



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE TRADUCCIÓN E  
INTERPRETACIÓN**

Análisis de las competencias del traductor presentes en los elementos  
del humor del libro de cómics “The Complete Peanuts:1981-1982”.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
Licenciado en TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

**AUTOR:**

Huacchillo Pardo, Juan Manuel ([0000 - 0002 - 1885 - 2573](#))

**ASESOR:**

Mg. Sagástegui Toribio, Edwin Eduardo ([0000 - 0003 - 2230 - 9378](#))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Traducción y terminología

PIURA- PERÚ

2020

## Dedicatoria

Al mirar en retrospectiva, no puedo dejar pasar esta dedicatoria sin ofrecérsela a mis padres, Ramón Huacchillo Culquicondor y Mirtha Angélica Pardo Troncos, quienes han estado presentes en todas las etapas de mi vida y no exclusivamente en una, presencia muy superior a la de cualquier amigo, hermano, pareja o docente. Sin su apoyo sin igual no habría logrado nada ni estaría escribiendo esto ahora.

## El Autor

## Agradecimiento

A los amores de mi vida: mis padres, por quienes lucho constantemente por seguir su ejemplo, a mi tía Elsa y su familia por abrirme las puertas de su casa y brindarme todo el cariño y apoyo emocional cuando más lo precisé, a mis amigos de la carrera, quienes se tomaron el tiempo incluso de revisar mi proyecto y sugerirme cambios en el mismo y por último pero no menos importante, a mi asesor Eduardo Sagástegui, quien me acompañó desde la concepción del proyecto y compartió su valioso conocimiento conmigo tanto en las clases como en las asesorías personales.

## Índice de contenidos

Carátula	
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenidos .....	iv
Índice de gráficos y figuras.....	v
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
III. METODOLOGÍA.....	13
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	13
3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización.....	13
3.3. Escenario de estudio.....	15
3.4. Participantes .....	15
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	16
3.6. Procedimiento .....	17
3.7. Rigor científico .....	18
3.8. Método de análisis de datos.....	18
3.9. Aspectos Éticos.....	19
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	20
V. CONCLUSIONES .....	37
VI. RECOMENDACIONES .....	38
REFERENCIAS.....	39
ANEXOS	

## Índice de gráficos y figuras

### Figuras

Figura 2.1. Estructura de las tiras cómicas.....	6
Figura 2.2. Modelo de la competencia traductora del grupo PACTE.....	11
Figura 4.1. Ejemplo n°.1 del elemento de la incongruencia .....	20
Figura 4.2. Ejemplo n°.2 del elemento de la incongruencia .....	21
Figura 4.3. Ejemplo n°.1 del elemento de la sorpresa .....	21
Figura 4.4. Ejemplo n°.2 del elemento de la sorpresa .....	22
Figura 4.5. Ejemplo n°.1 del elemento de la repetición .....	22
Figura 4.6. Ejemplo n°.2 del elemento de la repetición .....	23
Figura 4.7. Ejemplo n°.1 del elemento de la exageración .....	23
Figura 4.8. Ejemplo n°.2 del elemento de la exageración .....	24
Figura 4.9. Ejemplo n°.1 del elemento de la comedia física .....	24
Figura 4.10. Ejemplo n°.2 del elemento de la comedia física .....	25
Figura 4.11. Ejemplo n°.1 del elemento del absurdo.....	25
Figura 4.12. Ejemplo n°.2 del elemento del absurdo.....	26
Figura 4.13. Ejemplo n°.1 del elemento de la superioridad .....	26
Figura 4.14. Ejemplo n°.2 del elemento de la superioridad .....	27
Figura 4.15. Ejemplo n°.1 del elemento de la multiplicidad de significados .....	27
Figura 4.16. Ejemplo n°.2 del elemento de la Multiplicidad de significados .....	28
Figura 4.17. Ejemplo n°.1 de la competencia comunicativa bilingüe.....	29
Figura 4.18. Ejemplo n°.2 de la competencia comunicativa bilingüe.....	29
Figura 4.19. Ejemplo n°.1 de la competencia extralingüística .....	30
Figura 4.20. Ejemplo n°.2 de la competencia extralingüística .....	30
Figura 4.21. Ejemplo n°.1 de la competencia psicofisiológica.....	31
Figura 4.22. Ejemplo n°.2 de la competencia psicofisiológica.....	31

Figura 4.23. Elementos de comunidad e institución .....	34
Figura 4.24. Elementos de comunidad e institución .....	35

## Resumen

La finalidad de esta tesis fue analizar las competencias del traductor presentes en los elementos del humor del libro de cómics “The Complete Peanuts:1981-1982”. El presente estudio fue una investigación aplicada y de diseño de estudios de casos, asimismo, se consideró el libro de cómics “The Complete Peanuts:1981-1982”, de Charles M. Schulz, como escenario de estudio y 8 cómics del mismo libro como participantes. Para la solución de los dos objetivos específicos 1. identificar los elementos del humor en el libro de cómics “The Complete Peanuts:1981-1982” y 2. analizar las competencias del traductor presentes en los elementos del humor de este libro de cómics, se aplicaron los instrumentos de la lista de cotejo y la ficha de análisis, respectivamente. Los resultados arrojaron, por un lado, que los elementos del humor presentes en este libro de cómics fueron la incongruencia, sorpresa, repetición, exageración, comedia física, absurdo, multiplicidad de significados y superioridad y, por otro lado, que las competencias del traductor necesarias para la traducción de dichos elementos del humor fueron la competencia comunicativa bilingüe, extralingüística, de transferencia y psicofisiológica.

**Palabras claves: humor, competencia, cómic.**

## Abstract

The purpose of this thesis was to analyze the translator's competences present in the humorous elements of the comic book "The Complete Peanuts:1981-1982". This study was an applied research and a case study design. The comic book "The Complete Peanuts:1981-1982", by Charles M. Schulz, was considered as a study scenario and 8 comics from the same book, as participants. In order to solve the two specific objectives 1. to identify the elements of humor in the comic book "The Complete Peanuts:1981-1982" and 2. to analyze the translator's competences present in the elements of humor of this comic book, the instruments of the checklist and the analysis sheet were respectively applied. The results showed, on the one hand, that the elements of humor present in this comic book were incongruence, surprise, repetition, exaggeration, slapstick, absurdity, multiplicity of meanings and superiority and, on the other hand, that the translator's competences necessary for the translation of the elements of humor in this comic book were communicative, extralinguistic, transfer and psychophysiological competences.

**Keywords: humor, competence, comic.**



## I. INTRODUCCIÓN

El humor, palabra derivada del latín *humore*, y que hace referencia a la capacidad para entender, disfrutar, y manifestar lo que es gracioso (Moulin, 2018), es un ingrediente básico que está presente en casi todos los aspectos de nuestra vida diaria. Su alcance se extiende a la literatura, periodismo, televisión e internet y, por tanto, este es un producto del cual, unos más que otros, somos todos consumidores (Manchego, 2018). Existen muchas teorías y formas de abordar el humor, pero siempre se destaca su relación simbiótica con el pensamiento. Attardo (2014) señala que para que exista humor, tiene que existir primero el pensamiento, y que ambos conceptos son codependientes. Sin embargo, pese a su naturaleza universal, el pensamiento no es unidireccional y varía de acuerdo a múltiples factores como la política, religión, educación, idiosincrasia y ciertos valores culturales propios de cada país o región. Si trasladamos esta diversidad de pensamiento al campo de la traducción, sobre todo al de la traducción del humor, nos encontramos con la dificultad de que, como lo indica Mateo (1995), no todas las personas ríen con las mismas bromas ni se ofenden con los mismos chistes.

Chiaro (2010, citado en López, 2015) sostiene que cuando el humor cruza los límites geográficos, tiene que adaptarse a rasgos culturales y lingüísticos que por lo general existen solo en la cultura meta, y que sus recursos particulares como los juegos de palabras, doble sentidos, rimas y referencias a personajes o hechos históricos de un determinado contexto u época, suponen un reto mayor para los traductores debido a la complejidad para hacer reír a un público meta con una carga cultural distinta a la de ellos. Esta realidad, sumada a los pocos estudios enfocados a este sector, así como a la escasez de diccionarios terminológicos especializados donde poder documentarse como si los hay, por ejemplo, para el ámbito jurídico, médico o político constituyen los mayores desafíos para traducir el humor.

De todos los medios de comunicación masivos donde el humor tiene presencia como el cine, teatro, televisión o los videojuegos, la sola clasificación de los cómics, también llamados historietas o tebeos (Bueno, 2016, citada en Trágora Formación,

2016), es hasta el día de hoy discrepante. Autores como Hurtado (1999) los sitúan dentro de la literatura; Mayoral, Kelly y Gallardo (1998) dentro de la traducción subordinada o Chaume (2012) como un medio audiovisual. Lo que sí queda en claro es que, dentro del campo de la traducción de historietas, los más difíciles de trabajar son los que contienen un componente humorístico, pues en ellos abundan los juegos de palabras, y que la dificultad incrementa más cuando estos vienen acompañados de un soporte visual, esto es, una imagen que debe estar en armonía con el texto para que se complemente el humor que se quiere transmitir (Bueno, 2016, citada en Trágora Formación, 2016). Este escenario evidencia que la traducción del humor requiere un trabajo y un cuidado más agudo que el habitual, trabajo que requiere, a su vez, del dominio de unas competencias específicas por parte del traductor, las cuales se incluyen dentro de la “competencia traductora” (en adelante, CT) para garantizar la calidad y fidelidad de todas sus producciones.

Teniendo en claro las características que hacen complejo al humor conviene preguntar ¿Cómo se manifiestan las competencias del traductor en los elementos del humor del libro de cómics “The Complete Peanuts:1981-1982”?

Este trabajo pretende dar respuesta a esta interrogante y tiene una justificación social en su realización pues contribuirá a ampliar la información existente en relación al análisis de cómics clásicos a nivel nacional, ya que aún no se cuenta con suficientes investigaciones previas sobre este asunto en el Perú. Dogma Editorial (2014), citada en Abrach (2014), señala que esto último tiene un trasfondo político e histórico originado por Juan Velasco Alvarado, quien a mediados de la década de los 70, prohibió la importación de cómics extranjeros a territorio nacional por considerarlos alienantes; limitando así los estudios en base al análisis de estos, sobre todo de Traducción e Interpretación que, como indica Vidal (2017), es una carrera relativamente nueva que comenzó a dictarse a partir de 1968 y posteriormente en 1974 inicialmente en algunas universidades limeñas.

Por lo anterior expuesto, se presenta este proyecto de investigación que tiene por objetivo general analizar las competencias del traductor presentes en los elementos del humor del libro de cómics “The Complete Peanuts:1981-1982”, de Charles M. Schulz. Además, como objetivos específicos se pretende identificar los elementos del humor en el libro de cómics “The Complete Peanuts:1981-1982” y una vez identificados estos elementos se procede a analizar las competencias del traductor presentes en los elementos del humor del libro de cómics “The Complete Peanuts:1981-1982” mediante los instrumentos respectivos.

## II. MARCO TEÓRICO

A continuación, se revisarán los trabajos que se han realizado con anterioridad en relación con el presente proyecto de investigación:

López (2018), en su artículo científico titulado “Humorous Elements And Translation In Animated Feature Films: DreamWorks (2001-2012)” tuvo por objetivo principal analizar el humor intertextual de 14 películas de animación de DreamWorks, con el propósito de identificar cuáles fueron los elementos a los que se recurrió para crear humor. La investigación fue de tipo aplicada y diseño de investigación documental y para este estudio se tomó como muestra las películas de la saga de Shrek, Madagascar, Kung Fu Panda, entre otras y se concluyó que, de los 745 elementos identificados en total, los 4 que aparecieron con mayor frecuencia fueron elementos de comunidad e institución (322), visuales (115), múltiples (100) y gráficos (72).

Ergül (2017), en su artículo científico denominado “Analysis of Humor Elements in Illustrated Story Books for Children” tuvo por objetivo identificar y examinar los elementos del humor presentes tanto en la portada como en los diálogos e imágenes de libros de cuentos ilustrados para niños de tres a seis años. El estudio fue de tipo de investigación aplicada y de diseño de estudio de casos y para este trabajo se tomó como muestra 80 cuentos ilustrados (40 en turco y 40 traducidos a turco). En este caso se utilizó la técnica de análisis de contenido y el instrumento de recolección de datos. Los resultados indicaron que de los elementos del humor: incongruencia, sorpresa, repetición, exageración, comedia física, absurdo y superioridad, los de mayor presencia en todos los cuentos en su conjunto fue el absurdo (228), seguido por la incongruencia (136), la exageración (128) y la sorpresa (66).

Rollo (2017), en su trabajo de investigación titulado “Aspects linguistiques et idéologico-culturels dans la traduction de l'humour. Le cas de la bande dessinée Agrippine” tuvo por objetivo identificar algunos de los problemas que han surgido en relación a la presencia del humor (verbal, lingüístico-cultural y visual) en un cómic. El estudio fue de tipo de investigación aplicada y de diseño de investigación documental y se tomó como muestra 3 tomos de la serie de cómics “Agripina” de

Claire Bretécher: *Agrippine, Les combats d'Agrippine, y Agrippine déconfite* traducidos del francés al italiano por Nicoletta Pardi. Los resultados arrojaron que para los tres campos de investigación: humor, traducción y cómics, se requiere que el traductor tenga una competencia lingüística, cultural y pragmática muy sólida, así como una buena dosis de creatividad para traducir adecuadamente el texto origen y así reducir el grado de confusión en el texto meta.

Herrero (2015), en su trabajo de investigación titulado “El Perfil de traductor especializado” para obtener el grado de Licenciado en la Universidad de Valladolid en España, tuvo por objetivo general estudiar, analizar y comprender las cualidades y características que conforman el perfil del traductor especializado. El trabajo fue de tipo aplicado y de diseño de estudio de casos. La muestra estuvo conformada por 34 personas entre estudiantes de traducción y profesionales de la misma carrera. En este caso se aplicaron los instrumentos de análisis de contenido y entrevista individual y se concluyó que los traductores especializados deben contar con competencias extralingüísticas, investigadoras, así como un gran conocimiento sobre el campo laboral y las lenguas con las que trabaja desde un plano lingüístico.

Mezarina (2015), en su trabajo de investigación titulado “Competencia traductora en la calidad de la traducción de estudiantes de una universidad particular de Lima, 2015” para obtener el grado de Magister en la Universidad César Vallejo, tuvo por objetivo conocer la influencia que ejerce la competencia traductora en la calidad de la traducción de estudiantes de una universidad en Lima. El estudio fue de tipo de investigación correlacional-causal y de diseño no experimental. La muestra estuvo constituida por 60 estudiantes de entre VI y VII ciclo del programa de Traducción e Interpretación de una universidad en Lima. El instrumento utilizado fue un test donde se evaluó a los alumnos en base a las dos variables de investigación: competencia traductora y calidad de traducción, mediante una traducción de un texto del inglés al español. La técnica de análisis de datos fue la encuesta, el instrumento fue un cuestionario y se concluyó que el dominio de la competencia traductora influye de manera positiva en la calidad de las traducciones.

Habiendo expuesto los antecedentes, se da paso a las teorías relacionadas y los enfoques conceptuales donde se enmarca la investigación. En este capítulo se teoriza sobre los conceptos cómic, humor y competencias del traductor.

Wolk (2007), citado en Kutch (2016) señala que el cómic es un medio visual de narración verbo- icónica que se presenta mediante una yuxtaposición de imágenes en una secuencia. Asimismo, menciona que estos son un arte como la literatura, la danza, el cine o la música, así como un medio de comunicación de masas. Groensteen (2007) agrega que las historietas, como todo arte, abarcan diferentes géneros como el terror, comedia, ciencia ficción, aventura, western o el amor y agrega que estos poseen su propio lenguaje, producto de un fenómeno histórico y sociolingüístico y que constituye un conjunto de mecanismos productivos de significado con códigos y características diferenciadas. Asimismo, Eisner (1985) describe al tebeo o la historieta como un arte secuencial que se representa a través de la unión de imágenes y palabras para contar un instante de la historia.

Para hablar de un cómic, debemos partir por identificar y definir su unidad básica. Faisal, Pramesti y Rasyid (2018), mencionan que la unidad mínima de un cómic se conoce como viñeta, el cual es el recuadro que envuelve visualmente el mensaje de la historia, estableciendo una delimitación espacio- tiempo de la misma. Estas viñetas no se presentan de forma aislada, sino en una secuencia o yuxtaposición de imágenes como lo planteó Wolk, las cuales se denominan tiras. A continuación, se recoge de forma gráfica un extracto del libro analizado a modo de ejemplo:

Figura 2.1. Estructura de las tiras cómicas



Tomado del libro electrónico "The Complete Peanuts: 1981- 1982"

Tomando como referencia lo planteado por Wolk (2007) y Faisal, Pramesti y Rasyid (2018), en esta primera figura hay cuatro viñetas que se presentan mediante una yuxtaposición de imágenes en una secuencia, esto es, una tira.

Rodríguez (1988) señala cinco características del cómic: 1) posee un carácter narrativo que utiliza las viñetas o recuadros para describir los sucesos que se desarrollan de manera lineal y con un vector de lectura de arriba a abajo y de izquierda a derecha. 2) incorpora elementos verbales e icónicos, esto es, texto e imágenes. Ejemplos de elementos verbales son los diálogos de los personajes o sus pensamientos personales, los cuales se colocan en globos o bocadillos, así como las historias contadas por el narrador para aclarar la viñeta, explicar una acción o hacer una delimitación espacio-temporal, que se colocan en cartuchos o cartelas. 3) sus códigos están representados por las viñetas, globos, onomatopeyas y expresiones gestuales. 4) están diseñados para públicos masivos y heterogéneos, salvo por algunas excepciones como los cómics *underground* y 5) su finalidad básica es la de entretener, pero también tiene un carácter instructivo, es decir, que deja una lección o moraleja tras su lectura.

Por su parte, Calvo (2015) indica que además de características específicas, los tebeos poseen elementos igualmente particulares que se dividen en función al texto y a la imagen. Dentro de los elementos relacionados al texto, la autora considera a los cartuchos, bocadillos y onomatopeyas mientras que, para los elementos relacionados a la imagen, considera a la viñetas, encuadres, planos, ángulos, metáforas visuales y líneas cinéticas.

Con respecto al concepto *humor*, Veira (2018), sostiene que este es una marca característica de una cultura, ya que en su estructura se hallan referencias a dogmas, convicciones, valores y normas compartidas por la mayoría de una comunidad en concreto. Asimismo, Zabalbeascoa (1993), citado en Gor (2015) define al humor como un *sentimiento compartido* en el sentido de que cada persona acepta solamente las bromas que hace otro de su misma comunidad y que comparte sus mismas experiencias. Cualquier expresión humorística no se trata solamente de una cadena de palabras con sentido, sino en un conjunto de sucesos y vivencias que se van acumulando con los años. Por otro lado, Siurana (2015), reseñado por Páramo (2016) introduce el término *humor ético* para expresar que

existe solo una clase de humor, el *verdadero humor*, que es el que estimula la risa de manera íntegra, sin llegar a la ofensa ni al maltrato.

Gallud (2016) señala 3 características del humor: 1) cambia con el lugar, cada pueblo tiene el suyo particular riéndose de unas cosas sí y de otras no, por lo que es necesario conocer bien la psicología de un pueblo para saber qué humor se le puede dar. 2) el humor se desgasta, evoluciona con el tiempo a tal punto que los recursos que más gustan pueden llegar a aburrir, como los juegos de palabras, que causaron furor en un momento dado, pero que poco a poco están siendo desplazados por el humor de situación y 3) posee un carácter ético en el sentido de que cuando se toma a broma temas sensibles como una raza, nacionalidad, ideas políticas o religiosas, se vulnera los sentimientos de millones de personas, motivo por el cual los creadores se ven en la obligación de filtrar su contenido para evitar herir susceptibilidades.

O' Shannon (2012) mencionan 8 elementos que causan el humor: incongruencia, sorpresa, repetición, exageración o hipérbole, comedia física o slapstick, absurdo, superioridad y multiplicidad de significados. Los define de la siguiente manera:

- Incongruencia: situaciones contradictorias que estimulan la risa al tratarse de hechos que no se espera que sucedan. El autor plantea que cuando se presentan cosas que nuestro cerebro no está acostumbrado a percibir como lógicas se genera humor, por ejemplo, un niño que da clases a adultos, un perro que pasea a su dueño, un padre castigado por su hijo, etcétera.
- Sorpresa: elemento caracterizado por situaciones que ocurren de manera inesperada y sin ningún preámbulo que advierta la broma.
- Repetición: recurso que se basa en la reiteración, generalmente de palabras, aunque también de situaciones que son comunes y que de alguna manera el público espera que se hagan por costumbre.
- Exageración o hipérbole; recurso ampliamente utilizado que se caracteriza por llevar algo a proporciones sobredimensionadas: acentuar los rasgos físicos de una persona o animal, aumento de tamaño de ciertos objetos o la exageración de una situación en particular.



