindy: ¿Buddy sientes esto?

Buddy: No... intenta en otro sitio

Cindy: ¿Qué te parece esto?

Buddy: Sigue frotando.

Cindy: (¡Agh!) Buddy... no creo que...

Buddy: ¡Ten piedad! Podría morir si no lo haces... te lo suplico Cindy... en nombre de nuestro amor.

Buddy: (¡Oh!) Cindy... no sé cuánto tiempo pueda resistir.

<p>Cindy: Oh, my god. He locked us in</p> <p>Buddy: You should call for help.</p> <p>Cindy: Hello? Hello. Can you hear me? Come in! Come in! Copy! Do you hear me? We have situation here! Breaker! Oh, my god. They can't hear me! Must be these walls or something.</p> <p>Theo: You stay down here. I'm gonna check upstairs.</p> <p>Theo: Ok... do you need help or?...</p> <p>Dwight: No!</p> <p>Theo: Okay.</p> <p>Dwight: What do I look like to you?</p> <p>Theo: Just trying to be nice.</p> <p>Dwight: Cover me!</p> <p>Theo: What do you want me to do?</p> <p>Dwight: Cover me! Not literally. I'm serpentinaing! ...They taught that -- merchant marines. Two years. Spent two years on my belly in Danang.</p> <p>Theo: Yeah.</p> <p>Dwight: Look! Look what the cripple's doing...</p> <p>Theo: Look. I know you're proud, okay? Well, just let me help you up...</p> <p>Dwight: Step it back, candy pants!</p>	<p>Cindy: No digas ninguna despedida. Sé que saldrás de aquí y seguirás adelante y tendrás muchos cientos de bebés y morirás de viejo.</p> <p>Buddy: Sí de viejo...</p> <p>Cindy: ... en tu cama</p> <p>Buddy: ¿en tu cama?</p> <p>Cindy: ¡No aquí!</p> <p>Buddy: ¿No?</p> <p>Cindy: ¡No así! ¡¿Entendiste bien?!</p> <p>Buddy: ¡Oh, sí!</p> <p>Cindy: Venir a esta casa fue lo mejor que pudo pasarme.</p> <p>Buddy: Lo mismo digo.</p> <p>Cindy: Y por eso me siento agradecida con el mundo...</p> <p>Buddy: No lo sueltes...</p> <p>Cindy: ¡Jamás! ¡Jamás te dejaré ir!</p> <p>Buddy: Me siento débil...</p> <p>Cindy: ¡Buddy!</p> <p>Buddy: ¡Siento que me voy!</p> <p>Cindy: ¡No te vayas!</p> <p>Dwight: Dwight Hartman, la hora de la verdad ha llegado... sí... ¡Aparece Kane! ¡Quiero verte! Ni siquiera me harán falta mis anteojos.</p>
--	---

<p>Theo: Fine</p> <p>Buddy: Ohh, what are we gonna do? I'm cold. I can't feel my body, I'm so cold.</p> <p>Cindy: Buddy, can you feel this?</p> <p>Buddy: No. Try a little higher.</p> <p>Cindy: What about that?</p> <p>Buddy: Keep rubbing.</p> <p>Cindy: Oh, Buddy, I don't think I'm re—</p> <p>Buddy: Cindy, please! It's a matter of life and death... I'm asking you... in the name of love.</p> <p>Cindy: Okay, Buddy. In the name of love.</p> <p>Buddy: Oh, Cindy. I don't how much longer I can hold on.</p> <p>Cindy: Don't you say your goodbyes. You're gonna get out of here, and you're gonna go on, and you're gonna have lots of little babies.</p> <p>Buddy: Oh, yeah</p> <p>Cindy: ... and you're gonna die and old man.</p> <p>Buddy: Old man.</p> <p>Cindy: ... warm in his bed.</p> <p>Buddy: warm in his bed.</p> <p>Cindy: Not here!</p> <p>Buddy: No</p>	<p>Dwight: ¡Es hora de las acrobacias! ... ¡Oye Kane! ¿tienes calor? ¡a ver si esto te refresca!</p> <p>Fantasma Kane: Te tengo.</p> <p>Dwight: Ya sé qué piensas... ¿tendrá 3 tiros o serán 119? Bueno, ¿te sientes con suerte, maldito?, es así, ¿tienes suerte, eres afortunado?</p> <p>Fantasma Kane: Dispara imbécil</p> <p>Dwight: Hay que... hablar.</p> <p>Fantasma Kane: Pelea como hombre, tonto paralítico.</p> <p>Dwight: ¡Ayúdenme! ¡Ayúdenme!</p> <p>Hanson: ¡Aquí! ¡Tómala! ¡La mano! ¡Te caerás si no sujetas la mano!</p> <p>Dwight: ¡No! ¡Dame la otra, la derecha!</p> <p>Hanson: ¡No puedo dártela! ¡Acabo de ir al baño! ¡Toma la pequeña!</p> <p>Dwight: ¡No, aléjala de mí!</p> <p>Hanson: ¡Tómala!</p> <p>Dwight: ¡Nooooo!</p> <p>Hanson: ¿Por qué a mí? No, no ¿por qué a mí? Es que, yo no, por favor, yo no le fui infiel, lo de la fuente, lo de la fuente no, no, noooooo.</p> <p>Cindy: Escucha Buddy ya me cansé de estar aquí.</p>
--	--