- Comedia física: situaciones donde hay contacto físico: golpes, patadas, bofetones, etcétera; y también dolor físico auto infligido. Este elemento suele ser netamente visual y raramente se acompaña de texto.
- Absurdo: situaciones que no tienen lógica y que no necesariamente son contradictorias (una roca con sentimientos, una abeja cantante, etcétera).
- Superioridad: relacionado a las bromas que se hacen con el fin de ofender o burlarse de forma intencionada a una persona (por su color de piel, nivel económico, forma de hablar, físico, etcétera) o un grupo específico de personas, incluso de países (chistes ofensivos de gallegos, personas con deficiencias mentales, homosexuales, etcétera).
- Multiplicidad de significados: relacionado a los juegos de palabras (que a menudo contienen referencias culturales o históricas) doble sentidos, rimas o referencias a personajes y hechos históricos de un determinado contexto.

A su vez, estos elementos aparecen repetidamente dentro de las tres teorías del humor: teoría del alivio, superioridad e incongruencia. Attardo (2014) postula que la teoría del alivio se fundamenta en que las personas ríen como resultado de una liberación de energía nerviosa, por la necesidad de reducir la tensión fisiológica y superar sus inhibiciones socioculturales. La teoría de la superioridad tiene una función emocional y se fundamenta en la existencia de un sentimiento de triunfo sobre los demás, de verse a sí mismo como alguien mejor frente a otro que es inferior, equivocado y defectuoso. Finalmente, la teoría de la incongruencia se fundamenta en que la gente ríe cuando se le presenta de manera inesperada un hecho que rompe un patrón lógico de su estructura mental, provocando la risa en el receptor ante eventos contradictorios con la realidad (Attardo, 2014).

Martínez Sierra (2008), citado en Chaume (2012) plantea la siguiente clasificación de los elementos que causan el humor a un nivel intertextual:

- Elementos de comunidad e institución: referentes al humor que se crea en base a referentes culturales como políticos, celebridades, organizaciones, periódicos o películas.
- Elementos de sentido del humor de la comunidad: relacionados al uso típico de un determinado país o región como tema para suscitar risas en otro país o región.

- Elementos lingüísticos: bromas basadas en juegos de palabras, doble sentidos, etcétera.
- Elementos visuales que provocan humor a través de lo que se ve en la pantalla.
- Elementos gráficos: son los textos escritos en la pantalla que provocan risa.
- Elementos paralingüísticos: cualidades no verbales de la voz, ciertos tonos y formas de hablar asociadas con expresiones reconocibles de emociones, así como silencios narrativos.
- Señales sonoras o acústicas grabadas en la banda sonora, como efectos especiales que, por sí solos o en combinación con otros, pueden provocar risa en el público receptor.

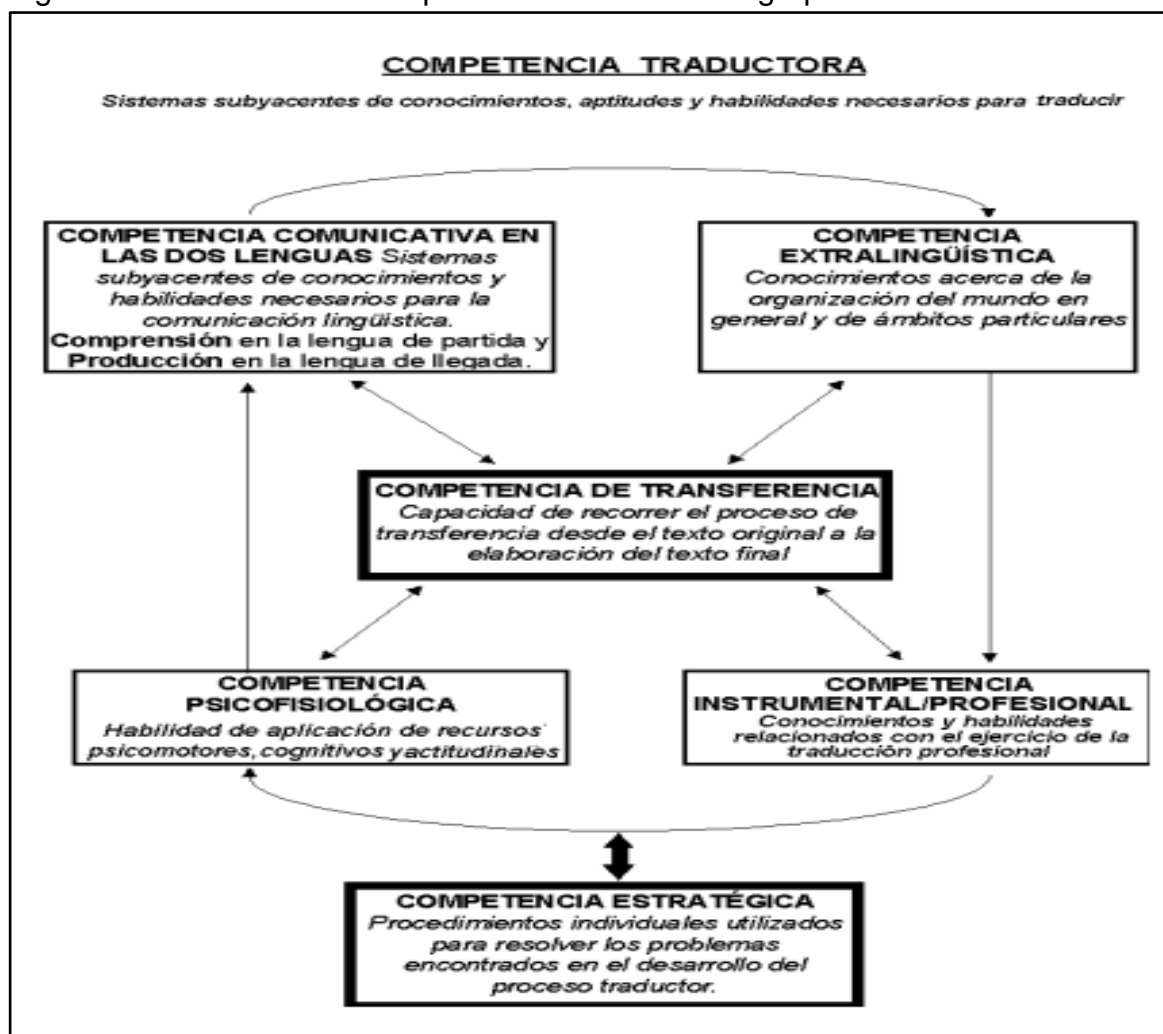
Dore (2020) indica que la traducción del humor se basa en la habilidad de adaptar el humor extranjero con creatividad, ingenio, respeto, empatía, información sobre actualidad, política, crítica social y conocimiento sobre referentes culturales antiguos y actuales. De esa manera se cumple el propósito de reproducir un mensaje de una lengua a otra preservando los sentidos y emociones originales.

Por último, con respecto al concepto *competencias del traductor*, que son a la vez subcompetencias de la denominada competencia traductora (CT), aún al día de hoy no hay una definición totalmente aceptada de ella. Sin embargo, pese a los diferentes aportes en torno a este concepto, existe una suerte de unanimidad, por un lado, en reconocer la necesidad de que los traductores sean formados a través de programas fundados en un sistema competencial y, por otro lado, en entender a la CT como una macro competencia que abarca distintas subcompetencias específicas (Hurtado, 1999, citado en Rubio, 2017). En este sentido, Bell (1991, citado en Rubio, 2017), quien fue uno de los primeros en llevar a cabo una investigación en torno a este tema, entiende a la CT como el conocimiento y las habilidades que el traductor debe poseer para llevarlo a cabo la traducción.

Asimismo, el grupo “Proceso de Adquisición de la Competencia Traductora y Evaluación” (en adelante, PACTE) conformado por seis expertos en traducción y liderado por Amparo Hurtado Albir, se refiere a la CT como el sistema subyacente de conocimientos, habilidades y aptitudes necesarios para traducir (PACTE, 2001). Este grupo postula que la CT es una macro competencia de las siguientes

subcompetencias: competencia comunicativa bilingüe, extralingüística, instrumental o profesional, de transferencia, estratégica y psicofisiológica.

Figura 2.2. Modelo de la competencia traductora del grupo PACTE



Tomado del artículo “La competencia traductora y su adquisición” (PACTE, 2001)

- Competencia comunicativa bilingüe: implica el dominio base de la lengua de partida y llegada (conocimiento pragmático, sociolingüístico, textual, gramatical y lexical) en ambas lenguas
- Competencia extralingüística: relacionada al saber enciclopédico y temático, saberes del mundo en general y conocimientos culturales de la lengua emisora y receptora.
- Competencia instrumental o profesional: conocimiento ligado al dominio de las nuevas tecnologías y fuentes de información aplicadas a la traducción (corpus, motores de búsqueda, diccionarios físicos o electrónicos, etcétera).

- Competencia de transferencia: definida como la capacidad de recorrer el proceso de transferencia del texto original a la construcción del texto final.
- Competencia estratégica: asociada a los procedimientos individuales para la resolución de los problemas encontrados a lo largo del proceso de la traducción.
- Competencia psicofisiológica: habilidades de aplicación de recursos psicomotores, cognitivos y actitudinales (la memoria, la atención, la curiosidad intelectual, la creatividad, el razonamiento, etcétera).

Siguiendo esta línea, Kelly (2002), citado en Muñoz (2014), define a la CT como el conjunto de capacidades, conocimientos, destrezas e incluso actitudes que determinan la calidad, transparencia y fidelidad del trabajo del traductor experto.

Varios otros autores han estudiado estas subcompetencias y aunque cada uno aporta un conocimiento diferenciado, todos ellos coinciden, en mayor o menor medida, en casi las mismas. Uno de ellos es Nord (2005) quien postula, a su criterio, la siguiente clasificación de subcompetencias que debe poseer un traductor.

- Competencia lingüística en la lengua materna y extranjera: relacionada al dominio del léxico, gramática, sintaxis, variación, el registro y estilo y las convenciones textuales.
- Competencia cultural en ambas culturas: relacionada con los conocimientos culturales en todas sus dimensiones: política, religión, historia, filosofía, etc.
- Competencia de recepción textual y de análisis: capacidad para identificar rápidamente el tema, ideas principales, estructuras semánticas, elementos de cohesión y las categorías gramaticales y léxicas de la lengua extranjera.
- Competencia investigadora: referente a la habilidad para saber buscar en los diccionarios, bibliotecas físicas o virtuales y otras fuentes de información.
- Competencia de transferencia: capacidad de recorrer el proceso de traducción desde el texto original hasta la elaboración del texto final.
- Competencia de producción textual: capacidad para de reconocer las tipologías textuales y su función social.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Tipo y diseño de investigación**

Este trabajo tiene un tipo de investigación aplicada pues, como lo indica MINEDU (2017), esta se basa en la solución de un problema específico, que suele ser de carácter social, mediante la aplicación de una metodología que abarca conocimientos y teorías relacionadas al estudio que se está realizando y cuyos resultados y conclusiones se publican en forma de tesis, artículos, tratados o patentes de invención. Tomando como referencia esta aportación, se confirma que el trabajo es una investigación aplicada pues mediante el análisis y discusión de las teorías de diversos autores se aplicó la información para dar solución a los objetivos concretos de este estudio.

Asimismo, es de diseño de estudio de casos pues, como lo señala McCombes (2019) este se basa en un análisis detallado de una situación en particular para describir, comparar, evaluar y comprender diferentes aspectos de un problema de investigación y así obtener un conocimiento en concreto, contextual y profundo sobre un tema específico. Tomando como base esta definición se confirma que este proyecto comparte el mismo diseño pues aquí se pretendió comprender el desarrollo de los elementos del humor y las competencias del traductor para así identificar cuáles de ellos estaban presentes en este estudio.

#### **3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización**

Las categorías de este trabajo son los elementos del humor y las competencias del traductor. Por un lado, los elementos del humor son los distintos componentes que de forma independiente o conjunta estimulan la risa en el público receptor (O' Shannon, 2012).

Esta categoría presenta las siguientes subcategorías (O' Shannon, 2012):

- **Incongruencia:** situaciones contradictorias a la lógica.
- **Sorpresa:** Situaciones inesperadas que causan impacto o desconcierto.

- Repetición: frases o rutinas reiterativas a las que el público está acostumbrado a ver.
- Exageración: caricaturización de rasgos físicos, aumento de tamaño de objetos o exageración de situaciones en general.
- Comedia física: dolor físico por golpes provocados o auto infligidos.
- Absurdo: situaciones ilógicas no necesariamente contradictorias.
- Superioridad: burla o mofa intencionada hacia una persona o una comunidad: por su físico, su forma de hablar, color de piel, etcétera.
- Multiplicidad de significados: juegos de palabras, doble sentidos, rimas o referencias a personajes y hechos históricos de un determinado contexto.

Por otro lado, la competencia traductora es el conjunto de capacidades, conocimientos, destrezas y actitudes que determinan la calidad, transparencia y fidelidad del trabajo del traductor experto (Kelly, 2002, citado en Muñoz, 2014) y que le exigen al traductor más que un simple conocimiento bilingüe (PACTE, 2001).

Esta categoría presenta las siguientes subcategorías (PACTE, 2001):

- Competencia comunicativa bilingüe: implica el dominio base de la lengua de partida y llegada (conocimiento pragmático, sociolingüístico, textual, gramatical y lexical).
- Competencia extralingüística: relacionada al saber enciclopédico y temático, saberes del mundo en general y conocimientos culturales de la lengua emisora y receptora.
- Competencia instrumental o profesional: conocimiento ligado al uso de las nuevas tecnologías y fuentes de información.
- Competencia de transferencia: definida como la capacidad de recorrer el proceso de transferencia del texto original a la construcción del texto final.
- Competencia estratégica: asociada a los procedimientos individuales para la resolución de los problemas encontrados a lo largo del proceso traductológico.
- Competencia psicofisiológica: habilidades de aplicación de recursos psicomotores, cognitivos y actitudinales (la memoria, la atención, la curiosidad intelectual, la creatividad, el razonamiento, etcétera).

Las categorías, subcategorías y otros datos relevantes para los fines de este proyecto se encuentran resumidos en la matriz de categorización.

### 3.3. Escenario de estudio

López (1999), citado en Valerdi (2005), menciona que un escenario de estudio es el espacio donde tiene lugar la investigación, al igual que el acceso a la misma, las características de los participantes y los recursos asequibles que han sido establecidos desde la concepción del proyecto.

En este sentido, el escenario de estudio del presente trabajo fue el libro de cómics "The Complete Peanuts:1981-1982" que abarca un total de 24 tebeos realizados entre los años de 1981 y 1982 por el historietista norteamericano Charles Monroe Schulz, conocido artísticamente como Charles M. Schulz. Este, como todos los cómics de la tira de prensa Peanuts, está protagonizado por Charlie Brown (en adelante, Carlitos), su perro Snoopy de raza Beagle y sus amigos. Para el caso que aquí nos ocupa, las historias que se cuentan en estos cómics giran en torno a las aventuras de la pandilla de Carlitos en aquellos años: el reclutamiento de Spike (el hermano mayor de Snoopy) en la infantería; la aparición del segundo hermano de Snoopy, Marbles; los cambios corporales de Patty; las aventuras de los Beagles exploradores; la pérdida del campo de béisbol del equipo de Carlitos, la historia de amor entre Linus y Sally, entre otros eventos.

### 3.4. Participantes

Sargeant (2012) menciona que, dentro de una investigación cualitativa, los participantes son los sujetos o personas muestreadas que deben ser capaces de informar sobre facetas y perspectivas importantes relacionadas con el fenómeno que se estudia. Además, agrega que el tamaño de la muestra no suele estar predeterminado ya que el número de participantes depende del número necesario para informar plenamente de todos los elementos importantes del estudio.

En este orden de ideas, los participantes de esta investigación fueron 8 cómics de un total de 24, que constituyen un 33.3% del escenario de estudio total. Se seleccionarán 4 cómics del libro "The Complete Peanuts:1981-1982" pertenecientes al año de 1981 y otros 4 cómics pertenecientes al año de 1982. En ambos casos, se consideraron las historietas de los meses de enero, febrero, marzo y abril para su posterior análisis en base a los objetivos expuestos con anterioridad.

### 3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Arias (2012) menciona que una técnica de investigación es la manera particular de conseguir información relevante para comprobar las hipótesis o contestar a las preguntas planteadas en relación con el problema, objetivos y el diseño del trabajo.

En este sentido, para este proyecto se aplicaron las técnicas de la observación, concretamente la observación estructurada, y el análisis documental. La observación estructurada es aquella que se caracteriza por emplear una guía prediseñada en la que se detallan los elementos que serán posteriormente identificados (Arias, 2012) y la técnica de análisis documental es aquella que se caracteriza por recolectar documentos de fuentes secundarias como periódicos, artículos, folletos, libros o revistas en formato físico o electrónico a cerca de las variables de la investigación (Gonzalo, Barrado, Sáenz y Gorjón, 2013).

En cuanto a los instrumentos de recolección, Tamayo (2011) señala que son los formatos con los que se puede recoger los datos de forma sistemática y registrarlos de manera uniforme. Son útiles en el sentido de que ofrecen una revisión clara y objetiva de los hechos, agrupando la información según las necesidades objetivas.

En este orden de ideas, para la técnica de la observación estructurada se utilizó el instrumento de la lista de cotejo, el mismo que Arias (2012) define como el que se utiliza para señalar la presencia o ausencia de un aspecto o elemento que se pretende analizar. Por medio de este instrumento se dio respuesta al primer objetivo



específico que es identificar los elementos del humor presentes en el libro de cómics “The Complete Peanuts:1981-1982”.

Para la técnica de análisis documental se utilizará el instrumento de ficha de análisis, el cual permite desarrollar la comprensión de la lectura de manera amigable y facilita la exposición de las ideas del investigador sobre el texto (Gómez, 2012). Mediante este instrumento se dio respuesta al segundo objetivo específico que es analizar las competencias del traductor presentes en los elementos del humor del libro de cómics “The Complete Peanuts:1981-1982”.

### 3.6. Procedimiento

En primer lugar, se partió por un proceso de búsqueda de trabajos previos y teorías relacionadas con los objetivos de esta investigación con el propósito de tener una base científica y firme para posteriormente contrastar los resultados en la fase final.

Luego, para dar respuesta a esos objetivos planteados, se construyeron los instrumentos de lista de cotejo y ficha de análisis para su posterior aplicación, los mismos que fueron validados por tres expertos en traducción y metodología.

Posteriormente, se buscó un escenario de estudio para delimitar la investigación y tras dicho proceso se encontró tres posibles escenarios de estudio, en este caso, tres libros de cómics: The Complete Peanuts: 1979-1980, The Complete Peanuts: 1957-1958 y The Complete Peanuts: 1981-1982. Se observó cada uno de ellos con el fin de identificar con cuál se podía trabajar mejor en base a los objetivos trazados y se eligió el libro “The Complete Peanuts: 1981-1982” pues contenía varios elementos de relevancia para los intereses de este estudio. Finalmente, se recopilaron los datos provenientes de la muestra para dar lugar a la discusión de los resultados y plantear las conclusiones y recomendaciones finales.

### 3.7. Rigor científico

De acuerdo con Noreña, Alcaraz, Rojas y Rebolledo (2012) la validez es una herramienta que actúa como una guía para dar cuenta de la apropiada interpretación de los resultados, así como del grado de fidelidad de una investigación mediante los métodos de triangulación, saturación o contraste. Así pues, la validez se logra cuando todo el proceso ha sido adecuadamente tratado, desde la recolección de la información hasta la interpretación de los resultados.

En este caso, para cumplir con los objetivos de este proyecto de investigación, se validaron los instrumentos de lista de cotejo y ficha de análisis por tres expertos y posteriormente se llevó a cabo la aplicación de estos al libro de cómics con la finalidad de obtener información inédita y así aportar conocimientos a la ciencia.

### 3.8. Método de análisis de datos

Este trabajo empleó el método inductivo y de análisis de contenido. Por un lado, mediante el método inductivo se examina, estudia y conoce las características particulares del algo en concreto para generar una propuesta o ley científica de alcance general (Abreu, 2015). De esta manera, se analizó las particularidades de los variables de la presente investigación para generar un nuevo conocimiento.

Por otro lado, el análisis de contenido consiste en una lectura de material escrito o visual como fuente de recolección de información. Los datos que se recogen deben ser objetivos, sistemáticos y válidos, los mismos que se agrupan en un contexto y pueden ser replicados por otros investigadores en un futuro (Andréu, 2001, citado en Meneghello, 2018). En este sentido, se recogió información del material icónico-verbal que corresponde al libro de cómics "The Complete Peanuts:1981-1982".

### 3.9. Aspectos Éticos

La ética es la rama de la filosofía que estudia la moralidad de los actos humanos mediante el apoyo de la metafísica, ontología, epistemología y axiología. En el ámbito profesional, la investigación científica es un acto exclusivamente humano que realiza todo investigador a lo largo de su formación profesional y, por tanto, está igualmente regulada por principios y normas éticas (Ventura, 2018).