<p>Cindy: Not like this. Do you understand me?</p> <p>Buddy: Oh, yeah.</p> <p>Cindy: Coming to this house was the best thing that ever happened to me</p> <p>Buddy: Oh, me too.</p> <p>Cindy: And for that I am so thankful.</p> <p>Buddy: Don't let go.</p> <p>Cindy: Never! I'll never let go!</p> <p>Buddy: I feel weak.</p> <p>Cindy: Buddy!</p> <p>Buddy: I'm...</p> <p>Cindy: Don't come back!</p> <p>Dwight: All right, Dwight Hartman, it's your time to shine. All right. Come on. Come on, Kane. Show yourself! Look -- I don't even need my thermal goggles.</p> <p>Dwight: That's right, mother[fucker]... Hey Kane! You hungry? How about a little snack of this?</p> <p>Ghost Kane: Gotcha!</p> <p>Dwight: I know what you're thinking. Did I fire 3 shots or 117? Well... do you feel lucky... punk? Do you... feel lucky? Do you feel lucky punk?</p> <p>Ghost Kane: Shoot me, mother[fucker]!</p> <p>Dwight: Okay. Fine.</p>	<p>Ray: ¡Roger! ¡Roger! ¡Responde, Roger!</p> <p>Cindy: ¡Ray soy Cindy!</p> <p>Ray: No quiero hablar con Cindy sino con Roger. ¿Roger dónde estás amigo? basta de juegos.</p> <p>Cindy: Ray escucha, Kane está cerca, casi nos atrapa. Buddy está herido. ¿Tú dónde estás?</p> <p>Ray: Estoy muy cerca.</p> <p>Cindy: Ray, gracias a Dios, ¿dónde estás Shorty?</p> <p>Ray: No lo sé. Estaba aquí hace un minuto.</p> <p>Cindy: Escucha, quiero que vayas al laboratorio y yo iré arriba.</p> <p>Ray: Claro.</p> <p>Hanson: (Ohhh) eso huele bien... Hola Cindy. Shorty quiero que le digas: Hola Shorty: Hola... Cindy.</p> <p>Cindy: Shorty, ¿qué te hicieron? ...morfina, cloroforma, tranquilizante... drogó a mi amigo!</p> <p>Hanson: Yo no. Él las traía en su equipaje. Y ahora Shorty, ¿A quién le daré el plato fuerte?</p> <p>Shorty: ¡A mí! ¡A mí!</p> <p>Cindy: Hanson basta, ¡No!</p>
---	---

Ghost Kane: Make your best move, ass bite.

Dwight: Help! Help!

Hanson: Here. Take my hand. Come on! You're gonna fall unless you take my hand.

Dwight: No. Give me your other hand

Hanson: No. My other hand isn't strong enough. You take my little hand.

Dwight: No! Get it away from me!

Hanson: Take it! Take my hand.

Dwight: (Ahhhh!)

Hanson: (Eww). No. No. Why me? No. Come on. No. I've served you well. Don't you do this to me. No, please. Please, no. Ple-ple-ple-AAh!

Cindy: Okay, Buddy. It's time for us to get out of here.

Ray: Roger. Roger. Come in, Roger.

Cindy: Ray, this is Cindy.

Ray: I don't want to talk to Cindy. I want to talk to Roger. Roger, where you at, man? Quit [fucking] around

Cindy: Ray, listen. The ghost is close. He almost got us. Buddy's hurt. What's your location?

Ray: I'm right behind you.

Hanson: ¿Y esto qué?... (Ugh)

Brenda: ¡Shorty!

Shorty: Vengan con papi...

Brenda: ¿¿Cindy qué sucede!?

Cindy: ¡Es Hanson está poseído! ¡A perseguirlo!

Brenda y Theo: ¡Estilo ángeles!

Hanson: ¡¿Así?! ¡Puedo, con las, tres!

Cindy: ¡Ohhhh! ¡Noooo!

Buddy: ¿Qué te pasa?

Dwight: No siento las piernas... ¡No siento las piernas!

Ray: Jamás lo has hecho...

Dwight: Tú no digas nada tonto... ¡Tú! Ve por los otros y nos veremos arriba, ¿sí?... tú quédate aquí. Ray, tu cinturón, dámelo rápido.

Cindy: La grulla ... el ciervo agachado... el orangután ebrio... la vaca loca... ¡muere maldito!... el camello y su huella.

Dwight: Ray, dame 1-80... Oigan, uno de ustedes tendrá que ser el cebo en la plataforma.

Cindy: Correcto... lo haré yo

Buddy: Cindy déjame...

Cindy: ¡No Buddy! ... yo soy a quien quiere.

<p>Cindy: Ray, thank god. Okay. Where's Shorty?</p> <p>Ray: I don't... I don't know. He was here just a minute ago.</p> <p>Cindy: Okay. Listen. You go help Buddy in the lab. I'm gonna go check upstairs</p> <p>Ray: All right.</p> <p>Hanson: (Mmm) that smells good. Hello Cindy. Say "hello" to Cindy, Shorty.</p> <p>Shorty: Hello... Cindy.</p> <p>Cindy: Shorty, are you okay? ... talk to me! ...morphine, chloroform? Horse tranquilizers? You drugged him!</p> <p>Hanson: I did not. That's all his stuff. All right, Shorty. Who's ready for the main course?</p> <p>Shorty: Me! Me!</p> <p>Shorty: Oh, Hanson, please. No. Oh</p> <p>Hanson: What the... ? (Ugh)</p> <p>Brenda: Shorty!</p> <p>Shorty: Got me.</p> <p>Brenda: Cindy, what's going on?! It's Hanson. It's possessed! Let's get him</p> <p>Brenda and Theo: Angel style!</p> <p>Hanson: (Whoo!) Okay. Come on</p> <p>Cindy: ¡Ohhhh! ¡Noooo!</p>	<p>Buddy: De hecho, iba a pedirte que me heredarás tu computadora.</p> <p>Cindy: Ah...</p> <p>Dwight; Sí, pero en cuanto él llegue allí tú tendrás que bajar.</p> <p>Cindy: Sí...</p> <p>Dwight: Otra vez 1-80.</p> <p>Cindy: ¡Hugh Kane es a mí a quien quieres! ¡Ven por mí! ¡Ya no siento ningún temor! ¡Ven y muéstrate!</p> <p>Buddy: Dwight ya está aquí, suéltala.</p> <p>Dwight: No lo haré ella aún sigue en la plataforma si muevo la palanca morirá</p> <p>Buddy: Cindy, déjalo ya o te asesinará.</p> <p>Ray: ¡Apártense! ¡La rescataré!</p> <p>Theo: ¿Por qué corre tan lento?</p> <p>Brenda: ¡Ray! ¡Mueve tu trasero!</p> <p>Ray: ¡Eso hago!</p> <p>Dwight: ¡Hazlo ya!</p> <p>Fantasma - Kane: Serás mía... ¡por siempre!</p> <p>Cindy: ¡Ray me salvaste! ¿estás bien?</p> <p>Ray: Sí, bien... amorticé mi caída</p> <p>Shorty: Allí están, ¿qué sucede?</p> <p>Cindy: ¡Shorty escapaste!</p>
---	---