Weinbaum, Landree, Blumenthal, Piquado y Gutierrez (2019) mencionan que los principios éticos que se aplican a la investigación científica son la beneficencia, no maleficencia, autonomía y justicia. La beneficencia es el deber de realizar un estudio que produzca un beneficio útil para la sociedad, la no maleficencia el de reducir los riesgos y aumentar los beneficios realizando una metodología sólida y con instrumentos válidos y posibles, la justicia prohíbe perjudicar a un grupo de personas para favorecer a otro y la autonomía se basa en que, en caso de trabajar con personas, estas deben aceptar voluntariamente formar parte de la investigación, respetando en todo momento su libertad de elección.

Por lo anterior expuesto, y para el caso que aquí nos ocupa, la ética residente en que se citó de forma responsable todas las fuentes externas que sirvieron de soporte para este trabajo mediante la sexta edición de las normas APA. Además, este estudio se sometió al servicio de prevención de plagio Turnitin para verificar el grado porcentual de similitud con las distintas fuentes de internet a nivel mundial.

#### IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Con respecto al primer objetivo específico: identificar los elementos del humor en el libro de cómics "The Complete Peanuts:1981-1982"; se tomaron en cuenta las teorías de O' Shannon (2012), el cual postuló 8 elementos del humor: incongruencia, sorpresa, repetición, exageración, comedia física, absurdo, superioridad y multiplicidad de significados; y para dar respuesta a este primer objetivo de la investigación se aplicó el instrumento de la lista de cotejo, del cual se obtuvieron los siguientes resultados:

En cuanto a la incongruencia, se identificaron 9 casos donde apareció este elemento: 1 caso en el cómic de enero del 81, 1 caso en el cómic de marzo del 81, 2 casos en el cómic de abril del 81, 2 casos en el cómic de enero del 82, 2 casos en el cómic de febrero del 82 y 1 caso en el cómic de marzo del 82. A continuación, se recoge de forma gráfica algunos ejemplos:

Figura 4.1. Ejemplo n°.1 del elemento de la incongruencia



Tomado del libro electrónico "The Complete Peanuts:1981-1982".

En esta primera tira que presenta un total de 4 viñetas se observa que la incongruencia aparece en la última viñeta, concretamente en el texto "Hurray! Hurray! Clap Clap Clap Clap Clap!". En este caso la situación incongruente o contraria a la realidad es que los insectos celebren y aplaudan como si fuesen personas, lo que provoca la risa en el lector.

Figura 4.2. Ejemplo n.º.2 del elemento de la incongruencia



Tomado del libro electrónico "The Complete Peanuts:1981-1982".

En esta segunda tira se observa que la incongruencia aparece en la tercera y cuarta viñeta, pero, a diferencia de la primera tira, en esta ocasión el elemento apareció también en la imagen y no solamente en el texto. Esto indica que, por lo menos en esta tira en concreto, un elemento del humor puede aparecer tanto en la parte verbal (texto escrito) como en la parte icónica (imagen).

En cuanto a la sorpresa, se identificaron 23 casos donde apareció este elemento: 4 casos en el cómic de enero del 81, 4 casos en el cómic de febrero del 81, 1 caso en el cómic de marzo del 81, 3 casos en el cómic de abril del 81, 2 casos en el cómic de enero del 82, 4 casos en el cómic de febrero del 82, 3 casos en el cómic de marzo del 82 y 2 casos en el cómic de abril del 82. A continuación, se recoge de forma gráfico algunos ejemplos:

Figura 4.3. Ejemplo n.º.1 del elemento de la sorpresa



Tomado del libro electrónico "The Complete Peanuts:1981-1982".

En esta tercera tira la sorpresa aparece en la última viñeta, concretamente en el texto "Thank you for forcing us to read it!", y se presenta a modo de un remate, esto es, un final inesperado que aparece de forma inadvertida. En este libro de cómics existe una fuerte tendencia a recurrir a este elemento para lograr hacer reír al público por sobre los otros elementos propuestos por O' Shannon.

Figura 4.4. Ejemplo n.º.2 del elemento de la sorpresa



Tomado del libro electrónico "The Complete Peanuts:1981-1982".

En esta cuarta tira la sorpresa aparece en la última viñeta, concretamente en el texto "If I were a camel, sweetie, I'd take you out in the desert, and leave you there!". Sin embargo, no es el único elemento que aparece en esta tira, también aparece el elemento de la superioridad en la tercera viñeta, concretamente en el texto "If that's true, I know someone who shouldn't need a drink for ten years!". Este resultado indica que en una tira puede aparecer más de un elemento del humor pues ninguno se contradice, sino que más bien, pueden complementarse.

En cuanto a la repetición, se identificaron 4 casos donde apareció este elemento: 3 casos en el cómic de marzo del 81 y 1 caso en el cómic de marzo del 82. A continuación, se recoge de forma gráfica algunos ejemplos:

Figura 4.5. Ejemplo n.º.1 del elemento de la repetición



Tomado del libro electrónico "The Complete Peanuts:1981-1982".

En esta quinta tira la repetición aparece en las cuatro viñetas y recae en la oración "sell the popcorn". En este caso se repite la oración "sell the popcorn" con la intención de interrumpir lo que Charlie Brown quiere comunicar. Según las teorías de O' Shannon (2012), la repetición no necesariamente consiste en reiterar una oración, palabra o frase en una misma tira, como podemos apreciar en este ejemplo, sino que también puede tratarse de una sola palabra o expresión por tira,

pero cuya frecuencia de uso durante todo el cómic hace que se trate de un elemento repetitivo. Esto lo veremos con mayor claridad en el siguiente ejemplo.

Figura 4.6. Ejemplo n°.2 del elemento de la repetición



Tomado del libro electrónico "The Complete Peanuts:1981-1982".

En esta sexta tira la repetición aparece en la segunda viñeta, concretamente en el texto "*Stupid Beagle*". En este caso esa expresión no se vuelve a reiterar en esa misma tira, pero es una expresión que se repite en general en todo el cómic. En este cómic es habitual que personajes como Sally o Lucy insulten a Snoopy de tal manera, por lo que el público en cierta forma ya espera que se repita esa expresión en determinados contextos. Esto indica que el público puede reírse no solo con acciones que ocurren de manera sorpresiva como ya hemos visto antes sino también con otras que son bastante comunes.

En cuanto a la exageración, se identificaron 12 casos donde apareció este elemento: 1 caso en el cómic de enero del 81, 3 casos en el cómic de febrero del 81, 2 casos en el cómic de marzo del 81, 1 caso en el cómic de abril del 81, 1 caso en el cómic de enero del 82, 3 casos en el cómic de febrero del 82 y 1 caso en el cómic de marzo de 82. A continuación, se recogen algunos ejemplos:

Figura 4.7. Ejemplo n°.1 del elemento de la exageración



Tomado del libro electrónico "The Complete Peanuts:1981-1982".

En esta tira la exageración aparece en la cuarta viñeta, pero en este caso el elemento se evidencia en la imagen más que en el texto. El texto de la cuarta viñeta funciona a modo de complemento de la imagen, pero el chiste recae en exagerar la sensación de frío de Snoopy cubriéndose todo el cuerpo con unos calcetines.

Figura 4.8. Ejemplo n°.2 del elemento de la exageración



Tomado del libro electrónico "The Complete Peanuts:1981-1982".

En esta tira la exageración aparece en la cuarta viñeta y ocurre lo mismo que en el ejemplo anterior pues aquí se exagera la fuerza de la ventisca al cubrir de forma repentina todo el cuerpo de Snoopy, también aparece el elemento de la sorpresa por el mismo motivo. En este ejemplo la exageración también aparece en la imagen y no en el texto de la tira.

En cuanto a la comedia física, se identificaron 8 casos donde apareció este elemento: 2 casos en el cómic de enero del 81, 1 caso en el cómic de abril de 81, 1 caso en el cómic de enero de 82, 2 casos en el cómic de febrero del 82 y 2 casos en el cómic de marzo del 82. A continuación, se recogen algunos ejemplos:

Figura 4.9. Ejemplo n°.1 del elemento de la comedia física



Tomado del libro electrónico "The Complete Peanuts:1981-1982".



En esta tira la comedia física aparece en la tercera viñeta. No obstante, este elemento, a diferencia de los demás, solo se evidencia en las imágenes y no en el texto pues recordemos que la comedia física se trata del humor en base a los golpes físicos auto infringidos o provocados por un tercero y, por lo tanto, no necesitan de un texto para poder producirse, pero si para complementarse.

Figura 4.10. Ejemplo n°.2 del elemento de la comedia física



Tomado del libro electrónico "The Complete Peanuts:1981-1982".

En esta tira la comedia física aparece en la última viñeta y sucede algo muy similar al ejemplo anterior con la particularidad que también aparece el elemento de la sorpresa en la misma viñeta. Tanto para el elemento de la sorpresa como la comedia física, estos se evidencian en la imagen y se complementan con el texto.

En cuanto al absurdo, se identificaron 5 casos donde apareció este elemento: 1 caso en el cómic de febrero del 81, 1 caso en el cómic de marzo del 81, 1 caso en el cómic de abril del 81, 1 caso en el cómic de enero del 82 y 1 caso en el cómic de marzo del 82. A continuación, se recoge de forma gráfica algunos ejemplos:

Figura 4.11. Ejemplo n°.1 del elemento del absurdo



Tomado del libro electrónico "The Complete Peanuts:1981-1982".

En esta tira el absurdo aparece en la última viñeta, concretamente en el texto “A watched back door never opens!”. Este elemento se caracteriza por el humor causado por situaciones absurdas, no necesariamente incongruentes o contrarias a la realidad o lo que se entiende por normal, estas son situaciones que son ridículas por sí mismas. En este caso el elemento apareció en el texto de la tira.

Figura 4.12. Ejemplo n.º.2 del elemento del absurdo



Tomado del libro electrónico “The Complete Peanuts:1981-1982”.

En esta tira el absurdo aparece en la última viñeta, concretamente en el texto “Ow! Ooh! Ouch! Ow!” y sucede lo mismo que en el ejemplo anterior pues se da una situación ridícula al final de la tira y que se evidencia en el texto del mismo.

En cuanto la superioridad, se identificaron 10 casos donde apareció este elemento: 2 casos en el cómic de enero del 81, 1 caso en el cómic de febrero del 81, 2 casos en el cómic de marzo del 81, 1 caso en el cómic de febrero del 82, 1 caso en el cómic de marzo del 82 y 3 casos en el cómic de abril del 82. A continuación, se recoge de forma gráfica algunos ejemplos:

Figura 4.13. Ejemplo n.º.1 del elemento de la superioridad



Tomado del libro electrónico “The Complete Peanuts:1981-1982”.

En esta tira la superioridad aparece en la última viñeta, concretamente en el texto “What to do in case of stupidity”. En este caso, y según las teorías de O’ Shannon (2012), la superioridad se basa en las burlas u ofensas intencionadas que se hacen sobre otra persona con el fin de que el emisor se sienta superior a la persona burlada. La ofensa, en este ejemplo, es de Patty hacia Marcia.

Figura 4.14. Ejemplo n°.2 del elemento de la superioridad



Tomado del libro electrónico “The Complete Peanuts:1981-1982”.

En esta tira la superioridad aparece en la última viñeta, concretamente en el texto “Good jokes are wasted on birds! En este caso Snoopy se burla de la inteligencia de Emilio como mecanismo de defensa por no haber logrado que se ría antes.

En cuanto a la multiplicidad de significados, se identificaron 4 casos donde apareció este elemento: 1 caso en el cómic de enero del 81, 1 caso en el cómic en febrero del 81, 1 caso en el cómic de marzo del 81 y 1 caso en el cómic de abril del 82. A continuación, se recoge de forma gráfica algunos ejemplos:

Figura 4.15. Ejemplo n°.1 del elemento de la multiplicidad de significados



Tomado del libro electrónico “The Complete Peanuts:1981-1982”.

En esta tira la multiplicidad de significados aparece en la segunda viñeta, concretamente en el texto “Help! he cried. I’m being held in Abeyance!”. Según O’ Shannon (2012), la multiplicidad de significados consiste en las palabras, frases o

expresiones que pueden tener varios significados a la vez, valiéndose de figuras retóricas como la ironía, juegos de palabras, doble sentido, rimas, etcétera. En este caso concreto, el humor se logra haciendo un doble sentido con la palabra “Abeyance”, que significa suspenso y el nombre de un pueblo al mismo tiempo.

Figura 4.16. Ejemplo n°.2 del elemento de la Multiplicidad de significados



Tomado del libro electrónico “The Complete Peanuts:1981-1982”.

En esta tira la multiplicidad de significados aparece en la última viñeta, concretamente en el texto “Remember what I was telling you about Ground Hug Day?”. En este caso hay un juego de palabras con la palabra “Groundhog”, que al decirse de una manera distinta produjo un significado distinto al original.

Por lo anterior expuesto, para este primer objetivo específico se concluye que los 8 elementos del humor propuestos por O’ Shannon (2012) los cuales son: incongruencia, sorpresa, repetición, exageración, comedia física, absurdo, superioridad y multiplicidad de significados; estuvieron todos presentes en el presente libro de cómics. En total se identificaron 63 tiras que contenían un total de 75 casos donde aparecieron estos 8 elementos del humor.

De acuerdo con el segundo objetivo específico: analizar las competencias del traductor presentes en los elementos del humor del libro de cómics “The Complete Peanuts:1981-1982”, se tomaron en cuenta las teorías del grupo PACTE (2001), el cual postuló 6 competencias del traductor: comunicativa bilingüe, extralingüística. Instrumental o profesional de transferencia, estratégica y psicofisiológica; y para dar respuesta a este segundo objetivo se aplicó el instrumento de la ficha de análisis, del cual se obtuvieron los siguientes resultados:

Con respecto a la competencia comunicativa bilingüe, se encontraron 39 casos en donde se evidenció la necesidad de que el traductor domine esta competencia para poder traducir correctamente los elementos del humor. A continuación, se recoge de forma gráfica algunos ejemplos:

Figura 4.17. Ejemplo n°.1 de la competencia comunicativa bilingüe



Tomado del libro electrónico "The Complete Peanuts:1981-1982".

En esta tira la superioridad se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto "What to do in case of stupidity" en la LO y "Qué hacer en caso de estupidez" en la LM. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues se necesita un conocimiento léxico y gramatical para traducir la expresión "What to do in case of stupidity".

Figura 4.18. Ejemplo n°.2 de la competencia comunicativa bilingüe



Tomado del libro electrónico "The Complete Peanuts:1981-1982".

En esta tira la sorpresa se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto "I do not!" en la LO y "¡No sé nada!" en la LM. Para este caso también se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues se necesita un conocimiento léxico y gramatical para traducir la expresión "I do not!".

Con respecto a la competencia extralingüística, se encontraron 14 casos en donde se evidenció la necesidad de que el traductor domine esta competencia para poder traducir correctamente los elementos del humor. A continuación, se recoge de forma gráfica algunos ejemplos:

Figura 4.19. Ejemplo n.º.1 de la competencia extralingüística



Tomado del libro electrónico "The Complete Peanuts:1981-1982".

En esta tira la repetición se manifiesta en la segunda viñeta, concretamente en el texto " Stupid Beagle" en la LO y "¡¡Maldito Chucho!!" en la LM. Para este caso se requiere el dominio de la competencia extralingüística pues la raza de perro "Beagle" no es común en la cultura de llegada, por lo que el traductor debe conocer un equivalente en la cultura de destino que no altere el mensaje del texto original.

Figura 4.20. Ejemplo n.º.2 de la competencia extralingüística



Tomado del libro electrónico "The Complete Peanuts:1981-1982".

En esta tira la incongruencia se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto "Hurray! Hurray! Clap clap clap clap clap" en la LO y "¡Bravo! ¡Bravo! ¡Clap Clap Clap Clap Clap Clap" en la LM. Para este caso se requiere el dominio de la competencia extralingüística pues se necesita un conocimiento cultural para traducir la onomatopeya "Hurray" y que el mensaje original se mantenga.

Con respecto a la competencia psicofisiológica, se encontraron 4 casos en donde se evidenció la necesidad de que el traductor domine esta competencia para poder traducir correctamente los elementos del humor. A continuación, se recoge de forma gráfica algunos ejemplos:

Figura 4.21. Ejemplo n°.1 de la competencia psicofisiológica



Tomado del libro electrónico "The Complete Peanuts:1981-1982".

En esta tira la multiplicidad de significados se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto "No, Oliver, that wouldn't be called a Rockezvous" en la LO y "¡No, Oliver! No es necesario que te la lleves contigo" en la LM. La multiplicidad de significados se da porque Oliver introduce el término "Rockezvous" que es una combinación del verbo rendezvous (retornar) y rock (roca) haciendo alusión a que el punto de reencuentro o retorno será la roca, de esa manera se está creando un juego de palabras y eso estimula la risa en el público lector. Para este caso se requiere el dominio de la competencia psicofisiológica que tiene que ver con la creatividad para traducir rimas y juegos de palabras.

Figura 4.22. Ejemplo n°.2 de la competencia psicofisiológica



Tomado del libro electrónico "The Complete Peanuts:1981-1982".

En esta tira la superioridad se manifiesta en el texto de la primera, segunda y tercera viñeta, concretamente en los textos "I can't believe it! Molly volley hit bad call Benny in the mouth", "Nobody calls me fat legs, kid!!" y "Shut up crybaby" en la LO y "¡No

puedo creerlo! Andrea volea acaba de partirle la boca a Benito *El bocazas*”, “¡¡A mí nadie me llama jamona, pequeño!!” y y “¡Cierra el pico, llorona!” en la LM, respectivamente. Para estos casos se requiere el dominio de la competencia psicofisiológica pues se necesita creatividad para traducir las rimas que aparecen en dichas viñetas y que se transmitan de manera natural en el texto meta.

Con respecto a la competencia instrumental o profesional, que se caracteriza por el dominio de las tecnologías y fuentes de información aplicadas a la traducción: corpus, diccionarios físicos o electrónicos, enciclopedias, motores de búsqueda, herramientas de office, etc; no se logró evidenciar si para la traducción de los elementos del humor presentes en el libro de cómics “The Complete Peanuts: 1981-1982” se requirió el dominio de dichas tecnologías y fuentes de información y, por tanto, esta competencia se considera innecesaria para los fines de este análisis.

Con respecto a la competencia de transferencia, que se caracteriza por la capacidad para recorrer correctamente todo el proceso de traducción: comprensión, desverbalización y reexpresión; se encontraron 51 casos en donde se evidenció la necesidad de que el traductor domine esta competencia. Esta competencia es totalmente necesaria para traducir el texto de todas las tiras cómicas pues se trata de la más importante de las competencias: comprender el texto origen para así ubicar y enfocar la traducción dentro de una terminología y contexto concreto y así evitar cualquier error en el texto meta.

Finalmente, con respecto a la competencia estratégica, asociada a los procedimientos individuales empleados para la resolución de los problemas encontrados a lo largo del proceso de la traducción, ocurrió lo mismo que con la competencia instrumental en el sentido de que tampoco se logró determinar su relevancia para los fines de este análisis. Básicamente, fue imposible determinar si se presentaron focos de dificultad en la traducción del presente libro de cómics pues eso es algo que depende del criterio exclusivo del traductor del mismo y, por tanto, no se consideró esta competencia dentro del segundo objetivo de la investigación.

Por lo anterior expuesto, se concluye que para la traducción de los 8 elementos del humor identificados en el libro de cómics “The Complete Peanuts: 1981-1982”, se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe, extralingüística, de



transferencia y psicofisiológica, lo cual no quiere decir que la competencia instrumental y estratégica no sean necesarias o importantes, sino que, para esta investigación en concreto, no se logró evidenciar su relevancia.

Seguidamente, se discuten los presentes resultados de esta investigación con las teorías, hallazgos y resultados que concluyeron otros autores en sus investigaciones previas, los cuales se expusieron previamente en el marco teórico.

El primer autor con que se comparan los presentes resultados es Ergül (2017), quien en su artículo científico denominado "Analysis of Humor Elements in Illustrated Story Books for Children" se propuso a identificar y examinar los elementos del humor presentes en 80 cuentos ilustrados para niños de tres a seis años. Esta autora concluyó que en dichos cuentos estaban presentes los elementos de la incongruencia, sorpresa, repetición, exageración, comedia física, absurdo y superioridad, siendo los de mayor frecuencia el absurdo (228), seguido por la incongruencia (136), la exageración (128) y la sorpresa (66). En total, la autora identificó 7 elementos del humor, que son los mismos que se encontraron en esta investigación, con la diferencia que en este proyecto se halló un elemento más, que fue la multiplicidad de significados. Con respecto a los elementos de mayor frecuencia en esta investigación fueron la sorpresa (23 casos), la exageración (12 casos) y la superioridad (10). De esto se interpreta que los resultados encontrados en la presente investigación no son ajenos ni a la teoría ni a este antecedente en concreto, por lo tanto, se relacionan entre sí; además, aunque en la investigación Ergül el objeto de estudio fueron libros de cuentos infantiles y en esta investigación fueron cómics, los elementos del humor se presentaron de manera bastante similar.