<p>Buddy: You okay, Dwight?</p> <p>Dwight: I-I can't feel my legs. I can't feel my legs.</p> <p>Ray: You never could.</p> <p>Dwight: You stay out of this, all right? Now, listen. You get the other and meet us upstairs. All right?</p> <p>Buddy: Okay.</p> <p>Dwight: You stay here. Ray-Ray. I need your help. Give me your belt.</p> <p>Cindy: The crane. The crouching tiger. The drunken monkey. The mad cow. You mother[fucker]!</p> <p>Buddy: Get the hell out of there, guys! Come on!</p> <p>Dwight: Ray, give me 180. Okay. Listen. Someone has to go and lure him onto that platform.</p> <p>Cindy: All right. I'll go.</p> <p>Buddy: Cindy, let me.</p> <p>Cindy: No, Buddy! I'm the one who wants.</p> <p>Buddy: Actually, I was saying, let me have your computer if you die.</p> <p>Cindy: Oh.</p> <p>Dwight: Okay. But as soon as he gets there, you have to get off.</p>	<p>Cindy: Sí... fue traumático... lo fue... y tardé un tiempo en superarlo, pero ahora que estamos en casa y también en la escuela, sé que todo regresará a la normalidad.</p> <p>Loro: ¡¿qué normalidad ni que ocho cuartos! ¡ya no te soporto! ¡dame una maldita sogá me quiero ahorcar ¡no! ¡me colgaré yo mismo!</p> <p>Cindy: ¡Papá! ¡Hola! ¿Te estás divirtiendo en la cárcel? ¡No! Las aves son tan limpias, no causan problemas</p> <p>Loro: ¡Vete al demonio! ¿qué me pusiste a mis semillas?</p> <p>Cindy: Jaja, oye Buddy llegó, tengo que colgar, ¡adiós! Te amo.</p> <p>Loro: Esa sí era enorme.</p> <p>Cindy: Hola, Buddy.</p> <p>Buddy: ¡Sorpresa!</p> <p>Cindy: ¡Piensa rápido!... (uhhh) tienes que ser más rápido inútil. Vámonos.</p> <p>Buddy: ¡Una abeja!</p> <p>Cindy: ¡Oh! Buddy nunca había tenido un amigo que me protegiera todo el tiempo.</p> <p>Buddy: Sí lo sé, es lo que tu hombre debe hacer.</p> <p>Cindy: (Ahm) dos salchichas.</p> <p>Hanson: jijijejejajaja.</p>
---	--

<p>Cindy: Okay.</p> <p>Dwight: All right. 180 me.</p> <p>Cindy: Hugh Kane! It's me you want! Come get me! I'm not afraid anymore. Show yourself!</p> <p>Buddy: Dwight, he's here. Do something.</p> <p>Dwight: I can't. She's still on the platform. If I throw the switch, she'll die.</p> <p>Buddy: Cindy, get out of there! You're gonna get killed!</p> <p>Ray: Move out of the way! I'll get her</p> <p>Theo: Why is he running so slow?</p> <p>Brenda: Ray! Run faster!</p> <p>Ray: Okay!</p> <p>Dwight: Throw the switch!</p> <p>Ghost - Kane: Now, you will be mine... forever!</p> <p>Cindy: Ray, you saved me. Are you okay?</p> <p>Ray: I'm fine. I broke my fall.</p> <p>Shorty: Hey, y'all. What's going on?</p> <p>Cindy: Shorty, you made it. You're alive!</p> <p>Cindy: Yeah. It was traumatic. It really was. And it's taken me a while to get over it, but, you know, now that we're out of the house and back in school. I just know that everything's gonna be okay.</p>	<p>Cindy: (¡Oh!) ¡Buddy, atrápalo!... ¿Buddy? ¿Buddy?</p> <p>Hanson: Por ti he vuelto.</p> <p>Cindy: ¡No eso no es posible!</p> <p>Hanson: ¡Claro que se puede! ¡Ahora estaremos juntos para siempre!</p> <p>Cindy: ¡Nooooo!</p> <p>Hanson: ¡Siiiiii!</p> <p>Fantasma - mujer: ¿Qué fue eso?</p> <p>Shorty: No, nada.</p>
---	---

Parrot: Oh, god, will you shut the [fuck] up? Why couldn't you have just left me there to die? Give me a [fucking] rope. I'll hang myself! Here I go. I'm hanging myself.

Cindy: Hello? Oh, hi, dad. Are you having fun on your vacation? Oh, no. Birds are very clean animals. He's not trouble at all...

Parrot: Damn it! What the [fuck] did you put in this birdseed?

Cindy: Oh, dad, Buddy's here. I got to go. Okay. I love you. Bye.

Parrot: God, that was a big one.

Cindy: Hey, Buddy!

Buddy: Surprise.

Cindy: Open chest!

Cindy: Oh-ho-ho! You got to be quicker than that, pencil... come on.

Buddy: Hey, look out, a bee.

Cindy: Buddy, I've never had anyone be so protective of me before.

Buddy: Yeah, that's what your man's supposed to do.

Cindy: (Uh) two hot dogs.

Hanson: jijijejejajaja

Cindy: Buddy, get him! Buddy? Buddy?

Hanson: I've come back for you.

Cindy: No! This can't be happening

Hanson: It is happening. Now we're gonna be together forever

Cindy: Noooo!

Hanson: Yeeees!

## Determinación de la estrategia más frecuente en la traducción inglés-español de los juegos de palabras en la película Scary Movie 2

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	2%
2	Submitted to Universidad Ricardo Palma Trabajo del estudiante	2%
3	<a href="http://docshare.tips">docshare.tips</a> Fuente de Internet	1%
4	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
5	<a href="http://repositorio.urp.edu.pe">repositorio.urp.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
6	Submitted to University of Leicester Trabajo del estudiante	1%
7	<a href="http://repositori.upf.edu">repositori.upf.edu</a> Fuente de Internet	1%
8	<a href="http://studenttheses.uu.nl">studenttheses.uu.nl</a> Fuente de Internet	1%

9	<a href="http://www.tandfonline.com">www.tandfonline.com</a> Fuente de Internet	1 %
10	Josep Marco. "The translation of wordplay in literary texts", Target, 2010 Publicación	1 %
11	<a href="http://nanopdf.com">nanopdf.com</a> Fuente de Internet	<1 %
12	<a href="http://ocs.unud.ac.id">ocs.unud.ac.id</a> Fuente de Internet	<1 %
13	<a href="http://ddd.uab.cat">ddd.uab.cat</a> Fuente de Internet	<1 %
14	<a href="http://www.imaslampig.com">www.imaslampig.com</a> Fuente de Internet	<1 %
15	<a href="http://tr-ex.me">tr-ex.me</a> Fuente de Internet	<1 %
16	<a href="http://www.moviemistakes.com">www.moviemistakes.com</a> Fuente de Internet	<1 %
17	<a href="http://dx.doi.org">dx.doi.org</a> Fuente de Internet	<1 %
18	<a href="http://dspace.uvic.cat">dspace.uvic.cat</a> Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
20	Submitted to Universidad de Málaga - Tii	

	Trabajo del estudiante	<1 %
21	<b>1library.co</b> Fuente de Internet	<1 %
22	<b>www.youscribe.com</b> Fuente de Internet	<1 %
23	<b>Submitted to Universidad Autónoma de Madrid</b> Trabajo del estudiante	<1 %
24	<b>core.ac.uk</b> Fuente de Internet	<1 %
25	<b>www.trans.uma.es</b> Fuente de Internet	<1 %
26	<b>Submitted to Universidad de Salamanca</b> Trabajo del estudiante	<1 %
27	<b>helvia.uco.es</b> Fuente de Internet	<1 %
28	<b>repositorio.puce.edu.ec</b> Fuente de Internet	<1 %
29	<b>revistas.uma.es</b> Fuente de Internet	<1 %
30	<b>Submitted to 535</b> Trabajo del estudiante	<1 %
31	<b>riunet.upv.es</b> Fuente de Internet	<1 %