Por otro lado, López (2018), en su artículo científico titulado "Humorous Elements And Translation In Animated Feature Films: DreamWorks (2001-2012)", analizó el humor intertextual de 14 películas de animación de DreamWorks, con el propósito de identificar cuáles fueron los elementos a los que se recurrió para crear humor. Esta autora tomó como referencia las teorías de Martínez Sierra (2008) y concluyó que, de los 745 casos en los que aparecieron dichos elementos, los de mayor frecuencia fueron elementos de comunidad e institución (322), visuales (115), múltiples (100) y gráficos (72). Sin embargo, a pesar que Martínez Sierra postula una teoría bastante firme y viable, no se consideraron los elementos de este autor

pues su propuesta tiene un enfoque más intertextual, esto es, elementos que aparecen en común cuando hay más de un objeto de estudio y en la presente investigación el objeto de estudio recae en un solo cómic, motivo por el cual se optó por las teorías de O' Shannon. No obstante, se observó un elemento del humor propuesto por dicho autor que apareció durante la realización de la presente investigación, el elemento de comunidad e institución, relacionado al humor que se crea en base a referentes culturales como políticos, celebridades, organizaciones, etcétera. De esto se interpreta que, aunque se tome como referencia una teoría para sostener y desarrollar cualquier investigación propia, no quiere decir que se va a descartar totalmente las teorías de otros autores pues, y como ocurrió en este caso, puede existir por lo menos un criterio o un concepto que puede ser utilizado en beneficio de nuestra investigación. A continuación, se recoge de manera gráfica algunas tiras relacionadas a lo expuesto anteriormente:

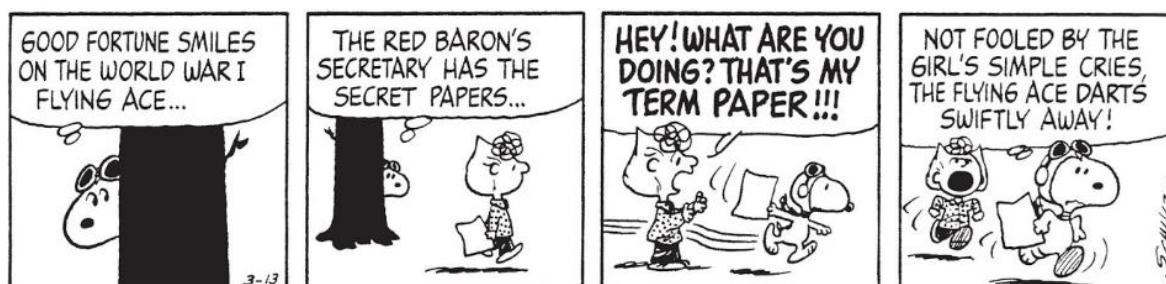
Figura 4.23. Ejemplo n°.1 de elementos de comunidad e institución



Tomado del libro electrónico "The Complete Peanuts:1981-1982".

En esta tira Snoopy se compara a sí mismo con un referente cultural de los Estados Unidos, el as de ases de la Primera Guerra Mundial, el Barón Rojo. En las tiras donde aparece este elemento, esta comparación resulta divertida pues Snoopy es realmente malo en la aviación a comparación del héroe que logró derribar 80 aviones enemigos. Como ya se mencionó antes, este elemento no fue considerado en los resultados del primer objetivo específico, pero no por ello debe descartarse debido a su alta frecuencia de aparición en todos los cómics analizados.

Figura 4.24. Ejemplo n°.2 de elementos de comunidad e institución



Tomado del libro electrónico "The Complete Peanuts:1981-1982".

En esta tira ocurre algo bastante similar a la anterior pero ahora Snoopy compara a Sally con la secretaria del Barón Rojo que, por las características físicas de ambas, esta es una comparación que puede resultar bastante graciosa si se sabe a quién se está haciendo alusión. En total se registraron 10 casos en donde hubo comparaciones entre los personajes de este libro con los referentes culturales de Estados Unidos pero este elemento quedó fuera del análisis pues no estaba contemplado dentro de las categorías y subcategorías de esta tesis.

Asimismo, Attardo (2014), en su libro titulado "Encyclopedia of Humor Studies" sostiene que el humor se fundamenta básicamente en tres teorías: teoría del alivio, teoría de la superioridad y teoría de la incongruencia y, coincidentemente, dos de los elementos del humor que se consideraron para la presente investigación fueron la superioridad y la incongruencia. Esta similitud conceptual fundamentada en que, por un lado, la incongruencia se basa en que reímos cuando se nos presentan figuras incompatibles con las estructuras lógicas de la realidad y que, por otro lado, la superioridad se basa en que reímos cuando se exponen los errores, defectos, desgracias, y vicios ajenos, evidenció que hubo una coherencia entre la teoría postulada por este autor y los aspectos que se identificaron tras el análisis integral del libro de cómics *The Complete Peanuts: 1981- 1982*".

Rollo (2017), en su trabajo de investigación titulado "Aspects linguistiques et idéologico-culturels dans la traduction de l'humour. Le cas de la bande dessinée *Agrippine*", se propuso a identificar algunos de los problemas que surgieron en relación a la presencia del humor (verbal, lingüístico-cultural y visual) en tres cómics de *Agrippine* y concluyó que para los tres campos de investigación: humor, traducción y cómics, se requiere que el traductor domine una competencia lingüística, cultural y pragmática, así como una buena dosis de creatividad para

traducir correctamente el texto origen y reducir el grado de errores en el texto meta. Paralelamente, en la presente tesis se concluyó que las competencias necesarias para la traducción de los elementos del humor del libro de cómics “The Complete Peanuts: 1981- 1982” fueron la competencia comunicativa bilingüe (que tiene una enorme similitud conceptual respecto a la competencia lingüística y pragmática), competencia extralingüística (semejante a la competencia cultural), competencia de transferencia y competencia psicofisiológica (que se relaciona con la dosis de creatividad necesaria para traducir adecuadamente un texto). Prácticamente ambos trabajos coincidieron con las competencias necesarias para la traducción de cómics y de esto se interpreta que los resultados encontrados en la presente tesis son ajenos ni a la teoría ni a este antecedente y, por tanto, se complementan.

Herrero (2015), en su trabajo de investigación titulado “El Perfil de traductor especializado”, se propuso a estudiar, analizar y comprender las cualidades y características que conforman el perfil del traductor especializado. Este autor aplicó su trabajo a 34 personas conformadas por estudiantes y profesionales de la carrera de Traducción e Interpretación y concluyó que los traductores especializados deben contar con competencias extralingüísticas, investigadoras, así como un gran conocimiento sobre el campo laboral y las lenguas con las que trabaja desde un plano lingüístico. Herrero postula resultados bastante similares a los de la presente tesis pues, en primer lugar, la competencia extralingüística se vio en ambas investigaciones, en segundo lugar, la competencia investigadora que se refiere a la habilidad para saber buscar en los diccionarios, bibliotecas físicas o virtuales y otras fuentes de información, tiene una gran similitud conceptual con respecto a la competencia instrumental o profesional que se consideró en la presente tesis, además, el conocimiento sobre el campo laboral se relaciona con la competencia estratégica, que fue igualmente considerada dentro del análisis de esta investigación y, por último, el conocimiento lingüístico se relaciona con la competencia comunicativa bilingüe. Por lo anterior expuesto, los resultados de esta tesis son coherentes con este antecedente, con la única diferencia que para el perfil de un traductor especializado si es necesario el dominio de la competencia investigadora (conocida como la competencia instrumental o profesional) y para la traducción de cómics esta competencia no se consideró necesaria.

## **V. CONCLUSIONES**

1. Los elementos del humor presentes en el libro de cómics “The Complete Peanuts: 1981-1982” fueron la incongruencia, sorpresa, repetición, exageración, comedia física, absurdo, multiplicidad de significados y superioridad.
2. De los 75 casos donde aparecieron los 8 elementos del humor, los de mayor frecuencia fueron la sorpresa (23 veces), exageración (12 veces) y superioridad (10 veces); y los de menor frecuencia fueron el absurdo (5 veces) y la repetición y multiplicidad de significados (4 veces ambos casos).
3. Para la traducción de los 8 elementos del humor identificados en el libro de cómics “The Complete Peanuts: 1981- 1982”, se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe, extralingüística, de transferencia y psicofisiológica.

## **VI. RECOMENDACIONES**

- Considerar otros autores aparte de O 'Shannon como, por ejemplo, Martínez Sierra, que postulen una gama de elementos del humor más amplia y de esta manera se pueda enriquecer y complementar la presente investigación con un análisis más profundo, inclusivo y completo.
- Incluir posteriormente el objetivo de determinar si la traducción de las tiras cómicas fue realizada correcta o incorrectamente con la finalidad de sugerir una propuesta de traducción más acertada, si se diera el caso.
- Complementar esta investigación con el análisis de las competencias modernas que se están viendo dentro del área de la Traducción e Interpretación para tener un enfoque más amplio.

## REFERENCIAS

- Abrach, M. (2014, 7 de agosto). Historietas desde Latinoamérica #30 – Perú. Zona negativa. Consultado el 10 de diciembre de 2020. <https://www.zonanegativa.com/historietas-desde-latinoamerica-30-peru/>
- Abreu, J.L. (2015, abril). Análisis al Método de la Investigación. Daena: International Journal of Good Conscience, 10(1), 205-214. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=fua&AN=116305004&lang=es&site=eds-live>
- Arias, F.G. (2012). El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica. (6.ª ed.). Editorial Episteme. <https://ebevidencia.com/wp-content/uploads/2014/12/EL-PROYECTO-DE-INVESTIGACION-C3%93N-6ta-Ed.-FIDIAS-G.-ARIAS.pdf>
- Attardo, S. (2014). Encyclopedia of Humor Studies. (1.ª ed.). SAGE Publications. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=713044&lang=es&site=eds-live>
- Calvo, M. (2015). Elementos del Cómic [presentación de diapositivas]. Hautatzen. <https://hautatzen.net/elementos-comic/>
- Chaume, F. (2012). Audiovisual Translation: Dubbing. (1.ª ed.). Routledge.
- Dore, M. (2020). Humour in Audiovisual Translation: Theories and Applications. (1.ª ed.). Routledge. [https://www.academia.edu/41282461/Humour\\_in\\_Audiovisual\\_Translation.\\_Theories\\_and\\_Applications](https://www.academia.edu/41282461/Humour_in_Audiovisual_Translation._Theories_and_Applications)
- Eisner, W. (1985). Comics and Sequential Art. PDFDRIVE. Consultado el 10 de diciembre de 2020. <https://www.pdfdrive.com/comics-and-sequential-art-e188129173.html>
- Ergül, A. (2017, 25 de enero). Analysis of Humor Elements in Illustrated Story Books for Children. Journal of Education and Future, (17), 15-27. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.3940C8E3&lang=es&site=eds-live>

- Faisal, D., Pramesti, U. y Rasyid, Y. (2018, noviembre). Space And Time: Analyzing Comic Panel On Komikalisasi Hujan Bulan Juni. *Humanus: Jurnal Ilmiah Ilmu-ilmu Humaniora*. 17(2), 150-163.  
<https://doi.org/10.24036/humanus.v17i2.8044>
- Gallud, E. (2016). *Teoría y mecanismos del humor*. (1.<sup>a</sup> ed.). Carpe Noctem.
- Gómez, S. (2012). *Metodología de la investigación*.  
[http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Axiologicas/Metodologia\\_de\\_la\\_investigacion.pdf](http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Axiologicas/Metodologia_de_la_investigacion.pdf)
- Gonzalo, M., Barrado, M.D., Sáenz, K.A. y Gorjón, F.J. (2013). *Metodología para investigaciones de alto impacto en las ciencias sociales y jurídicas*. (1.<sup>a</sup> ed.). Editorial Dykinson.  
<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=753273&lang=es&site=eds-live>
- Gor, L. (2015). *La traducción del humor en el doblaje. Caso práctico: la vida de Brian* [trabajo de fin de grado, Universidad Pontificia Comillas]. Repositorio Comillas. <http://hdl.handle.net/11531/6043>
- Herrero, M. (2015). *El perfil de traductor especializado* [tesis de licenciatura, Universidad de Valladolid]. Repositorio documental de la Universidad de Valladolid. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/13680>
- Hurtado, A. (1999). *Enseñar a traducir: Metodología en la formación de traductores e intérpretes*. (1.<sup>a</sup> ed.) EDELSA.
- Kutch, L.M. (2016). *Novel Perspectives on German-Language Comics Studies: History, Pedagogy, Theory*. (1.<sup>a</sup> ed.). Lexington Books.  
[https://books.google.com.pe/books?id=YO9ADAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=YO9ADAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- López, R.C. (2015). *La alusión como fuente de creación del humor y su traducción: análisis del cine de animación de DreamWorks (2001- 2012)*. [tesis de doctorado, Universidad de Vigo].  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=177777>



- López, R. C. (2018, febrero). Humorous elements and translation in animated feature films: DreamWorks (2001-2012). *MonTI. Monografías De Traducción E Interpretación*, (9), 279-305.  
<https://doi.org/10.6035/MonTI.2017.9.10>
- Manchego, N. (2018). Análisis de la traducción del humor en un corpus representativo de "The Big Bang Theory" del inglés al alemán y español [tesis de maestría, Universidad de Sevilla]. Grin.  
<https://www.grin.com/document/453970>
- Mateo, M. (1995). La traducción del humor: las comedias inglesas en español.  
[https://books.google.com.pe/books?id=Cglm\\_LYcjUcC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=Cglm_LYcjUcC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Mayoral, R., Kelly, D y Gallardo, N. (1988, septiembre). Concept of Constrained Translation. *Non-Linguistic Perspectives of Translation. Meta*, 33(3), 356-367. <https://doi.org/10.7202/003608ar>
- McCombes, S. (2019, 8 de mayo). How to do a case study. Scribbr. Consultado el 10 de diciembre de 2020. <https://www.scribbr.com/methodology/case-study/>
- Meneghello, R. (2018, abril). El análisis de contenido como propuesta para el estudio de la cronística medieval: Su aplicación práctica en la figura de Alfonso VI en las crónicas de los siglos XII y XIII. *Revista de Historia y Geografía*, (38), 25-68.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6502503>
- Mezarina, R.D. (2015). Competencia traductora en la calidad de la traducción de estudiantes de una universidad particular de Lima, 2015 [tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo.  
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/7472>
- Ministerio de Educación del Perú. (2017, 22 de septiembre). Todo lo que tienes que saber sobre la investigación aplicada [video]. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=2\\_87761\\_yJg](https://www.youtube.com/watch?v=2_87761_yJg)

- Moulin, S. (2018). *Laughter Effects*. (1.<sup>a</sup> ed.). CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Muñoz, A. (2014). *El perfil del traductor médico: Análisis y descripción de competencias específicas para su formación* [tesis de doctorado, Universitat Jaume I]. Repositori UJI.  
<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/321365/amunoz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Nord, C. (2005). *Text Analysis in Translation: Theory, Methodology, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis*. (2.<sup>a</sup> ed.). Editions Rodopi B.V.  
[https://books.google.com.pe/books?id=HaHTZ2IxIX4C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=HaHTZ2IxIX4C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Noreña, A., Alcaraz, N., Rojas, J.G. y Rebolledo, D.M. (2012, septiembre). Aplicabilidad de los criterios de rigor y éticos en la investigación cualitativa. *Aquichan*, 12(3), 263-274.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4322420>
- O' Shannon, D. (2012). *What Are you Laughing At?*. (1.<sup>a</sup> ed.). Bloomsbury Academic.
- Páramo, V. (2016, enero). Por un humor ético. *Recerca: revista de pensament i anàlisi*, (18), 145-149. <http://dx.doi.org/10.6035/Recerca.2016.18.8>
- PACTE (2001). La competencia traductora y su adquisición. *Quaderns. Revista de Traducció*, 6, 39- 45. <http://www3.uji.es/~aferna/H44/Translation-competence.pdf>
- Rodríguez, J. (1988). *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. (1.<sup>a</sup> ed.). Gustavo Gili.
- Rollo, A. (2017, enero) "Aspects linguistiques et idéologo-culturels dans la traduction de l'humour. Le cas de la bande dessinée Agrippine. *MonTI*, 9, 181-218. <http://hdl.handle.net/10045/73112>

- Rubio, M. (2017, febrero). La competencia traductora aplicada a la traducción jurídica en la Unión Europea. *Entreculturas: revista de traducción y comunicación intercultural*, (9), 303-315.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7413118>
- Schäler, R. (2007, mayo). Reverse localisation. *Localisation focus- The international journal of Localisation*, 6(1), 39-48.  
[https://www.localisation.ie/sites/default/files/publications/Vol6\\_1Schaler.pdf](https://www.localisation.ie/sites/default/files/publications/Vol6_1Schaler.pdf)
- Sergeant, J. (2012, marzo). Qualitative Research Part II: Participants, Analysis, and Quality Assurance. *Journal of Graduate Medical Education*, 4(1), 1–3.  
<https://www.jgme.org/doi/pdf/10.4300/JGME-D-11-00307.1>
- Tamayo, M. (2011). *El proceso de la investigación científica*. (4.ª ed.). Editorial Limusa; Grupo Noriega Editores.  
<http://evirtual.uaslp.mx/ENF/220/Biblioteca/Tamayo%20Tamayo-El%20proceso%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%20cient%C3%ADfica2002.pdf>
- Trágora Formación. (2016, 31 de mayo). La traducción de cómics | Trágora Formación [video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=1ZpsOUjJrzc>
- Valerdi, M. (2005). *El tiempo libre en condiciones de flexibilidad del trabajo: caso Tetla, Tlaxcala* [tesis de doctorado, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla]. Repositorio Institucional BUAP. <https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2009/mavg/indice.htm>
- Veira, J. (2018, noviembre). As Teorías do humor e o cambio cultural. *Anuario Psicoloxía e Saúde: Revista Oficial da Sección de Psicoloxía e Saúde do COPG*, (11), 9-20.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6735178>
- Ventura, M. (2018). *Ethics: Past, Present and Future Perspectives*. (1.ª ed.). Nova Science Publishers, Inc.  
<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=1782235&lang=es&site=eds-live>

Vidal, R. (2017,17 de enero). La enseñanza de la traducción en el Perú. Breve Introducción. SMG. Consultado el 10 de diciembre de 2020.

<https://www.smglanguages.com/la-ensenanza-de-la-traduccion-en-el-peru-breve-introduccion/?lang=es>

Weinbaum, C., Landree, E., Blumenthal, M., Piquardo, T. y Gutierrez, C. (2019). Ethics in Scientific Research. An Examination of Ethical Principles and Emerging Topics. (1.<sup>a</sup> ed.). RAND Corporation.

<https://doi.org/10.7249/RR2912>

## ANEXOS

### Anexo 1: Matriz de categorización

ÁMBITO TEMÁTICO	PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS	CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS
Análisis de las competencias del traductor presentes en los elementos del humor del libro de cómics "The Complete Peanuts:1981-1982".	¿Cómo se manifiestan las competencias del traductor en los elementos del humor del libro de cómics "The Complete Peanuts:1981-1982"?	<p><b>Objetivo general</b> Analizar las competencias del traductor presentes en los elementos del humor del libro de cómics "The Complete Peanuts:1981-1982".</p> <p><b>Objetivos específicos</b> Identificar los elementos del humor en el libro de cómics "The Complete Peanuts:1981-1982".</p> <p>Analizar las competencias del traductor presentes en los elementos del humor del libro de cómics "The Complete Peanuts:1981-1982".</p>	Elementos del humor (O' Shannon, 2012)	Incongruencia
				Sorpresa
				Repetición
				Exageración
				Comedia física
				Absurdo
				Superioridad
			Competencias del traductor (PACTE, 2001)	Competencia comunicativa bilingüe
				Competencia extralingüística
				Competencia instrumental o profesional
				Competencia de transferencia
				Competencia estratégica
Competencia psicofisiológica				

Elaboración propia

## Anexo 2: Validación de los instrumentos

Instrumento I: lista de Cotejo

Objetivo: identificar los elementos del humor en el libro de cómics “The Complete Peanuts:1981-1982”

<b>ELEMENTOS DEL HUMOR (O' Shannon, 2012)</b>	<b>Libro de cómics “The Complete Peanuts: 1981- 1982”</b>	
	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>
Incongruencia		
Sorpresa		
Repetición		
Exageración		
Comedia física		
Absurdo		
Superioridad		
Multiplicidad de significados		

Elaboración propia

## VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

### I. DATOS GENERALES

- I.1. Nombres y Apellidos del experto: MARLENE GENOVEVA CEBALLIS POLANCO  
I.2. Grado académico: LICENCIADA EN TRADUCCIÓN - INTERPRETACIÓN  
I.3. Cargo e institución donde labora: DOCENTE EN LA UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO  
I.4. Nombre del instrumento a validar: LISTA DE COTEJO

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	1	2
		POR MEJORAR	ACEPTABLE
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		✓
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.	✓	
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.		✓
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.		✓
6. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar las variables de investigación.		✓
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		✓
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos, variables e indicadores.		✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		✓
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		✓

### III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación  
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

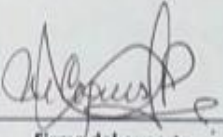
✓

### IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

18

### V. OBSERVACIONES:

Lima, 11 julio 2020  
(Lugar y fecha de validación)

  
Firma del experto

## VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombres y Apellidos del experto: Paola Miranda Castillo
- 1.2. Grado académico: Magister en Administración de la Educación.
- 1.3. Cargo e institución donde labora: Universidad César Vallejo
- 1.4. Nombre del instrumento a validar: Lista de cotejo

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	1	2
		POR MEJORAR	ACCEPTABLE
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje comprensible.		x
2. OBJETIVIDAD	Esta adecuado a las leyes y principios científicos.		x
3. ACTUALIDAD	Esta adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.	x	x
4. ORGANIZACION	Existe una organización lógica.		x
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.		x
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de investigación.		x
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		x
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos, variables e indicadores.		
9. METODOLOGIA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		x
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		x

### III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

x

### IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

19

### V. OBSERVACIONES:

--

Piura 11 de junio de 2020



Firma del experto  
DNI: 45214905  
Teléfono: 952235105



## VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombres y Apellidos del experto: Miguel Ángel Medina Lescano
- 1.2. Grado académico: Doctor en Educación
- 1.3. Cargo e institución donde labora: Docente Tiempo Completo Universidad César Vallejo
- 1.4. Nombre del instrumento a validar: Lista de Cotejo

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	1	2
		POR MEJORAR	ACEPTABLE
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		x
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		x
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		x
4. ORGANIZACION	Existe una organización lógica.		x
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.		x
6. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar las variables de investigación.		x
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		x
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos, variables e indicadores.		x
9. METODOLOGIA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		x
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		x

### III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

x

### IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

20

### V. OBSERVACIONES:

--

(Lugar y fecha de validación)



Firma del experto

DNI: 19098824

Teléfono: 947410404

## Instrumento II: ficha de análisis

Objetivo: Analizar las competencias del traductor presentes en los elementos del humor del libro de cómics "The Complete Peanuts:1981-1982".