		<1 %
32	<a href="http://rua.ua.es">rua.ua.es</a> Fuente de Internet	<1 %
33	Submitted to Universidad Rey Juan Carlos Trabajo del estudiante	<1 %
34	Submitted to Centrum Zdalnego Nauczania Uniwersytetu Jagiellonskiego Trabajo del estudiante	<1 %
35	Submitted to Unviersidad de Granada Trabajo del estudiante	<1 %
36	<a href="http://howtogetsmarter.info">howtogetsmarter.info</a> Fuente de Internet	<1 %
37	<a href="http://dspace.cuni.cz">dspace.cuni.cz</a> Fuente de Internet	<1 %
38	<a href="http://forum.planetmadv.com">forum.planetmadv.com</a> Fuente de Internet	<1 %
39	<a href="http://aprendeenlinea.udea.edu.co">aprendeenlinea.udea.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
40	<a href="http://www.tdx.cat">www.tdx.cat</a> Fuente de Internet	<1 %
41	<a href="http://doku.pub">doku.pub</a> Fuente de Internet	<1 %
42	<a href="http://uvadoc.uva.es">uvadoc.uva.es</a> Fuente de Internet	

		<1 %
43	frontpage.fok.nl Fuente de Internet	<1 %
44	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
45	Submitted to Institute of International Studies Trabajo del estudiante	<1 %
46	Submitted to University of California, Los Angeles Trabajo del estudiante	<1 %
47	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
48	doczz.es Fuente de Internet	<1 %
49	eprints.ums.ac.id Fuente de Internet	<1 %
50	www.aneverendinglove.com Fuente de Internet	<1 %
51	Submitted to Universidad Autónoma de Chiapas Trabajo del estudiante	<1 %
52	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %

53	Submitted to Barcelona School of Management Trabajo del estudiante	<1 %
54	idoc.pub Fuente de Internet	<1 %
55	www.wilmingtoncares.com Fuente de Internet	<1 %
56	www.rottentomatoes.com Fuente de Internet	<1 %
57	theater.aebn.com Fuente de Internet	<1 %
58	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
59	revele.uncoma.edu.ar Fuente de Internet	<1 %
60	Submitted to Infile Trabajo del estudiante	<1 %
61	Submitted to Universidad de Las Palmas de Gran Canaria Trabajo del estudiante	<1 %
62	Submitted to University of Leeds Trabajo del estudiante	<1 %
63	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %

64	<a href="http://www.peliculasyonkis.com">www.peliculasyonkis.com</a> Fuente de Internet	<1 %
65	<a href="http://heg-eg.org">heg-eg.org</a> Fuente de Internet	<1 %
66	<a href="http://storage.googleapis.com">storage.googleapis.com</a> Fuente de Internet	<1 %
67	Submitted to University of Sunderland Trabajo del estudiante	<1 %
68	<a href="http://dspace.ut.ee">dspace.ut.ee</a> Fuente de Internet	<1 %
69	<a href="http://jennymuchnik.com">jennymuchnik.com</a> Fuente de Internet	<1 %
70	<a href="http://revista.letras.unmsm.edu.pe">revista.letras.unmsm.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
71	<a href="http://en.kartaslov.ru">en.kartaslov.ru</a> Fuente de Internet	<1 %
72	<a href="http://www.geocities.com">www.geocities.com</a> Fuente de Internet	<1 %
73	<a href="http://ccel.org">ccel.org</a> Fuente de Internet	<1 %
74	Submitted to Aliat Universidades Trabajo del estudiante	<1 %
75	Buenafuentes de la Mata, Cristina. "Procesos de gramaticalización y lexicalización en la	<1 %

formación de compuestos en español",  
Bellaterra : Universitat Autònoma de  
Barcelona,, 2007

Fuente de Internet

---

76	Submitted to Universidad Virtual - UDG Trabajo del estudiante	<1 %
77	zagan.unizar.es Fuente de Internet	<1 %
78	Submitted to Clemson University Trabajo del estudiante	<1 %
79	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
80	Submitted to ACADÉMICO Universidad Católica Luis Amigó Trabajo del estudiante	<1 %
81	dle.rae.es Fuente de Internet	<1 %
82	sho.com Fuente de Internet	<1 %
83	www.kspu.edu Fuente de Internet	<1 %
84	Submitted to Universidad de Burgos UBUCEV Trabajo del estudiante	<1 %
85	idus.us.es Fuente de Internet	<1 %

---

86	<a href="http://www.hazpolitica.org">www.hazpolitica.org</a> Fuente de Internet	<1 %
87	<a href="http://es.wikipedia.org">es.wikipedia.org</a> Fuente de Internet	<1 %
88	<a href="http://www.entreculturas.uma.es">www.entreculturas.uma.es</a> Fuente de Internet	<1 %
89	<a href="http://www.infobae.com">www.infobae.com</a> Fuente de Internet	<1 %
90	<a href="http://www.vokabel.se">www.vokabel.se</a> Fuente de Internet	<1 %
91	<a href="http://annafaris.org">annafaris.org</a> Fuente de Internet	<1 %
92	<a href="http://repositorio.uap.edu.pe">repositorio.uap.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
93	<a href="http://www.preinvestigo.biblioteca.uvigo.es">www.preinvestigo.biblioteca.uvigo.es</a> Fuente de Internet	<1 %
94	<a href="http://benimsozluk.com">benimsozluk.com</a> Fuente de Internet	<1 %
95	<a href="http://doi.org">doi.org</a> Fuente de Internet	<1 %
96	<a href="http://eprints.ucm.es">eprints.ucm.es</a> Fuente de Internet	<1 %
97	<a href="#">Submitted to Dublin City University</a> Trabajo del estudiante	<1 %

98	<a href="https://datospdf.com">datospdf.com</a> Fuente de Internet	<1 %
99	<a href="https://repositorio.une.edu.pe">repositorio.une.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
100	<a href="https://scarymovie.fandom.com">scarymovie.fandom.com</a> Fuente de Internet	<1 %
101	<a href="https://es.slideshare.net">es.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
102	<a href="https://idicap.com">idicap.com</a> Fuente de Internet	<1 %
103	<a href="https://mzungucamilla.wordpress.com">mzungucamilla.wordpress.com</a> Fuente de Internet	<1 %
104	<a href="https://rc5.freehost.pl">rc5.freehost.pl</a> Fuente de Internet	<1 %
105	<a href="https://repositorio.unjfsc.edu.pe">repositorio.unjfsc.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
106	<a href="https://www.thecharacterquotes.com">www.thecharacterquotes.com</a> Fuente de Internet	<1 %
107	Submitted to Holy Names University Trabajo del estudiante	<1 %
108	Submitted to Universidad Santo Tomas Trabajo del estudiante	<1 %
109	Itziar Zorrakin-Goikoetxea. "Transcreación y adaptación cultural en videojuegos: proceso,	<1 %

producto y recepción", TRANS: Revista de Traductología, 2022

Publicación

---

110	<a href="http://kar.kent.ac.uk">kar.kent.ac.uk</a> Fuente de Internet	<1 %
111	Diana María González Pastor. "ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE LA TRADUCCIÓN DE CULTUREMAS EN EL TEXTO TURÍSTICO", 'Universitat Politecnica de Valencia', 2015 Fuente de Internet	<1 %
112	<a href="http://ast.wikipedia.org">ast.wikipedia.org</a> Fuente de Internet	<1 %
113	<a href="http://literaturacongabo.blogspot.com">literaturacongabo.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
114	<a href="http://play.howstuffworks.com">play.howstuffworks.com</a> Fuente de Internet	<1 %
115	<a href="http://portal.educoas.org">portal.educoas.org</a> Fuente de Internet	<1 %
116	<a href="http://repositori.uji.es">repositori.uji.es</a> Fuente de Internet	<1 %
117	<a href="http://ruj.uj.edu.pl">ruj.uj.edu.pl</a> Fuente de Internet	<1 %
118	<a href="http://www.ifa.uni.wroc.pl">www.ifa.uni.wroc.pl</a> Fuente de Internet	<1 %

---

119	Submitted to Universidad Inca Garcilaso de la Vega Trabajo del estudiante	<1 %
120	docenti.unimc.it Fuente de Internet	<1 %
121	netylek.it Fuente de Internet	<1 %
122	podtail.com Fuente de Internet	<1 %
123	repositorio.uigv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
124	www.moviequotes.com Fuente de Internet	<1 %
125	G. Sims. "Tristan en chandail: poetics as politics in Jean Cocteau's L'Eternel Retour", French Cultural Studies, 02/01/1998 Publicación	<1 %
126	Gemma Andújar Moreno. "La traducción al castellano y al catalán de algunos adjetivos sentimentales en The Catcher in the Rye. Una aproximación a las divergencias de punto de vista e intensidad semántica", TRANS. Revista de Traductología, 2017 Publicación	<1 %
127	Submitted to Universidad Continental Trabajo del estudiante	<1 %