<b>TIRA N°</b>	
<b>TEXTO ORIGEN</b>	
<b>TEXTO META</b>	
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>	
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad
<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física
<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/> Exageración
<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>	
<input type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica
<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica
<input type="checkbox"/> Instrumental	<input type="checkbox"/> De transferencia
<b>INDICADORES</b>	
<input type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción
<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir
<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción
<b>ANÁLISIS</b>	

Elaboración propia

## VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombres y Apellidos del experto: MARLENE GELOVEVA CORLLIS POLANCO  
1.2. Grado académico: LICENCIADA EN TRADUCCIÓN-INTERPRETACIÓN  
1.3. Cargo e institución donde labora: DOCENTE EN LA UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO  
1.4. Nombre del instrumento a validar: FILHA DE ANALISIS

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	1	2
		POR MEJORAR	ACEPTABLE
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		✓
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		✓
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.		✓
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.	✓	
6. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar las variables de investigación.		✓
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		✓
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos, variables e indicadores.		✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		✓
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		✓

### III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

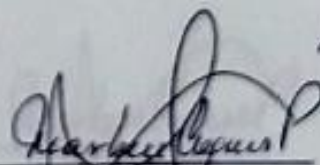
- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación   
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

V. OBSERVACIONES:

(Lugar y fecha de validación)

Lima, 04 Julio 2020

  
Firma del experto

## VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombres y Apellidos del experto: Paola Miranda Castillo  
1.2. Grado académico: Magister en Administración de la Educación.  
1.3. Cargo e institución donde labora: Universidad César Vallejo  
1.4. Nombre del instrumento a validar: Ficha de análisis

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	1	2
		POR MEJORAR	ACEPTABLE
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje comprensible.	x	
2. OBJETIVIDAD	Esta adecuado a las leyes y principios científicos.		x
3. ACTUALIDAD	Esta adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.	x	
4. ORGANIZACION	Existe una organizacion logica.		x
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.		x
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de investigación.	x	
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		x
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos, variables e indicadores.		x
9. METODOLOGIA	La estrategia responde a una metodologia y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.	x	
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		x

### III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación  
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

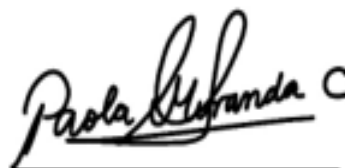
x

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

V. OBSERVACIONES:

--

Piura 11 de julio de 2020



Firma del experto  
DNI: 45214905  
Teléfono: 952235105

## VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

### I. DATOS GENERALES

1.1. Nombres y Apellidos del experto: Miguel Ángel Medina Lescano

1.2. Grado académico: Doctor en Educación

1.3. Cargo e institución donde labora: Docente Tiempo Completo Universidad César Vallejo

1.4. Nombre del instrumento a validar: Ficha de Análisis

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	1	2
		POR MEJORAR	ACEPTABLE
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		x
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		x
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		x
4. ORGANIZACION	Existe una organización lógica.		x
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.		x
6. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar las variables de investigación.		x
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		x
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos, variables e indicadores.		x
9. METODOLOGIA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		x
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		x

### III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación

x

- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

### IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

20

### V. OBSERVACIONES:

--

Trujillo, 12 Julio 2020

Firma del experto

DNI: 19098824

Teléfono: 947410404

### Anexo 3: Instrumento de recolección de datos

#### Instrumento I: lista de cotejo

ELEMENTOS DEL HUMOR (O' Shannon, 2012)	Cómico de enero de 1981	
	SÍ	NO
Incongruencia	✓	
Sorpresa	✓	
Repetición		✓
Exageración	✓	
Comedia física	✓	
Absurdo		✓
Superioridad	✓	
Multiplicidad de significados	✓	

Elaboración propia

ELEMENTOS DEL HUMOR (O' Shannon, 2012)	Cómic de febrero de 1981	
	SÍ	NO
Incongruencia		✓
Sorpresa	✓	
Repetición		✓
Exageración	✓	
Comedia física		✓
Absurdo	✓	
Superioridad	✓	
Multiplicidad de significados	✓	

Elaboración propia

ELEMENTOS DEL HUMOR (O' Shannon, 2012)	Cómico de marzo de 1981	
	SÍ	NO
Incongruencia	✓	
Sorpresa	✓	
Repetición	✓	
Exageración	✓	
Comedia física		✓
Absurdo	✓	
Superioridad	✓	
Multiplicidad de significados	✓	

Elaboración propia



ELEMENTOS DEL HUMOR (O' Shannon, 2012)	Cómico de abril de 1981	
	SÍ	NO
Incongruencia	✓	
Sorpresa	✓	
Repetición		✓
Exageración	✓	
Comedia física	✓	
Absurdo	✓	
Superioridad		✓
Multiplicidad de significados		✓

Elaboración propia

ELEMENTOS DEL HUMOR (O' Shannon, 2012)	Cómico de enero de 1982	
	SÍ	NO
Incongruencia	✓	
Sorpresa	✓	
Repetición		✓
Exageración	✓	
Comedia física	✓	
Absurdo	✓	
Superioridad		✓
Multiplicidad de significados		✓

Elaboración propia

ELEMENTOS DEL HUMOR (O' Shannon, 2012)	Cómico de febrero de 1982	
	SÍ	NO
Incongruencia	✓	
Sorpresa	✓	
Repetición		✓
Exageración	✓	
Comedia física	✓	
Absurdo		✓
Superioridad	✓	
Multiplicidad de significados		✓

Elaboración propia

ELEMENTOS DEL HUMOR (O' Shannon, 2012)	Cómico de marzo de 1982	
	SÍ	NO
Incongruencia	✓	
Sorpresa	✓	
Repetición	✓	
Exageración	✓	
Comedia física	✓	
Absurdo	✓	
Superioridad	✓	
Multiplicidad de significados		✓









Elaboración propia

ELEMENTOS DEL HUMOR (O' Shannon, 2012)	Cómico de abril de 1982	
	SÍ	NO
Incongruencia		✓
Sorpresa	✓	
Repetición		✓
Exageración		✓
Comedia física		✓
Absurdo		✓
Superioridad	✓	
Multiplicidad de significados	✓	









Elaboración propia

## Instrumento II: ficha de análisis

TIRA N.º	1			
<b>TEXTO ORIGEN</b>				
<b>TEXTO META</b>				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados
<input checked="" type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo			
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental
	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia			
<b>INDICADORES</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico
	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción			
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la sorpresa se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto "Thank you for forcing us to read it!" en la lengua origen (en adelante, <b>LO</b>) y "¡Muchas gracias por obligarnos a leerlo!" en la lengua meta ( en adelante, <b>LM</b>) . La sorpresa en este caso se da porque el personaje de Patty da a entender en las tres primeras viñetas que está feliz con la tarea que le ha asignado su profesora hasta que revela sus verdaderos sentimientos de forma inadvertida. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues se necesita un conocimiento gramatical y lexical para traducir la oración "Thank you for forcing us to read it!, así como también el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta y así lograr un producto de calidad.</p>				









<b>TIRA N.º</b>	<b>2</b>			
<b>TEXTO ORIGEN</b>	The kidnappers had taken him to a little town called Abeyance. 	"Help!" he cried. "I'm being held in Abeyance!" 		I GUESS NOT.. 
<b>TEXTO META</b>	Sus secuestradores lo llevaron a una pequeña ciudad llamada El Olvido 	¡ Socorro! -gritó- ¡ Me tienen en El Olvido! 		CREO QUE NO.. 
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/>	Incongruencia	<input type="checkbox"/>	Superioridad	
<input type="checkbox"/>	Repetición	<input type="checkbox"/>	Comedia física	
<input checked="" type="checkbox"/>	Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/>	Exageración	
<input type="checkbox"/>	Sorpresa	<input type="checkbox"/>	Absurdo	
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input type="checkbox"/>	Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/>	Estratégica	
<input type="checkbox"/>	Extralingüística	<input checked="" type="checkbox"/>	Psicofisiológica	
<input type="checkbox"/>	Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/>	De transferencia	
<b>INDICADORES</b>				
<input type="checkbox"/>	Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/>	Capacidad para resolver problemas de traducción	
<input type="checkbox"/>	Conocimiento cultural	<input checked="" type="checkbox"/>	Creatividad para traducir	
<input type="checkbox"/>	Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/>	Capacidad para recorrer el proceso de traducción	
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la multiplicidad de significados se manifiesta en la segunda viñeta, concretamente en el texto "Help! he cried. I'm being held in Abeyance" en la <b>LO</b> y "¡ Socorro! -gritó- ¡ Me tienen en el olvido!" en la <b>LM</b>. La multiplicidad de significados se da porque el personaje de Snoopy hace un juego de palabras con la expresión "hold in abeyance" y con el nombre de un pueblo llamado también "Abeyance" . Para este caso se requiere el dominio de la competencia psicofisiológica pues el traductor necesita creatividad para traducir los juegos de palabras, pero sin sacrificar mucho el sentido original, así como también el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta y así lograr un producto de calidad.</p>				

Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>3</b>			
<b>TEXTO ORIGEN</b>				
<b>TEXTO META</b>				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input checked="" type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Exageración
<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/> Absurdo	<input checked="" type="checkbox"/> Sorpresa		
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia
<input type="checkbox"/> Instrumental				
<b>INDICADORES</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción
<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico				
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la sorpresa y la comedia física se manifiestan en la tercera viñeta. Por un lado, la comedia física aparece en la imagen de la viñeta y por el otro, la sorpresa en el texto "All I want to do is yell at you" en la <b>LO</b> y "¡Tan solo quiero gritarte!" en la <b>LM</b>. La comedia física se da porque el personaje de Lucy ejerce violencia contra Linus y la sorpresa porque Lucy cambia su forma de dirigirse ante Linus de forma inadvertida. Para el caso de la comedia física no se requiere el dominio de ninguna competencia porque la imagen no se está traduciendo y se mantiene fiel al original y para el caso de la sorpresa se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues se necesita un conocimiento gramatical y lexical para traducir la expresión "All I want to do is yell at you". Asimismo, se requiere el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta y así lograr un producto de calidad.</p>				

Elaboración propia




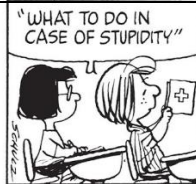






<b>TIRA N.º</b>	<b>4</b>						
<b>TEXTO ORIGEN</b>							
<b>TEXTO META</b>							
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>							
<input checked="" type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/> Exageración	<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>							
<input type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input checked="" type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia		
<b>INDICADORES</b>							
<input type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción		
<b>ANÁLISIS</b>							
<p>En esta tira la incongruencia se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto "Hurray! Hurray! Clap clap clap clap clap" en la <b>LO</b> y "¡Bravo! ¡Bravo! ¡Clap Clap Clap Clap Clap" en la <b>LM</b>. La incongruencia se da porque los insecto de la tierra aplauden ante lo que dice Carlitos (Charlie Brown). Para este caso se requiere el dominio de la competencia extralingüística pues se necesita un conocimiento cultural para que el traductor sepa que la expresión "Hurray" no se puede traducir de forma literal al español, sino que debe buscar un equivalente que transmita el mensaje y el sentido original; así como también el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta y así lograr un producto de calidad.</p>							









Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>5</b>						
<b>TEXTO ORIGEN</b>							
<b>TEXTO META</b>							
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>							
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input checked="" type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/> Exageración	<input checked="" type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>							
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental	<input type="checkbox"/> De transferencia		
<b>INDICADORES</b>							
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción		
<b>ANÁLISIS</b>							
<p>En esta tira la superioridad y la sorpresa se manifiestan en viñetas diferentes. La superioridad en la tercera viñeta en el texto "If that's true, I know someone who shouldn't need a drink for ten years!" en la <b>LO</b> y "¡Si eso es verdad, sé de alguien que se podría pasar diez años sin beber" en la <b>LM</b>; la sorpresa se manifiesta en el texto "If I were a camel, sweetie, I'd take you out in the desert and leave you there" en la <b>LO</b> y "Cariño, ¡Si fuese un camello, te llevaba al desierto y te abandonaba!" en la <b>LM</b>. La superioridad se da porque Lucy ofende a Snoopy y la sorpresa porque Snoopy hace un "remate" del chiste respondiéndole algo inesperado. Para ambos casos se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues ambos textos no suponen un reto de traducción que no se pueda solucionar con un conocimiento lexical; así como también el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del TM.</p>							









Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>6</b>						
<b>TEXTO ORIGEN</b>							
<b>TEXTO META</b>							
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>							
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input checked="" type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/> Exageración	<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>							
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia		
<b>INDICADORES</b>							
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción		
<b>ANÁLISIS</b>							
<p>En esta tira la superioridad se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto “What to do in case of stupidity” en la <b>LO</b> y “Qué hacer en caso de estupidez” en la <b>LM</b>. La superioridad se da porque Patty ofende a Marcia haciendo burla de su inteligencia lo cual estimula la risa en el público lector. Para este caso se necesita el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues se requiere solo un conocimiento lexical y gramatical para traducir la expresión “What to do in case of stupidity”; así como también el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta y así lograr un producto de calidad.</p>							

Elaboración propia

TIRA N.º	7			
TEXTO ORIGEN				
TEXTO META				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/> Incongruencia <input type="checkbox"/> Repetición <input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados <input type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Superioridad <input type="checkbox"/> Comedia física <input checked="" type="checkbox"/> Exageración <input type="checkbox"/> Absurdo			
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe <input type="checkbox"/> Extralingüística <input type="checkbox"/> Instrumental	<input type="checkbox"/> Estratégica <input type="checkbox"/> Psicofisiológica <input type="checkbox"/> De transferencia			
<b>INDICADORES</b>				
<input type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical <input type="checkbox"/> Conocimiento cultural <input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción <input type="checkbox"/> Creatividad para traducir <input type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción			
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la exageración se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en la imagen tanto de la <b>LO</b> como de la <b>LM</b>. La exageración se da porque Snoopy se cubre el cuerpo totalmente con sus calcetines para calmar el frío, lo cual es una exageración de la realidad con una clara intención de estimular la risa en el público lector. Para este caso no se necesita el dominio de ninguna competencia en concreto porque la imagen se mantiene fiel al original.</p>				








Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>8</b>						
<b>TEXTO ORIGEN</b>							
<b>TEXTO META</b>							
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>							
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input checked="" type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/> Exageración	<input checked="" type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>							
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental	<input type="checkbox"/> De transferencia		
<b>INDICADORES</b>							
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción		
<b>ANÁLISIS</b>							
<p>En esta tira la sorpresa y la comedia física se manifiestan ambas en la cuarta viñeta. Por un lado la sorpresa se manifiesta en el texto “Good night!” en la <b>LO</b> y “¡Buenas noches!” en la <b>LM</b>; por otro lado la comedia física se manifiesta en la imagen de la misma viñeta tanto en la <b>LO</b> como en la <b>LM</b>. La sorpresa se da porque Lucy se mantiene dócil con Linus para al final gritarle de manera sorprendente y la comedia física se da porque al gritarle, Linus cae al suelo lastimándose la cabeza. Para el caso de la sorpresa se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe para la traducción de la expresión “Good night!”, así como también el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta y así lograr un producto de calidad; y para el caso de la comedia física no se requiere el dominio de ninguna competencia en concreto porque la imagen se mantiene fiel al original y no se está traduciendo.</p>							

Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>9</b>			
<b>TEXTO ORIGEN</b>				
<b>TEXTO META</b>				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input checked="" type="checkbox"/> Multiplicidad de significados
<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo	<input type="checkbox"/> Exageración		
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input checked="" type="checkbox"/> Extralingüística	<input checked="" type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia
<input type="checkbox"/> Instrumental				
<b>INDICADORES</b>				
<input type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input checked="" type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción
<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico				
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la multiplicidad de significados se manifiesta en la última viñeta, concretamente en el texto “Remember what I was telling you about Ground Hug Day” en la <b>LO</b> y “¿Recuerdas aquello que te decía de estar en el candelerero?” en la <b>LM</b>. La multiplicidad de significados se da porque Snoopy hace un juego de palabras con la expresión “Groundhog day” y “Ground hug day” creando un significado distinto, y cuya confusión repercute en el personaje de Emilio. Para este caso se requiere el dominio de la competencia extralingüística pues el traductor debe poseer un conocimiento cultural relacionado con las fechas importantes en la cultura origen y así buscar un equivalente en la cultura meta. Asimismo, se requiere la competencia psicofisiológica cuyo indicador es la creatividad para traducir, en este caso, creatividad para hacer una rima y que a la vez se respete la intención original.</p>				

Elaboración propia









<b>TIRA N.º</b>	<b>10</b>				
<b>TEXTO ORIGEN</b>					
<b>TEXTO META</b>					
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>					
<input type="checkbox"/> Incongruencia <input type="checkbox"/> Superioridad <input type="checkbox"/> Repetición <input type="checkbox"/> Comedia física <input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados <input type="checkbox"/> Exageración <input checked="" type="checkbox"/> Sorpresa <input type="checkbox"/> Absurdo					
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>					
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe <input type="checkbox"/> Estratégica <input type="checkbox"/> Extralingüística <input type="checkbox"/> Psicofisiológica <input type="checkbox"/> Instrumental <input checked="" type="checkbox"/> De transferencia					
<b>INDICADORES</b>					
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical <input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción <input type="checkbox"/> Conocimiento cultural <input type="checkbox"/> Creatividad para traducir <input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico <input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción					
<b>ANÁLISIS</b>					
<p>En esta tira la sorpresa se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto "I do not!" en la <b>LO</b> y "¡No sé nada!" en la <b>LM</b>. La sorpresa se da porque Sally da a entender en las tres primeras viñetas que Linus está al tanto de sus sentimientos hacia él, hasta que en la cuarta viñeta este personaje interviene de forma inadvertida diciendo que no sabía nada del asunto. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues se necesita un conocimiento lexical y gramatical para traducir la expresión "I do not!"; así como también el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>					

Elaboración propia



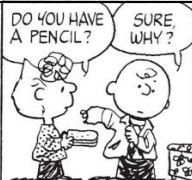





TIRA N.º	11			
TEXTO ORIGEN	ALL RIGHT, 'AT EASE' OUT THERE! OUR TEACHER HAS ASKED ME TO EXPLAIN HOW THIS VALENTINE THING WILL WORK...	EACH STUDENT WILL DROP HIS OR HER VALENTINE INTO THIS BOX... PLEASE WRITE ALL NAMES CLEARLY...	SPECIAL TERMS OF ENDEARMENT LIKE "SWEET BABBOO" FOR INSTANCE, ARE PERMITTED BECAUSE THAT PERSON OBVIOUSLY KNOWS WHO HE IS...	NO, I DON'T!!
TEXTO META	¡VALE! ¡A VER SI NOS CALLAMOS! LA MAESTRA ME HA PEDIDO QUE OS EXPLIQUE CÓMO VA A IR TODO ESTO DE SAN VALENTÍN...	CADA UNO DEPOSITA SU TARJETA EN ESTA CAJA... POR FAVOR, PONED LOS NOMBRES CON CLARIDAD...	SE PERMITE EL EMPLEO DE TÉRMINOS CARINOSOS, COMO "MI CORAZONCITO", PORQUE, OBIVIAMENTE EL DESTINATARIO YA SABE QUIÉN ES...	¡¡ YO NO SÉ NADA!!
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/>	Incongruencia	<input type="checkbox"/>	Superioridad	
<input type="checkbox"/>	Repetición	<input type="checkbox"/>	Comedia física	
<input type="checkbox"/>	Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/>	Exageración	
<input checked="" type="checkbox"/>	Sorpresa	<input type="checkbox"/>	Absurdo	
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input checked="" type="checkbox"/>	Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/>	Estratégica	
<input type="checkbox"/>	Extralingüística	<input type="checkbox"/>	Psicofisiológica	
<input type="checkbox"/>	Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/>	De transferencia	
<b>INDICADORES</b>				
<input checked="" type="checkbox"/>	Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/>	Capacidad para resolver problemas de traducción	
<input type="checkbox"/>	Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/>	Creatividad para traducir	
<input type="checkbox"/>	Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/>	Capacidad para recorrer el proceso de traducción	
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la sorpresa se manifiesta de nuevo en la cuarta viñeta, concretamente en el texto "I do not!" en la <b>LO</b> y "¡No sé nada!" en la <b>LM</b>. La sorpresa se da porque Sally da a entender en las tres primeras viñetas que Linus está al tanto de sus sentimientos hacia él, hasta que en la cuarta viñeta este personaje interviene de forma inadvertida diciendo que no sabía nada del asunto. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues se necesita un conocimiento lexical y gramatical para traducir la expresión "I do not!"; así como también el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>				

Elaboración propia



TIRA N.º	12											
<p style="text-align: center;"><b>TEXTO ORIGEN</b></p>												
<p style="text-align: center;"><b>TEXTO META</b></p>												
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>												
<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; border: none;"><input type="checkbox"/> Incongruencia</td> <td style="width: 50%; border: none;"><input type="checkbox"/> Superioridad</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> Repetición</td> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> Comedia física</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados</td> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> Exageración</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> Sorpresa</td> <td style="border: none;"><input checked="" type="checkbox"/> Absurdo</td> </tr> </table>					<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/> Exageración	<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input checked="" type="checkbox"/> Absurdo
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad											
<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física											
<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/> Exageración											
<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input checked="" type="checkbox"/> Absurdo											
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>												
<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; border: none;"><input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe</td> <td style="width: 50%; border: none;"><input type="checkbox"/> Estratégica</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> Extralingüística</td> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> Psicofisiológica</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> Instrumental</td> <td style="border: none;"><input checked="" type="checkbox"/> De transferencia</td> </tr> </table>					<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia		
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica											
<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica											
<input type="checkbox"/> Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia											
<b>INDICADORES</b>												
<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; border: none;"><input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical</td> <td style="width: 50%; border: none;"><input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> Conocimiento cultural</td> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> Creatividad para traducir</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico</td> <td style="border: none;"><input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción</td> </tr> </table>					<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción		
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción											
<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir											
<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción											
<b>ANÁLISIS</b>												
<p>En esta tira el absurdo se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto “A watched back door never opens!” en la <b>LO</b> y “¡Si la puerta se siente vigilada no se abre!” en la <b>LM</b>. El absurdo se da porque Snoopy hace el chiste absurdo relacionado a una puerta y para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues solamente se necesita un conocimiento gramatical y lexical para traducir la expresión “A watched back door never opens”, así como también el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>												









Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>13</b>			
<b>TEXTO ORIGEN</b>				
<b>TEXTO META</b>				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/>	Incongruencia	<input type="checkbox"/>	Superioridad	
<input type="checkbox"/>	Repetición	<input type="checkbox"/>	Comedia física	
<input type="checkbox"/>	Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/>	Exageración	
<input checked="" type="checkbox"/>	Sorpresa	<input type="checkbox"/>	Absurdo	
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input type="checkbox"/>	Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/>	Estratégica	
<input type="checkbox"/>	Extralingüística	<input type="checkbox"/>	Psicofisiológica	
<input type="checkbox"/>	Instrumental	<input type="checkbox"/>	De transferencia	
<b>INDICADORES</b>				
<input type="checkbox"/>	Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/>	Capacidad para resolver problemas de traducción	
<input type="checkbox"/>	Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/>	Creatividad para traducir	
<input type="checkbox"/>	Conocimiento tecnológico	<input type="checkbox"/>	Capacidad para recorrer el proceso de traducción	
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la sorpresa se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en la imagen de la misma, tanto en <b>LO</b> como en <b>LM</b>. La sorpresa se da porque el personaje de Sally le pide un lápiz a Carlitos para al final insertar su bocadillo en este de forma inadvertida. Para este caso no se necesita por parte del traductor el poseer ninguna competencia en concreto pues el humor recae en la imagen de la viñeta y esta se mantiene fiel al original y sin traducirse.</p>				









Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>14</b>						
<b>TEXTO ORIGEN</b>							
<b>TEXTO META</b>							
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>							
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input checked="" type="checkbox"/> Exageración	<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>							
<input type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental	<input type="checkbox"/> De transferencia		
<b>INDICADORES</b>							
<input type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción		
<b>ANÁLISIS</b>							
<p>En esta tira la exageración se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en la imagen de la misma, aunque se acompañe con el texto "...Pounce!" en la <b>LO</b> y "...¡Te atacan!" en la <b>LM</b>. La exageración en este caso se da porque la nieve cubre inmediatamente a Snoopy lo cual es imposible pero se está exagerando la rapidez con que cae la nieve y eso estimula la risa en el público lector. Para este caso no se necesita por parte del traductor el poseer ninguna competencia en especial pues el humor recae en la imagen de la viñeta y esta se mantiene fiel al original y sin traducirse.</p>							









Elaboración propia

TIRA N.º	15			
TEXTO ORIGEN	 <p>Dear Ben Ben - How have you been? I'm here.</p>	 <p>How's the weather, Ben? The weather here has been fine.</p>	 <p>How's the weather, Ben? The weather here has been fine.</p>	 <p>IF WE EVER HAVE AN INK SHORTAGE, YOU'RE GONNA BE BLAMED!</p>
TEXTO META	 <p>querido corres- ponzal ¿que tal estas? Yo estoy bien</p>	 <p>¿Cómo está el tiempo, por ahí?</p>	 <p>Por aquí nos hace unos días muy enormes.</p>	 <p>¡SI ALGUNA VEZ HAY ESCASEZ DE TINTA, SERÁ CULPA TUYA!</p>
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/> Incongruencia <input type="checkbox"/> Repetición <input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados <input type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Superioridad <input type="checkbox"/> Comedia física <input checked="" type="checkbox"/> Exageración <input type="checkbox"/> Absurdo			
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe <input type="checkbox"/> Extralingüística <input type="checkbox"/> Instrumental	<input type="checkbox"/> Estratégica <input type="checkbox"/> Psicofisiológica <input checked="" type="checkbox"/> De transferencia			
<b>INDICADORES</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical <input type="checkbox"/> Conocimiento cultural <input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción <input type="checkbox"/> Creatividad para traducir <input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción			
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la exageración se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto "If we ever have an ink shortage you're gonna be blamed" en la <b>LO</b> y "¡Si alguna vez hay escasez de tinta, será culpa tuya!" en la <b>LM</b>. La exageración en este caso se da porque Sally le dice a Carlitos que él acabará con toda la tinta del mundo por gastar mucha tinta en su carta, lo cual es imposible pero está exagerando tal situación. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues se necesita un conocimiento lexical y gramatical para traducir la expresión "If we ever have an ink shortage you're gonna be blamed", así como también el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>				

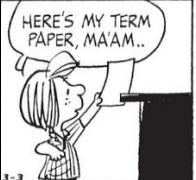


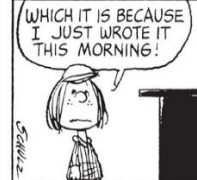




Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>16</b>			
<b>TEXTO ORIGEN</b>				
<b>TEXTO META</b>				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input checked="" type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados
<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Exageración	<input type="checkbox"/> Absurdo		
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental
<input type="checkbox"/> De transferencia				
<b>INDICADORES</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico
<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción				
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la superioridad se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto “Like There’s no sense in both of us getting wet” en la <b>LO</b> y “Como: Es absurdo que nos tengamos que mojar los dos” en la <b>LM</b>. La superioridad se da porque Snoopy le dice a Emilio que no desea estar a su lado en ese momento con un tono bastante sarcástico. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues se necesita un conocimiento lexical y gramatical para traducir el texto “Like There’s no sense in both of us getting wet!”, así como también el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>				

Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>17</b>			
<b>TEXTO ORIGEN</b>				
<b>TEXTO META</b>				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados
<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input checked="" type="checkbox"/> Exageración	<input type="checkbox"/> Absurdo		
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental
	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia			
<b>INDICADORES</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico
	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción			
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la exageración se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto “ I hate this all-night penalties” en la <b>LO</b> y “¡Odio esas tandas de penalties!” en la <b>LM</b>. La exageración se da porque Snoopy exagera la duración de los penalties en el Jockey. Para este caso se necesita el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues se requiere un conocimiento lexical y gramatical para traducir la expresión “I hate this all-night penalties”, así como también el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>				

Elaboración propia

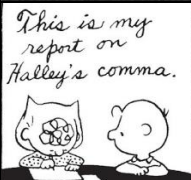







<b>TIRA N.º</b>	<b>18</b>			
<b>TEXTO ORIGEN</b>				
<b>TEXTO META</b>				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados
<input checked="" type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo			
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental
	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia			
<b>INDICADORES</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico
	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción			
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la sorpresa se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto “which it is because I just wrote it this morning” en la <b>LO</b> y “¿Que es lo que es, porque lo redacté esta mañana!” en la <b>LM</b>. La sorpresa se da porque Patty manifiesta de manera sorpresiva que su tarea la redactó esa misma mañana, comparándola con un recién nacido. Para este caso se necesita el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues se requiere un conocimiento lexical y gramatical para traducir la expresión “which it is because I just wrote it this morning”, así como también el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>				

Elaboración propia

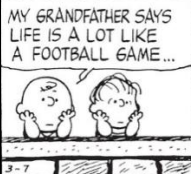
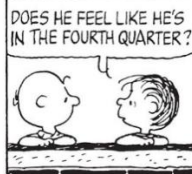






<b>TIRA N.º</b>	<b>19</b>			
<b>TEXTO ORIGEN</b>				
<b>TEXTO META</b>				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados
<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Exageración	<input type="checkbox"/> Absurdo		
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input checked="" type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental
	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia			
<b>INDICADORES</b>				
<input type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico
	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción			
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la incongruencia se manifiesta en la tercera y cuarta viñeta. Este elemento se introduce en la imagen de la tercera viñeta y se refuerza en la siguiente, concretamente en el texto “Sorry... I didn’t know they ever “poofed back” en la <b>LO</b> y “No sabía que los hubiera con eco” en la <b>LM</b>. La incongruencia se da porque al soplar el diente de león, Snoopy y Emilio reciben una respuesta, en este caso otro soplado por parte del diente de león, lo cual es incongruente con la realidad. Para este caso se necesita el dominio de la competencia extralingüística pues se necesita un conocimiento cultural para la traducción de la expresión “poofed back”, que no puede traducirse de manera literal pues se perdería el sentido original. Por último, dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>				

Elaboración propia

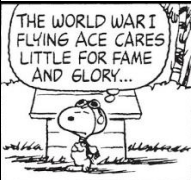
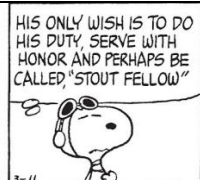








<b>TIRA N.º</b>	<b>20</b>				
<b>TEXTO ORIGEN</b>					
<b>TEXTO META</b>					
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>					
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input checked="" type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/> Exageración
<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo				
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>					
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input checked="" type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia
<b>INDICADORES</b>					
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción
<b>ANÁLISIS</b>					
<p>En esta tira la multiplicidad de significados se manifiesta en todas las viñetas. El personaje de Sally está usando mal la palabra “comet” (cometa), cambiando esta palabra por “comma” (coma), haciendo una clara alusión al Cometa Halley. De esta manera está creando un nuevo mensaje muy distinto al original. Para este caso se requiere, en primer lugar, el dominio de la competencia extralingüística pues el traductor debe poseer un conocimiento cultural del concepto “Cometa Halley” y así enfocar correctamente su traducción, en segundo lugar, competencia comunicativa bilingüe para la traducción en sí de todas las viñetas y, por último, competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta</p>					

Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>21</b>						
<b>TEXTO ORIGEN</b>							
<b>TEXTO META</b>							
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>							
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input checked="" type="checkbox"/> Exageración	<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>							
<input type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input checked="" type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia		
<b>INDICADORES</b>							
<input type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción		
<b>ANÁLISIS</b>							
<p>En esta tira la exageración se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto “He’s afraid he doesn’t have any more Time Outs” en la <b>LO</b> y “Teme que se esté jugando la prórroga” en la <b>LM</b>. La exageración se da porque Linus compara el tiempo de vida de su abuelo con el tiempo extra de un partido de fútbol, esto es, unos escasos minutos. Para este caso se necesita el dominio de la competencia extralingüística porque la palabra “time out” no se puede traducir de manera literal y esto requiere un conocimiento cultural de su parte para saber trasladar bien ese término a la lengua de destino, así como el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>							

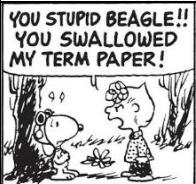







Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>22</b>						
<b>TEXTO ORIGEN</b>							
<b>TEXTO META</b>							
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>							
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input checked="" type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/> Exageración	<input checked="" type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>							
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input checked="" type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia		
<b>INDICADORES</b>							
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción		
<b>ANÁLISIS</b>							
<p>En esta tira la superioridad se manifiesta en la tercera viñeta, concretamente en el texto “Fat” en la LO y “Gordo” en la LM y la sorpresa se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto “Stout!” en la LO y “Buen mozo” en la LM. La superioridad se da porque Lucy se burla de Snoopy llamándole gordo y la sorpresa se da porque Snoopy le responde de una forma distinta y contraria a lo que se podría esperar. Para el caso de la superioridad, se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues solo se necesita un conocimiento lexical para traducir la palabra “fat” y para el caso de la sorpresa se requiere el dominio de la competencia extralingüística pues la palabra “Stout” es un culturema que para este contexto se traduce como “Buen mozo”, lo que implica un conocimiento cultural por parte del traductor. Por último, el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>							

Elaboración propia

TIRA N.º	23			
TEXTORIGEN	HERE'S THE WORLD WAR I FLYING ACE FLEEING FROM THE ENEMY WITH THE SECRET PAPERS...	YOU STUPID BEAGLE!! COME BACK HERE WITH MY TERM PAPER!!!	KNOWING HE IS ABOUT TO BE CAUGHT, HE BECOMES DESPERATE...	HE SWALLOWS THE PAPERS! AAUGH!
TEXTOMETA	EL AS DEL AIRE DE LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL HUYE DEL ENEMIGO LLEVÁNDOSE LOS DOCUMENTOS SECRETOS	¡¡MALDITO CHUCHO!! ¡¡VEN AQUÍ Y DEVUELVE ME LA REDACCIÓN!!!	SABIENDO QUE VA A SER CAPTURADO, LE EMBARGA LA DESESPERACIÓN	¡Y SE TRAGA LOS DOCUMENTOS! ¡AAUGH!
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/>	Incongruencia	<input type="checkbox"/>	Superioridad	
<input checked="" type="checkbox"/>	Repetición	<input type="checkbox"/>	Comedia física	
<input type="checkbox"/>	Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/>	Exageración	
<input type="checkbox"/>	Sorpresa	<input type="checkbox"/>	Absurdo	
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input type="checkbox"/>	Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/>	Estratégica	
<input checked="" type="checkbox"/>	Extralingüística	<input type="checkbox"/>	Psicofisiológica	
<input type="checkbox"/>	Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/>	De transferencia	
<b>INDICADORES</b>				
<input type="checkbox"/>	Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/>	Capacidad para resolver problemas de traducción	
<input checked="" type="checkbox"/>	Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/>	Creatividad para traducir	
<input type="checkbox"/>	Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/>	Capacidad para recorrer el proceso de traducción	
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la repetición se manifiesta en la segunda viñeta, concretamente en el texto “ Stupid Beagle” en la <b>LO</b> y “¡¡Maldito Chucho!!” en la <b>LM</b>. La repetición se da porque esa expresión se utiliza mucho a lo largo de todo el cómic, es una expresión repetitiva que se le suele decir a Snoopy cada vez que alguien se enfada con él. Para este caso se necesita el dominio de la competencia extralingüística pues la raza de perro “Beagle” no es común en la cultura de llegada, por lo que el traductor debe tener conocimiento de eso y buscar otro término que suene de forma natural en la cultura de destino pero que el mensaje se mantenga; así como el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>				

Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>24</b>			
<b>TEXTO ORIGEN</b>				
<b>TEXTO META</b>				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input checked="" type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Exageración
<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input checked="" type="checkbox"/> Absurdo	<input type="checkbox"/> Sorpresa		
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input checked="" type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia
<input type="checkbox"/> Instrumental				
<b>INDICADORES</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción
<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico				
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la repetición se manifiesta en la primera viñeta, concretamente en el texto “ Stupid Beagle” en la <b>LO</b> y “¡¡Maldito Chucho!!” en la <b>LM</b> y el absurdo se manifiesta en la última viñeta, concretamente en el texto “Anyways, here it is!” en la <b>LO</b> y “¡De todos modos aquí la tiene!” en la <b>LM</b>. La repetición nuevamente se da porque se reitera la expresión “Stupid Beagle” y el absurdo se da porque Sally hace un chiste ridículo en compañía de Snoopy. Para el caso de la repetición se requiere el dominio de la competencia extralingüística y para el caso del absurdo se requiere la competencia comunicativa bilingüe pues solamente se necesita un conocimiento gramatical y lexical para traducir la oración “Anyways, here it is!”. Por último, para ambos elementos se requiere el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>				









Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>25</b>			
<b>TEXTO ORIGEN</b>				
<b>TEXTO META</b>				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input checked="" type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input checked="" type="checkbox"/> Exageración
<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/> Absurdo	<input type="checkbox"/> Sorpresa		
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input checked="" type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia
<input type="checkbox"/> Instrumental				
<b>INDICADORES</b>				
<input type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción
<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico				
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira se manifiestan dos elementos: la superioridad y exageración. Ambas aparecen en la última viñeta, concretamente en el texto "That was weird, big brother. I could hear your face fall clear out in the other room" en la <b>LO</b> y "¡Que raro, desde el otro cuarto diría que he oído como se te caía el alma a los pies" en la <b>LM</b>. En este caso se tradujo la palabra "face" por "alma" porque en la LM la expresión es así: "caerse el ama al suelo", para traducir este elemento se necesita de la competencia extralingüística, pues se requiere de un conocimiento cultural para saber cuando adaptar una palabra o expresión para que suene natural en la cultura a la cual va dirigida, así como también el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>				

Elaboración propia


<b>TIRA N.º</b>	<b>26</b>			
<b>TEXTO ORIGEN</b>	<p>WHAT ARE YOU DOING HERE ON THE PLAYERS' BENCH, CHUCK? YOU'RE SUPPOSED TO BE SELLING POPCORN!</p>	<p>I THOUGHT YOU MIGHT NEED A SPARE PITCHER</p>	<p>ALL WE NEED YOU FOR, CHUCK, IS TO SELL THE POPCORN!</p>	<p>BUT.. BUT SELL THE POPCORN, CHUCK!</p>
<b>TEXTO META</b>	<p>¿QUÉ HACES AQUÍ, SENTADO EN EL BANCILLO, CARLITOS? ¿TIENES QUE VENDER LAS PALOMITAS!</p>	<p>PENSE QUE TAL VEZ NECESITARÍAS UN LANZADOR SUPLENTE</p>	<p>¡LO QUE NECESITAMOS ES QUE VENDAS PALOMITAS!</p>	<p>PERO... ¡PERO VENDE LAS PALOMITAS, CARLITOS!</p>
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/>	Incongruencia	<input type="checkbox"/>	Superioridad	
<input checked="" type="checkbox"/>	Repetición	<input type="checkbox"/>	Comedia física	
<input type="checkbox"/>	Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/>	Exageración	
<input type="checkbox"/>	Sorpresa	<input type="checkbox"/>	Absurdo	
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input checked="" type="checkbox"/>	Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/>	Estratégica	
<input type="checkbox"/>	Extralingüística	<input type="checkbox"/>	Psicofisiológica	
<input type="checkbox"/>	Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/>	De transferencia	
<b>INDICADORES</b>				
<input checked="" type="checkbox"/>	Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/>	Capacidad para resolver problemas de traducción	
<input type="checkbox"/>	Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/>	Creatividad para traducir	
<input type="checkbox"/>	Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/>	Capacidad para recorrer el proceso de traducción	
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la repetición se manifiesta en las cuatro viñetas, haciendo énfasis a la expresión "Sell the popcorn, Chuck" en la LO y "Vende las palomitas" en la LM. La repetición se da porque Marcia interrumpe todo lo que Charlie Brown (Carlitos), en clara alusión de que no le interesa lo que este quiere decirle, solo le interesa que venda las palomitas. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues en estas viñetas solo se debe saber traducir "sell the popcorn", así como también el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>				

Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>27</b>						
<b>TEXTO ORIGEN</b>							
<b>TEXTO META</b>							
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>							
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input checked="" type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/> Exageración	<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>							
<input type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental	<input type="checkbox"/> De transferencia		
<b>INDICADORES</b>							
<input type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción		
<b>ANÁLISIS</b>							
<p>En esta tira la comedia física se manifiesta en la tercera viñeta, concretamente en la imagen de la misma, tanto en LO com en LM. La comedia física en este caso se da porque Patty es golpeada accidentalmente por Charlie Brown y eso estimula la risa en el público lector. Para este caso no se necesita por parte del traductor el poseer ninguna competencia en especial porque el elemento recae en la imagen de la viñeta y en ambos textos la imagen se mantiene.</p>							

Elaboración propia




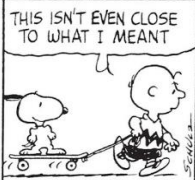






<b>TIRA N.º</b>	<b>28</b>			
<b>TEXTO ORIGEN</b>				
<b>TEXTO META</b>				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/>	Incongruencia	<input type="checkbox"/>	Superioridad	
<input type="checkbox"/>	Repetición	<input type="checkbox"/>	Comedia física	
<input type="checkbox"/>	Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/>	Exageración	
<input checked="" type="checkbox"/>	Sorpresa	<input type="checkbox"/>	Absurdo	
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input checked="" type="checkbox"/>	Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/>	Estratégica	
<input type="checkbox"/>	Extralingüística	<input type="checkbox"/>	Psicofisiológica	
<input type="checkbox"/>	Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/>	De transferencia	
<b>INDICADORES</b>				
<input checked="" type="checkbox"/>	Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/>	Capacidad para resolver problemas de traducción	
<input type="checkbox"/>	Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/>	Creatividad para traducir	
<input type="checkbox"/>	Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/>	Capacidad para recorrer el proceso de traducción	
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la sorpresa se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto “We lost, sir...fifty-one to fifty” en la LO y “Perdimos señor...¡Cincuenta y uno a cincuenta!” en la LM. La sorpresa en este caso se da porque en la tercera viñeta se advierte un posible final pero en la cuarta viñeta Marcia hace un remate, creando un final distinto. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues solamente se necesita un conocimiento lexical para la traducción del texto “ We lost, sir...fifty-one to fifty”, así como también el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>				









Elaboración propia

TIRA N.º	29			
<p><b>TEXTO ORIGEN</b></p>				
<p><b>TEXTO META</b></p>				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/> Incongruencia <input type="checkbox"/> Repetición <input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados <input checked="" type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Superioridad <input type="checkbox"/> Comedia física <input type="checkbox"/> Exageración <input type="checkbox"/> Absurdo			
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe <input type="checkbox"/> Extralingüística <input type="checkbox"/> Instrumental	<input type="checkbox"/> Estratégica <input type="checkbox"/> Psicofisiológica <input checked="" type="checkbox"/> De transferencia			
<b>INDICADORES</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical <input type="checkbox"/> Conocimiento cultural <input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción <input type="checkbox"/> Creatividad para traducir <input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción			
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la sorpresa se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto “You’re right, Chuck! I’m lying!!” en la LO y “¡Tienes razón, Carlitos! ¡¡Es mentira!!” en la LM. La sorpresa en este caso se da porque Patty le hace creer en las tres primeras viñetas que no está enfadada con Carlitos pero en la cuarta viñeta le dice la verdad de forma inadvertida. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues solamente se necesita un conocimiento lexical para la traducción del texto “ You’re right, Chuck! I’m lying!!”, así como también el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>				









Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>30</b>						
<b>TEXTO ORIGEN</b>							
<b>TEXTO META</b>							
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>							
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/> Exageración	<input checked="" type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>							
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia		
<b>INDICADORES</b>							
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción		
<b>ANÁLISIS</b>							
<p>En esta tira la sorpresa se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto “This isn’t even close to what I meant” en la LO y “Esto no tiene nada que ver con lo que te contaba” en la LM. La sorpresa en este caso se da porque en las tres primeras viñetas Snoopy le hace creer a Charlie Brown que este lo pasearía y él se dejaría pasear como su mascota pero en la última viñeta ocurre totalmente lo contrario. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues solamente se necesita un conocimiento lexical para la traducción del texto “This isn’t even close to what I meant”, así como también la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>							

Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>31</b>			
<b>TEXTO ORIGEN</b>	Dear Ex-Sweetheart, How did I love thee? Let me count the ways. 	How do I forget thee? 	Let me count the ways. 	I'm up to nine hundred. 
<b>TEXTO META</b>	Ex-amada mía, ¿Cuánto os amaba? ¡Inmensamente! 	Y, ¿Cómo os he olvidado? 	Enumeraré las maneras 	Alrededor de novecientas. 
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados
<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input checked="" type="checkbox"/> Exageración	<input type="checkbox"/> Absurdo		
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia			
<b>INDICADORES</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción			
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la exageración se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto "I'm up to nine hundred" en la LO y "Alrededor de novecientas" en la LM. La exageración en este caso se da porque Snoopy exagera en contar todas las razones por las que olvidó a su ex amada, respondiendo con una cifra exorbitante. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues solamente se necesita un conocimiento lexical para la traducción del texto "I'm up to nine hundred", así como también la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>				


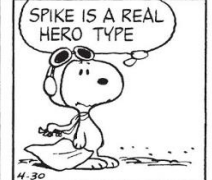






Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>32</b>			
<b>TEXTO ORIGEN</b>				
<b>TEXTO META</b>				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados
<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input checked="" type="checkbox"/> Absurdo			
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input checked="" type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental
	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia			
<b>INDICADORES</b>				
<input type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico
	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción			
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira el absurdo se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto “Ow! Ooo! Ouch! Ow!” en la LO y “¡Ay! ¡Uy! ¡Uuich! ¡Aagh” en la LM. El absurdo en este caso se da porque el noticiero que está viendo Linus deja de tener seriedad para crear una broma improvisada y ridícula. Para este caso se requiere el dominio de la competencia extralingüística pues para la traducción de las interjecciones se debe tener un conocimiento cultural para que estas suenen de manera natural y que el mensaje se entienda en la lengua de destino, así como también la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>				









Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>33</b>				
<b>TEXTO ORIGEN</b>	<p>HERE'S THE WORLD WAR I FLYING ACE READING A LETTER FROM HOME</p>	<p>IT'S ABOUT MY BROTHER SPIKE...HE'S IN FRANCE! HE'S BEEN DRAFTED INTO THE INFANTRY!!</p>	<p>MY BROTHER SPIKE IN THE INFANTRY! WHAT A FINE FIGURE OF A SOLDIER HE MUST MAKE...</p>		
<b>TEXTO META</b>	<p>EL AS DEL AIRE DE LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL ESTÁ LEYENDO UNA CARTA DE CASA.</p>	<p>HABLA DE MI HERMANO SPIKE...Y ESTÁ EN FRANCIA!! LO HAN MOVILIZADO Y ESTÁ EN LA INFANTERÍA!!</p>	<p>¡MI HERMANO SPIKE EN LA INFANTERÍA! / QUÉ ESTAMPA MÁS GALLARDA DEBE DE TENER!</p>		
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>					
<input checked="" type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/> Exageración
<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo				
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>					
<input type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental	<input type="checkbox"/> De transferencia
<b>INDICADORES</b>					
<input type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción
<b>ANÁLISIS</b>					
<p>En esta tira la incongruencia se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en la imagen tanto en la LO como en la LM. La incongruencia se da porque Snoopy describe a su hermano Spike como un aguerrido miembro del ejército norteamericano y al final se le muestra como un personaje flacucho y desaliñado, algo que es incongruente con las viñetas anteriores y eso estimula la risa en el público lector. Para este caso no se requiere el dominio de ninguna competencia en específico porque el elemento del humor está recayendo en la imagen de la cuarta viñeta y esta no se está traduciendo.</p>					

Elaboración propia









<b>TIRA N.º</b>	<b>34</b>			
<b>TEXTO ORIGEN</b>				
<b>TEXTO META</b>				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados
<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Exageración	<input type="checkbox"/> Absurdo		
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental
<input type="checkbox"/> De transferencia				
<b>INDICADORES</b>				
<input type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico
<input type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción				
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la incongruencia se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en la imagen tanto en la LO como en la LM. La incongruencia se da porque Snoopy describe las labores de su hermano dentro de la infantería como heroicas y osadas pero en la cuarta viñeta se enfoca a Spike y es totalmente lo contrario a la descripción que le da su hermano. Para este caso no se requiere el dominio de ninguna competencia en específico porque el elemento del humor está recayendo en la imagen de la cuarta viñeta y esta no se está traduciendo.</p>				

Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>35</b>			
<b>TEXTO ORIGEN</b>				
<b>TEXTO META</b>				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/>	Incongruencia	<input type="checkbox"/>	Superioridad	
<input type="checkbox"/>	Repetición	<input type="checkbox"/>	Comedia física	
<input type="checkbox"/>	Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/>	Exageración	
<input checked="" type="checkbox"/>	Sorpresa	<input type="checkbox"/>	Absurdo	
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input checked="" type="checkbox"/>	Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/>	Estratégica	
<input type="checkbox"/>	Extralingüística	<input type="checkbox"/>	Psicofisiológica	
<input type="checkbox"/>	Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/>	De transferencia	
<b>INDICADORES</b>				
<input checked="" type="checkbox"/>	Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/>	Capacidad para resolver problemas de traducción	
<input type="checkbox"/>	Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/>	Creatividad para traducir	
<input type="checkbox"/>	Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/>	Capacidad para recorrer el proceso de traducción	
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la sorpresa se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto “Study?!” en la LO y “¿Estudiar?” en la LM. La sorpresa se da porque en las tres primeras viñetas el personaje de Patty da a entender que haría todo por ser un urbanito pero en la última viñeta hace un remate sorpresivo. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues solo se necesita un conocimiento lexical para la traducción de la palabra “Study”, así como también la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>				

Elaboración propia


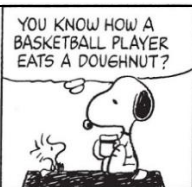








<b>TIRA N.º</b>	<b>36</b>						
<b>TEXTO ORIGEN</b>							
<b>TEXTO META</b>							
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>							
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input checked="" type="checkbox"/> Exageración	<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>							
<input type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental	<input type="checkbox"/> De transferencia		
<b>INDICADORES</b>							
<input type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción		
<b>ANÁLISIS</b>							
<p>En esta tira la exageración se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en la imagen tanto en la LO como en la LM. La exageración se da porque Patty exagera la situación de quedarse dormida en clase llevando sus sábanas al salón. Para este caso no se requiere el dominio de ninguna competencia en específico porque el elemento del humor está recayendo en la imagen de la cuarta viñeta y esta no se está traduciendo.</p>							

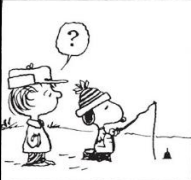







Elaboración propia

TIRA N.º	37			
TEXTO ORIGEN				
TEXTO META				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados
<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input checked="" type="checkbox"/> Absurdo			
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental
	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia			
<b>INDICADORES</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico
	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción			
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira el absurdo se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto “And even depth” en la <b>LO</b> y “¡Y profundidades” en la <b>LM</b>. El absurdo se da porque Marcia le hace un chiste ridículo a Patty. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues se necesita un conocimiento gramatical para la traducción “And even depth”, así como también la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>				









Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>38</b>						
<b>TEXTO ORIGEN</b>							
<b>TEXTO META</b>							
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>							
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/> Exageración	<input checked="" type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>							
<input type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input checked="" type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia		
<b>INDICADORES</b>							
<input type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción		
<b>ANÁLISIS</b>							
<p>En esta tira la sorpresa se manifiesta en la tercera viñeta, concretamente en el texto “Slam dunk!” en la <b>LO</b> y “¡Canasta!” en la <b>LM</b>. La sorpresa se da porque Snoopy rompe la tranquilidad de las dos primeras viñetas de manera inadvertida, lanzando la rosquilla dentro de su taza. Para este caso se requiere el dominio de la competencia extralingüística pues la expresión “slam dunk” tiene una carga cultural que no se entendería en la <b>LM</b> si se traduce de forma literal por lo que requiere un conocimiento cultural por parte del traductor para trasladar el mensaje y que se entienda con naturalidad en español, así como también la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>							

Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>39</b>			
<b>TEXTO ORIGEN</b>				
<b>TEXTO META</b>				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados
<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo	<input type="checkbox"/> Exageración		
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental
	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia			
<b>INDICADORES</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico
	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción			
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la incongruencia se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto "Snowfish!" en la <b>LO</b> y "¡Peces de nieve!" en la <b>LM</b>. La incongruencia se da porque Snoopy plantea la situación ilógica de estar pescando peces en la nieve. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues se necesita un conocimiento gramatical y lexical para traducir la palabra "snowfish", así como también la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>				




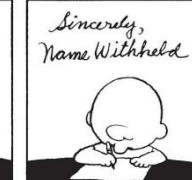




Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>40</b>			
<b>TEXTO ORIGEN</b>				
<b>TEXTO META</b>				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input checked="" type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Exageración
<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/> Absurdo	<input type="checkbox"/> Sorpresa		
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> De transferencia
<input type="checkbox"/> Instrumental				
<b>INDICADORES</b>				
<input type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción
<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico				
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la comedia física se manifiesta en la tercera y cuarta viñeta tanto en <b>LO</b> como en <b>LM</b>, complementándose ambas par estimular la risa en el público lector. La comedia física se da porque Snoopy se hace daño al intentar pescar el pez de nieve y para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues se necesita un conocimiento gramatical y lexical para traducir las oraciones “Well, I learned one thing...” y “You can’t troll for snowfish!”.</p>				

Elaboración propia

TIRA N.º	41			
TEXTO ORIGEN				
TEXTO META				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados
<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Exageración	<input type="checkbox"/> Absurdo		
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental
	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia			
<b>INDICADORES</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico
	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción			
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la incongruencia se manifiesta en la tercera viñeta, concretamente en el texto “Don’t worry... I’ll carry you...” en la <b>LO</b> y “No te apures...ya te llevo yo...” en la <b>LM</b>. La incongruencia se da porque Snoopy decide llevar a su amigo Emilio al veterinario, como si fuese su dueño y lo cual es incongruente con la realidad pues los animales no se llevan solos al veterinario. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues se necesita un conocimiento gramatical y lexical para traducir la oración “Don’t worry... I’ll carry you...”, así como también la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>				

Elaboración propia









<b>TIRA N.º</b>	<b>42</b>			
<b>TEXTO ORIGEN</b>				
<b>TEXTO META</b>				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados
<input checked="" type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo			
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input checked="" type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental
	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia			
<b>INDICADORES</b>				
<input type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico
	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción			
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la sorpresa se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto “Sincerely, name withheld” en la <b>LO</b> y “Sinceramente, anónimo” en la <b>LM</b>. La sorpresa se da porque Charlie Brown hace creer en las tres primeras viñetas que le gustaría que escuchen su voz para que al final firme la carta como anónimo. Para este caso se requiere el dominio de la competencia extralingüística porque la palabra “name withheld” no se puede traducir de manera literal y esto requiere un conocimiento cultural por parte del traductor para encontrar un equivalente que suene natural en la lengua de llegada y cuyo mensaje original se mantenga. Asimismo, el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>				

Elaboración propia









<b>TIRA N.º</b>	<b>43</b>			
<b>TEXTO ORIGEN</b>	<p>THERE'S A RABBIT! SEE HIM? OVER THERE!</p>	<p>ARE YOU GOING TO TRY TO HIT HIM WITH A SNOWBALL?</p>	<p>THROWING SNOWBALLS AT RABBITS IS RISKY...</p>	<p>THEY THROW BACK!</p>
<b>TEXTO META</b>	<p>¡MIRA, UN CONEJO! ¿LO VES? ¡POR AHÍ!</p>	<p>¿VAS A ATIZARLE CON UNA BOLA DE NIEVE?</p>	<p>LANZAR BOLAS DE NIEVE A LOS CONEJOS ES PELIGROSO...</p>	<p>¡PORQUE SE VUELVEN!</p>
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input checked="" type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Exageración
<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/> Absurdo	<input checked="" type="checkbox"/> Sorpresa		
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> De transferencia
<input type="checkbox"/> Instrumental				
<b>INDICADORES</b>				
<input type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción
<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico				
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la sorpresa, incongruencia y la comedia física se manifiestan todas en la cuarta viñeta, concretamente en la imagen de la misma tanto en la LO como en la LM. En primer lugar, la sorpresa se manifiesta porque la nieve responde de forma inadvertida ante el lanzamiento de de Snoopy, en segundo lugar, la incongruencia se da precisamente por eso también: es ilógico y contrario a la realidad que la bola de nieve golpee a las personas como si estas estuvieran vivas, y en tercer lugar, la comedia física se da porque el impacto hace que Snoopy y Charlie Brown se lastimen y salgan volando. Para estos 3 elementos no se requiere el dominio de ninguna competencia en específico porque el humor está recayendo en la imagen y esta se mantiene igual tanto en la LO como en la LM.</p>				

Elaboración propia











<b>TIRA N.º</b>	<b>44</b>						
<b>TEXTO ORIGEN</b>							
<b>TEXTO META</b>							
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>							
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input checked="" type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/> Exageración	<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>							
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia		
<b>INDICADORES</b>							
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción		
<b>ANÁLISIS</b>							
<p>En esta tira la superioridad se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto “Good jokes are wasted on birds!” en la LO y “¡No vale la pena desperdiciar chistes con los pájaros!”. La superioridad se da porque Snoopy se burla de Emilio haciéndolo sentir mal al decirle que contarle un chiste es un desperdicio de tiempo para los pájaros. En este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues solamente se requiere un conocimiento gramatical y lexical para traducir la frase “Good jokes are wasted on birds”, así como también el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>							

Elaboración propia

TIRA N.º	45			
TEXTO ORIGEN				
TEXTO META				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/>	Incongruencia	<input type="checkbox"/>	Superioridad	
<input type="checkbox"/>	Repetición	<input type="checkbox"/>	Comedia física	
<input type="checkbox"/>	Multiplicidad de significados	<input checked="" type="checkbox"/>	Exageración	
<input type="checkbox"/>	Sorpresa	<input type="checkbox"/>	Absurdo	
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input checked="" type="checkbox"/>	Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/>	Estratégica	
<input type="checkbox"/>	Extralingüística	<input type="checkbox"/>	Psicofisiológica	
<input type="checkbox"/>	Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/>	De transferencia	
<b>INDICADORES</b>				
<input checked="" type="checkbox"/>	Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/>	Capacidad para resolver problemas de traducción	
<input type="checkbox"/>	Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/>	Creatividad para traducir	
<input type="checkbox"/>	Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/>	Capacidad para recorrer el proceso de traducción	
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la exageración se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto "I'm not your sweet babboo and you couldn't get me within a hundred miles of elsewhere!" en la <b>LO</b> y "No soy tu corazoncito y no me vas a encontrar ni a 100 kilómetros de otra parte" en la <b>LM</b>. La superioridad se da porque Linus (que no aparece en la viñeta pero se sabe que es él por el contexto) le dice a Sally que no estaría con ella ni a 100 kilómetros de distancia lo cual es una exageración de la realidad. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues solo se necesita un conocimiento gramatical y lexical para traducir la oración "I'm not your sweet babboo and you couldn't get me within a hundred miles of elsewhere!" y también la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>				




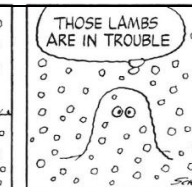




Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>46</b>						
<b>TEXTO ORIGEN</b>							
<b>TEXTO META</b>							
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>							
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input checked="" type="checkbox"/> Exageración	<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>							
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia		
<b>INDICADORES</b>							
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción		
<b>ANÁLISIS</b>							
<p>En esta tira la exageración se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto “He outlived Beethoven!” en la <b>LO</b> y “¡Ha superado la edad de Beethoven!” en la <b>LM</b>. La exageración se da porque Schroeder compara la vejez de su abuelo con la edad de Beethoven, lo cual es una exageración de la realidad. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe porque se necesita un conocimiento gramatical y lexical para traducir la frase “He outlived Beethoven!”. Asimismo, se requiere el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>							









Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>47</b>						
<b>TEXTO ORIGEN</b>							
<b>TEXTO META</b>							
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>							
<input checked="" type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input checked="" type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/> Exageración	<input checked="" type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>							
<input type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental	<input type="checkbox"/> De transferencia		
<b>INDICADORES</b>							
<input type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción		
<b>ANÁLISIS</b>							
<p>En esta tira la incongruencia, comedia física y sorpresa se manifiestan en la cuarta viñeta, todas se ven la imagen de la viñeta tanto en la <b>LO</b> como en la <b>LM</b>. En primer lugar la incongruencia se da porque las bolas de nieve no se lanzan solas contra las personas, por lo que es contrario a la lógica de la realidad, en segundo lugar, la comedia física se da porque el golpe de la bola de nieve le hizo daño a Snopy, lográndolo caer de su casa y por último la sorpresa se da porque esa situación ocurre de manera inadvertida. Para este caso no se requiere el dominio de ninguna competencia específica porque el elemento del humor está recayendo en la imagen y como es habitual, las imágenes no se traducen.</p>							









Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>48</b>						
<b>TEXTO ORIGEN</b>							
<b>TEXTO META</b>							
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>							
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input checked="" type="checkbox"/> Exageración	<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>							
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia		
<b>INDICADORES</b>							
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción		
<b>ANÁLISIS</b>							
<p>En esta tira la exageración se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto “Those lambs are in trouble” en la <b>LO</b> y “Esos corderos van a tener problemas” en la <b>LM</b>. La exageración se da porque se sobredimensiona la fuerza de la tempestad, cubriendo en un segundo a Snoopy de cuerpo completo. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues se necesita un conocimiento gramatical y lexical para traducir la oración “ Those lambs are in trouble“, así como también el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>							










Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>49</b>			
<b>TEXTO ORIGEN</b>				
<b>TEXTO META</b>				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/>	Incongruencia	<input type="checkbox"/>	Superioridad	
<input type="checkbox"/>	Repetición	<input type="checkbox"/>	Comedia física	
<input type="checkbox"/>	Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/>	Exageración	
<input checked="" type="checkbox"/>	Sorpresa	<input type="checkbox"/>	Absurdo	
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input checked="" type="checkbox"/>	Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/>	Estratégica	
<input type="checkbox"/>	Extralingüística	<input type="checkbox"/>	Psicofisiológica	
<input type="checkbox"/>	Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/>	De transferencia	
<b>INDICADORES</b>				
<input checked="" type="checkbox"/>	Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/>	Capacidad para resolver problemas de traducción	
<input type="checkbox"/>	Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/>	Creatividad para traducir	
<input type="checkbox"/>	Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/>	Capacidad para recorrer el proceso de traducción	
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la sorpresa se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto “Oh!” en la <b>LO</b> y “ Oh!” en la <b>LM</b>. La sorpresa se da porque Lucy le hace creer a Linus que ella hará todo el trabajo de jardinería para que al final le da la pala a él y le diga de forma inadvertida que él se hará cargo de todo en trabajo. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues solamente se necesita un conocimiento gramatical y lexical para la traducción de la expresión “Oh!” y también el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>				

Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>50</b>			
<b>TEXTO ORIGEN</b>				
<b>TEXTO META</b>				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input checked="" type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Exageración	<input type="checkbox"/> Absurdo
<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/> Sorpresa		
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Instrumental	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica
<b>INDICADORES</b>				
<input type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la comedia física se manifiesta en la segunda, tercera y cuarta viñeta, concretamente en las imágenes de las viñetas tanto en <b>LO</b> como en <b>LM</b>. La comedia física se da porque Snoopy da golpes a la pala porque está furioso de no estar haciendo un buen trabajo, lo cual evidentemente le hace daño y eso estimula la risa en el público lector. Para este caso no se requiere el dominio de ninguna competencia en concreto porque el humor está recayendo en las imágenes de las viñetas, las cuales se mantienen fieles al original.</p>				

Elaboración propia



TIRA N.º	51				
TEXTO ORIGEN					
TEXTO META					
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>					
<input type="checkbox"/>	Incongruencia	<input type="checkbox"/>	Superioridad	<input type="checkbox"/>	Comedia física
<input type="checkbox"/>	Repetición	<input type="checkbox"/>	Exageración	<input checked="" type="checkbox"/>	Absurdo
<input type="checkbox"/>	Multiplicidad de significados				
<input type="checkbox"/>	Sorpresa				
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>					
<input checked="" type="checkbox"/>	Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/>	Estratégica	<input type="checkbox"/>	Psicofisiológica
<input type="checkbox"/>	Extralingüística	<input checked="" type="checkbox"/>	De transferencia		
<input type="checkbox"/>	Instrumental				
<b>INDICADORES</b>					
<input checked="" type="checkbox"/>	Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/>	Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/>	Creatividad para traducir
<input type="checkbox"/>	Conocimiento cultural	<input checked="" type="checkbox"/>	Capacidad para recorrer el proceso de traducción		
<input type="checkbox"/>	Conocimiento tecnológico				
<b>ANÁLISIS</b>					
<p>En esta tira el absurdo se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto “french fries” en la <b>LO</b> y “ Oh!” en la <b>LM</b>. La sorpresa se da porque Lucy le hace creer a Linus que ella hará todo el trabajo de jardinería para que al final le da la pala a él y le diga de forma inadvertida que él se hará cargo de todo. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues se necesita un conocimiento gramatical y lexical para la traducción de la expresión “Oh!” y también la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>					

Elaboración propia



TIRA N.º	52			
TEXTO ORIGEN				
TEXTO META				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/>	Incongruencia	<input type="checkbox"/>	Superioridad	
<input checked="" type="checkbox"/>	Repetición	<input type="checkbox"/>	Comedia física	
<input type="checkbox"/>	Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/>	Exageración	
<input type="checkbox"/>	Sorpresa	<input type="checkbox"/>	Absurdo	
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input checked="" type="checkbox"/>	Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/>	Estratégica	
<input type="checkbox"/>	Extralingüística	<input type="checkbox"/>	Psicofisiológica	
<input type="checkbox"/>	Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/>	De transferencia	
<b>INDICADORES</b>				
<input checked="" type="checkbox"/>	Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/>	Capacidad para resolver problemas de traducción	
<input type="checkbox"/>	Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/>	Creatividad para traducir	
<input type="checkbox"/>	Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/>	Capacidad para recorrer el proceso de traducción	
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la repetición se manifiesta en la segunda y cuarta viñeta, remarcando la palabra “help”. La repetición se da con la intención de que Snoopy remarque la intensidad de su historia y al final hace un “remate” utilizando la misma palabra. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues se necesita un conocimiento gramatical y lexical para la traducción de la palabra “Help”. Asimismo, se requiere el dominio de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>				

Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>53</b>			
<b>TEXTO ORIGEN</b>				
<b>TEXTO META</b>				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/>	Incongruencia	<input type="checkbox"/>	Superioridad	
<input type="checkbox"/>	Repetición	<input type="checkbox"/>	Comedia física	
<input type="checkbox"/>	Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/>	Exageración	
<input checked="" type="checkbox"/>	Sorpresa	<input type="checkbox"/>	Absurdo	
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input checked="" type="checkbox"/>	Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/>	Estratégica	
<input type="checkbox"/>	Extralingüística	<input type="checkbox"/>	Psicofisiológica	
<input type="checkbox"/>	Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/>	De transferencia	
<b>INDICADORES</b>				
<input checked="" type="checkbox"/>	Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/>	Capacidad para resolver problemas de traducción	
<input type="checkbox"/>	Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/>	Creatividad para traducir	
<input type="checkbox"/>	Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/>	Capacidad para recorrer el proceso de traducción	
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la sorpresa se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto “Good! I’ll take yours” en la <b>LO</b> y “¡Bien, pues tomaré las tuyas” en la <b>LM</b>. La sorpresa se da porque Sally hace creer a Linus en la viñeta anterior que ella deberá “tomar” notas pero al final le arrebató las de él. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues se necesita un conocimiento gramatical y lexical para traducir la expresión “Good! I’ll take yours”, así como también la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>				

Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>54</b>			
<b>TEXTO ORIGEN</b>				
<b>TEXTO META</b>				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/>	Incongruencia	<input type="checkbox"/>	Superioridad	
<input type="checkbox"/>	Repetición	<input type="checkbox"/>	Comedia física	
<input type="checkbox"/>	Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/>	Exageración	
<input type="checkbox"/>	Sorpresa	<input checked="" type="checkbox"/>	Absurdo	
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input checked="" type="checkbox"/>	Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/>	Estratégica	
<input type="checkbox"/>	Extralingüística	<input type="checkbox"/>	Psicofisiológica	
<input type="checkbox"/>	Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/>	De transferencia	
<b>INDICADORES</b>				
<input checked="" type="checkbox"/>	Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/>	Capacidad para resolver problemas de traducción	
<input type="checkbox"/>	Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/>	Creatividad para traducir	
<input type="checkbox"/>	Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/>	Capacidad para recorrer el proceso de traducción	
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira el absurdo se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto “Hi, tree...My name’s Sally! What’s your name?” en la <b>LO</b> y “Hola, árbol. Me llamo Sally. ¿y tú?” en la <b>LM</b>. El absurdo se da porque se plantea la situación ridícula en que Sally le habla a un árbol, por un malentendido del mensaje que Linus le quiso transmitir en las viñetas anteriores. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues se necesita un conocimiento gramatical y lexical para la traducción de la oración “Hi, tree...My name’s Sally! What’s your name?”, así como también se requiere la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>				


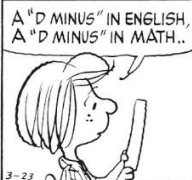
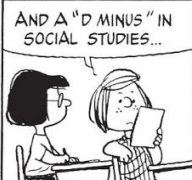





Elaboración propia

TIRA N.º	55											
<p style="text-align: center;"><b>TEXTO ORIGEN</b></p>												
<p style="text-align: center;"><b>TEXTO META</b></p>												
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>												
<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; border: none;"><input type="checkbox"/> Incongruencia</td> <td style="width: 50%; border: none;"><input type="checkbox"/> Superioridad</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> Repetición</td> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> Comedia física</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados</td> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> Exageración</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"><input checked="" type="checkbox"/> Sorpresa</td> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> Absurdo</td> </tr> </table>					<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/> Exageración	<input checked="" type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad											
<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física											
<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/> Exageración											
<input checked="" type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo											
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>												
<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; border: none;"><input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe</td> <td style="width: 50%; border: none;"><input type="checkbox"/> Estratégica</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> Extralingüística</td> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> Psicofisiológica</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> Instrumental</td> <td style="border: none;"><input checked="" type="checkbox"/> De transferencia</td> </tr> </table>					<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia		
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica											
<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica											
<input type="checkbox"/> Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia											
<b>INDICADORES</b>												
<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; border: none;"><input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical</td> <td style="width: 50%; border: none;"><input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> Conocimiento cultural</td> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> Creatividad para traducir</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico</td> <td style="border: none;"><input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción</td> </tr> </table>					<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción		
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción											
<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir											
<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción											
<b>ANÁLISIS</b>												
<p>En esta tira la sorpresa se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto “Fallen” en la <b>LO</b> y “Caído” en la <b>LM</b>. La sorpresa se da porque Sally hace pensar en las tres primeras viñetas que terminará dando el nombre de una persona pero termina diciendo “caído” de manera inadvertida. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues se necesita un conocimiento gramatical y lexical para la traducción del término “Fallen”, así como también el dominio la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>												


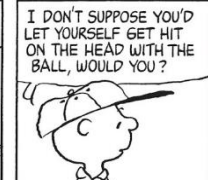






Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>56</b>						
<b>TEXTO ORIGEN</b>							
<b>TEXTO META</b>							
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>							
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input checked="" type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/> Exageración	<input checked="" type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>							
<input type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental	<input type="checkbox"/> De transferencia		
<b>INDICADORES</b>							
<input type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción		
<b>ANÁLISIS</b>							
<p>En esta tira la comedia física y la sorpresa se manifiestan ambas en la cuarta viñeta tanto en LO como en LM. Por un lado, la sorpresa se da porque en la viñeta anterior Sally advierte que un árbol no te puede hacer ningún daño y al final el árbol la golpea sorpresivamente, y la comedia física se da precisamente porque el mismo golpe que Sally recibe. Para ambos casos no se requiere el dominio de ninguna competencia en concreto porque el humor está recayendo en las imágenes de la cuarta viñeta y estas se mantienen sin variaciones.</p>							




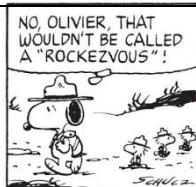




Elaboración propia

TIRA N.º	57						
TEXTO ORIGEN							
TEXTO META							
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>							
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input checked="" type="checkbox"/> Exageración	<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>							
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia		
<b>INDICADORES</b>							
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción		
<b>ANÁLISIS</b>							
<p>En esta tira la exageración se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto “These aren’t grades...These are collectibles” en la <b>LO</b> y “¡Esto no son notas, son coleccionables” en la <b>LM</b>. La exageración se da porque Patty expresa que sus notas desaprobatorias son tantas que son coleccionables, cual es una exageración de la realidad para decir que saca muchas notas desaprobatorias. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues solamente se necesita un conocimiento gramatical y lexical para la traducción de la expresión “These aren’t grades...These are collectibles”, así como también el dominio la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>							

Elaboración propia









TIRA N.º	58						
TEXTO ORIGEN							
TEXTO META							
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>							
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input checked="" type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/> Exageración	<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>							
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input checked="" type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia		
<b>INDICADORES</b>							
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción		
<b>ANÁLISIS</b>							
<p>En esta tira la superioridad se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto “This is the first time I’ve ever looked directly into the eyes of someone who is totally out of his mind!” en la <b>LO</b> y “¡Esta es la primera vez que miro directamente a los ojos de un desquiciado” en la <b>LM</b>. La superioridad se da porque Lucy le resta seriedad a lo que le dice Carlitos en las viñetas anteriores y le termina llamando desquiciado. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe para la traducción en sí de todo el texto de esa viñeta, también la competencia extralingüística pues la expresión “out of his mind” necesita un conocimiento cultural por parte del traductor para encontrar un término que calce en el contexto y transmita el mismo mensaje original al texto de destino y, por último, la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>							

Elaboración propia









TIRA N.º		59			
TEXTO ORIGEN					
TEXTO META					
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>					
<input type="checkbox"/>	Incongruencia	<input type="checkbox"/>	Superioridad	<input type="checkbox"/>	Comedia física
<input type="checkbox"/>	Repetición	<input type="checkbox"/>	Exageración	<input type="checkbox"/>	Absurdo
<input checked="" type="checkbox"/>	Multiplicidad de significados				
<input type="checkbox"/>	Sorpresa				
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>					
<input type="checkbox"/>	Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/>	Estratégica	<input checked="" type="checkbox"/>	Psicofisiológica
<input type="checkbox"/>	Extralingüística	<input checked="" type="checkbox"/>	De transferencia		
<input type="checkbox"/>	Instrumental				
<b>INDICADORES</b>					
<input type="checkbox"/>	Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/>	Capacidad para resolver problemas de traducción	<input checked="" type="checkbox"/>	Creatividad para traducir
<input type="checkbox"/>	Conocimiento cultural	<input checked="" type="checkbox"/>	Capacidad para recorrer el proceso de traducción		
<input type="checkbox"/>	Conocimiento tecnológico				
<b>ANÁLISIS</b>					
<p>En esta tira la multiplicidad de significados se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto “No, Oliver, that wouldn’t be called a Rockezvous” en la <b>LO</b> y “¡No, Oliver! No es necesario que te la lleves contigo” en la <b>LM</b>. La multiplicidad de significados se da porque Oliver introduce el término “Rockezvous” que es una combinación del verbo rendezvous (retornar) y rock (roca) haciendo alusión a que el punto de encuentro (o de retorno) será la roca, de esa manera se está creando un juego de palabras y eso estimula la risa en el público lector. Para este caso se requiere el dominio de la competencia psicofisiológica que tiene que ver con la creatividad para traducir rimas y juegos de palabras y la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>					

Elaboración propia



TIRA N.º	60						
TEXTO ORIGEN							
TEXTO META							
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>							
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input checked="" type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/> Exageración	<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>							
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia		
<b>INDICADORES</b>							
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción		
<b>ANÁLISIS</b>							
<p>En esta tira la superioridad se manifiesta en la segunda viñeta, concretamente en el texto “Why do I always get fat partners” en la <b>LO</b> y “¿Por qué siempre me toca jugar con gordos?” en la <b>LM</b>. La superioridad se da porque Snoopy ofende a Lucy llamándole gorda y es estimula la risa en el público lector. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe porque se necesita un conocimiento gramatical y lexical para la traducción de la expresión “Why do I always get fat partners” y de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>							

Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>61</b>			
<b>TEXTO ORIGEN</b>				
<b>TEXTO META</b>				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados
<input checked="" type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo			
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental
	<input type="checkbox"/> De transferencia			
<b>INDICADORES</b>				
<input type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico
	<input type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción			
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la sorpresa se manifiesta en la cuarta viñeta tanto en la <b>LO</b> como en la <b>LM</b>. La sorpresa se da porque Snoopy hace una gesto inesperado en la última viñeta como respuesta a la pregunta de Lucy. Para este caso no se requiere el dominio de ninguna competencia en concreto porque las imágenes en este caso se mantienen fiel al original en la traducción.</p>				




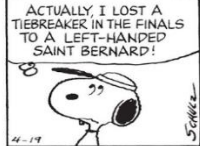




Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>62</b>				
<b>TEXTO ORIGEN</b>					
<b>TEXTO META</b>					
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>					
<input type="checkbox"/>	Incongruencia	<input checked="" type="checkbox"/>	Superioridad	<input type="checkbox"/>	Comedia física
<input type="checkbox"/>	Repetición	<input type="checkbox"/>	Exageración	<input type="checkbox"/>	Absurdo
<input type="checkbox"/>	Multiplicidad de significados	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Sorpresa	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>					
<input checked="" type="checkbox"/>	Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/>	Estratégica	<input type="checkbox"/>	Psicofisiológica
<input type="checkbox"/>	Extralingüística	<input type="checkbox"/>	De transferencia	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Instrumental	<input checked="" type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<b>INDICADORES</b>					
<input checked="" type="checkbox"/>	Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/>	Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/>	Creatividad para traducir
<input type="checkbox"/>	Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/>	Capacidad para recorrer el proceso de traducción	<input checked="" type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Conocimiento tecnológico	<input checked="" type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<b>ANÁLISIS</b>					
<p>En esta tira la superioridad se manifiesta en la segunda viñeta, concretamente en el texto “Why do I always get fat partners” en la <b>LO</b> y “¿Por qué siempre me toca jugar con gordos?” en la <b>LM</b>. La superioridad se da porque Snoopy ofende a Lucy llamándole gorda. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe porque se necesita un conocimiento gramatical y lexical para la traducción de la expresión “Why do I always get fat partners” y de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>					

Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>63</b>			
<b>TEXTO ORIGEN</b>				
<b>TEXTO META</b>				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input checked="" type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados
<input type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Exageración	<input type="checkbox"/> Absurdo		
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input checked="" type="checkbox"/> Extralingüística	<input checked="" type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental
	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia			
<b>INDICADORES</b>				
<input type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input checked="" type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico
	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción			
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la superioridad se manifiesta en el texto de la primera, segunda y tercera viñeta, concretamente en los textos “ I can’t believe it! Molly volley hit bad call Benny in the mouth”, “Nobody calls me fat legs, kid!!” y “Shut up crybaby” en la <b>LO</b> y “¡No puedo creerlo! Andrea volea acaba de partirle la boca a Benito <i>El bocazas</i>”, “¡¡A mí nadie me llama jamona, pequeño!!” y y “¡Cierra el pico, llorona!” en la <b>LM</b>, respectivamente. La superioridad se da porque Carlitos ofende a Benny, luego Benny ofende a Lucy y finalmente Lucy ofende a Sally. Para estos casos se requiere, en primer lugar, el dominio de la competencia extralingüística para la traducción de los culturemas, en segundo lugar, dominio de la competencia psicofisiológica pues se necesita creatividad para traducir las rimas y, finalmente, competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>				

Elaboración propia

<b>TIRA N.º</b>	<b>64</b>			
<b>TEXTO ORIGEN</b>				
<b>TEXTO META</b>				
<b>ELEMENTO DEL HUMOR</b>				
<input type="checkbox"/> Incongruencia	<input type="checkbox"/> Superioridad	<input type="checkbox"/> Repetición	<input type="checkbox"/> Comedia física	<input type="checkbox"/> Multiplicidad de significados
<input checked="" type="checkbox"/> Sorpresa	<input type="checkbox"/> Absurdo			
<b>COMPETENCIA DEL TRADUCTOR</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Comunicativa bilingüe	<input type="checkbox"/> Estratégica	<input type="checkbox"/> Extralingüística	<input type="checkbox"/> Psicofisiológica	<input type="checkbox"/> Instrumental
	<input checked="" type="checkbox"/> De transferencia			
<b>INDICADORES</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimiento gramatical y Lexical	<input type="checkbox"/> Capacidad para resolver problemas de traducción	<input type="checkbox"/> Conocimiento cultural	<input type="checkbox"/> Creatividad para traducir	<input type="checkbox"/> Conocimiento tecnológico
	<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para recorrer el proceso de traducción			
<b>ANÁLISIS</b>				
<p>En esta tira la sorpresa se manifiesta en la cuarta viñeta, concretamente en el texto “Actually, I lost a tiebreaker in the finals to a left-handed saint bernard!” en la <b>LO</b> y “¡En realidad perdí por la mínima en la final, con un San Bernardo zurdo!” en la <b>LM</b>. La sorpresa se da porque en las tres primeras viñetas se deja ver a Snoopy como un perro muy bueno para el deporte pero en la última viñeta Snoopy confiesa ser totalmente lo contrario. Para este caso se requiere el dominio de la competencia comunicativa bilingüe pues se necesita un conocimiento gramatical y lexical para la traducción de la oración “Actually, I lost a tiebreaker in the finals to a left-handed saint bernard!” y de la competencia de transferencia para recorrer correctamente el proceso de traducción desde la comprensión hasta la reexpresión del texto meta.</p>				

Elaboración propia