128	<a href="http://bibliotecadigital.univalle.edu.co">bibliotecadigital.univalle.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
129	<a href="http://examplum.com">examplum.com</a> Fuente de Internet	<1 %
130	<a href="http://franecastillo.com">franecastillo.com</a> Fuente de Internet	<1 %
131	<a href="http://griersmusings.files.wordpress.com">griersmusings.files.wordpress.com</a> Fuente de Internet	<1 %
132	<a href="http://ncsc2021.cert.pgu.ac.ir">ncsc2021.cert.pgu.ac.ir</a> Fuente de Internet	<1 %
133	<a href="http://proinnova.hispalinux.es">proinnova.hispalinux.es</a> Fuente de Internet	<1 %
134	<a href="http://repositorio.pucp.edu.pe">repositorio.pucp.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
135	<a href="http://repositorio.udaff.edu.pe">repositorio.udaff.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
136	<a href="http://repositorio.udec.cl">repositorio.udec.cl</a> Fuente de Internet	<1 %
137	<a href="http://repositorio.ute.edu.ec">repositorio.ute.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
138	<a href="http://reunir.unir.net">reunir.unir.net</a> Fuente de Internet	<1 %
139	<a href="http://tede2.pucsp.br">tede2.pucsp.br</a> Fuente de Internet	<1 %

140	tesisenred.net Fuente de Internet	<1 %
141	www.lajpe.org Fuente de Internet	<1 %
142	"Inter-American Yearbook on Human Rights / Anuario Interamericano de Derechos Humanos, Volume 29 (2013)", Brill, 2016 Publicación	<1 %
143	Submitted to Centro Universitario Cardenal Cisneros Trabajo del estudiante	<1 %
144	Leidy Indira Hinestroza Còrdoba. "Aplicación de tecnologías sostenibles para el desarrollo de alimentos nutritivos y saludables dirigidos a mejorar el estado nutricional de la población del departamento del Chocó (Colombia)", Universitat Politecnica de Valencia, 2021 Publicación	<1 %
145	Ulrich Ziemons. "Aufzeichnungen eines Storm Squatters", Transcript Verlag, 2014 Publicación	<1 %
146	cinigraficmanu.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
147	dabji.org Fuente de Internet	<1 %

148	<a href="http://documentop.com">documentop.com</a> Fuente de Internet	<1 %
149	<a href="http://dti.ua.es">dti.ua.es</a> Fuente de Internet	<1 %
150	<a href="http://fr.scribd.com">fr.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %
151	<a href="http://jcdurbant.wordpress.com">jcdurbant.wordpress.com</a> Fuente de Internet	<1 %
152	<a href="http://openaccess.uoc.edu">openaccess.uoc.edu</a> Fuente de Internet	<1 %
153	<a href="http://repository.upenn.edu">repository.upenn.edu</a> Fuente de Internet	<1 %
154	<a href="http://tosubtitles.com">tosubtitles.com</a> Fuente de Internet	<1 %
155	<a href="http://www.dykinson.com">www.dykinson.com</a> Fuente de Internet	<1 %
156	<a href="http://www.proz.com">www.proz.com</a> Fuente de Internet	<1 %
157	<a href="http://www.secretariasenado.gov.co">www.secretariasenado.gov.co</a> Fuente de Internet	<1 %
158	<a href="http://www.verbalia.com">www.verbalia.com</a> Fuente de Internet	<1 %
159	Alfred Schopf. "Untersuchungen zur Wechselbeziehung zwischen Grammatik und	<1 %

Lexik im Englischen", Walter de Gruyter  
GmbH, 1969

Publicación

160

Dirk Delabastita. "Introduction", The  
Translator, 1996

Publicación

<1 %

161

Lin, Chi-lien, Universitat Autònoma de  
Barcelona. Departament de Traducció i  
d'Interpretació. "Estudio estilístico contrastivo  
de las seis traducciones al chino de Platero y  
yo", [Barcelona]: Universitat Autònoma de  
Barcelona,, 2012

Fuente de Internet

<1 %

162

"Applied Computer Sciences in Engineering",  
Springer Science and Business Media LLC,  
2018

Publicación

<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias | Apagado

Excluir bibliografía

Apagado