



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE TRADUCCIÓN E**  
**INTERPRETACIÓN**

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

Licenciada en Traducción e Interpretación

**AUTORA:**

Br. Yelena Krystell Ynguza Cabello (ORCID: 0000-0002-5084-2228)

**ASESORA:**

Mgr. Betty Maritza Gálvez Nores (ORCID: 0000-0003-0052-7956)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Traducción y Terminología

Lima - Perú

2019

## **DEDICATORIA**

A mis padres Yelena y Juan Carlos, a mi hermana Tatiana. Sin su apoyo, esfuerzo y sacrificio constante no hubiera podido llegar hasta aquí. A mis abuelos Elvira y Raúl, que siempre me han apoyado. Esta investigación está dedicada a ustedes.

## **AGRADECIMIENTOS**

Quiero agradecer a mi familia, que me apoyo en todo momento y me motivaron a continuar esforzándome cada día más. Asimismo, agradezco a profesora Maritza Gálvez Nores y al profesor Fernando Cornejo Sánchez, por su apoyo y guía durante las asesorías de tesis.

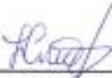
## PÁGINA DEL JURADO

 <b>UCV</b> UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	<b>ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS</b>	Código : F07-PP-PR-02.02 Versión : 10 Fecha : 10-06-2019 Página : 1 de 1
--	---------------------------------------	---

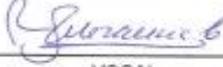
El jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don(a) YELENA KRISTELL YNGUZA CABELLO cuyo título es "ESTRATEGIAS DE TRADUCCIÓN EN EL DOBLAJE AL ESPAÑOL DE LOS JUEGOS DE PALABRAS EN UNA SERIE CÓMICA NORTEAMERICANA, LIMA, 2019".

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de: 17 (número) Diecisiete (letras).

Lima, 19 de diciembre de 2019.

  
\_\_\_\_\_  
PRESIDENTE  
JESUS FERNANDO CORNEJO SANCHEZ

  
\_\_\_\_\_  
SECRETARIO  
BETTY MARITZA GÁLVEZ NORES

  
\_\_\_\_\_  
VOCAL  
ROSSANA DELIA MEZARINA CASTAÑEDA

Elaboró	Dirección de investigación	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	---------------------	--------	---------------------------------

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Yelena Krystell Ynguza Cabello con DNI N° 72758917, estudiante del décimo ciclo 2019 de la Facultad de Educación E Idiomas de la Escuela Académico Profesional de Traducción E Interpretación de la “Universidad César Vallejo”.

Declaro la autenticidad de mi estudio de investigación denominado “ESTRATEGIAS DE TRADUCCIÓN EN EL DOBLAJE AL ESPAÑOL DE LOS JUEGOS DE PALABRAS EN UNA SERIE CÓMICA NORTEAMERICANA, LIMA, 2019” para lo cual, me someto a las normas sobre elaboración de estudios de investigación al respecto.

Así mismo, declaramos también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Lima, 19 de Diciembre del 2019

  
.....  
Yelena Krystell Ynguza Cabello  
DNI N° 72758917

## ÍNDICE

Dedicatoria .....	ii
Agradecimientos .....	iii
Página del jurado.....	iv
Declaratoria de autenticidad.....	v
Índice.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract .....	viii
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MÉTODO .....	15
2.1.- Tipo y diseño de investigación .....	15
2.2- Corpus.....	16
2.3.- Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	16
2.4.- Procedimiento .....	17
2.5.- Método de análisis cualitativo de los datos.....	19
2.6.- Aspectos Éticos.....	19
III. RESULTADOS .....	20
IV. DISCUSIÓN .....	47
V. CONCLUSIONES .....	49
VI. RECOMENDACIONES.....	50
REFERENCIAS .....	52
ANEXOS.....	57

## RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo analizar las estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana. Asimismo, la investigación fue cualitativa, de tipo básica, de nivel descriptivo y con un diseño de estudio de caso. La unidad de análisis fue el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, cuya unidad muestral estuvo representada por 40 juegos de palabras, los cuales fueron analizados mediante una ficha de análisis. Después del análisis respectivo, se obtuvo como resultados que la estrategia Pun translated into same pun (PUN > PUN) se empleó en 10 ocasiones. De igual manera, la estrategia Pun translated into another pun (PUN > PUN) se utilizó 9 veces. La estrategia Pun translated into non-pun (PUN > NON-PUN) se empleó en 18 ocasiones. Por otro lado, la estrategia PUN > PUNOID se empleó 2 veces, la estrategia PUN ZERO solo se empleó una vez y las estrategias copia directa y NON-PUN > PUN no se emplearon. Finalmente, se llegó a la conclusión que la estrategia más empleada es la de PUN > PUN, pues mediante ella se logra mantener el juego de palabras en la lengua meta. Por otra parte, es seguida por la estrategia de PUN > NON-PUN, mediante la cual se pierde el juego de palabras en la lengua meta, pero en ocasiones se mantiene el humor del dialogo.

**Palabras claves:** estrategias de traducción, juegos de palabras, doblaje.

## ABSTRACT

The objective of this research was to analyze the translation strategies in the Spanish dubbing of puns in a North American comedy series. Likewise, it is a qualitative research, of basic type, with a descriptive level approach, with a case study design. The unit of analysis was the Spanish dubbing of the puns in a North American comedy series, whose sample unit was represented by 40 puns, which were analyzed through an analysis data sheet. After the respective analysis, the results obtained showed that the strategy Pun translated into same pun (PUN > PUN) was used 10 times. Furthermore, the strategy Pun translated into another pun (PUN > PUN) was used 9 times. The strategy Pun translated into non-pun (PUN > NON-PUN) was used 18 times. Moreover, the strategy PUN > PUNOID was used 2 times, the strategy PUN ZERO was used once and the strategies of Direct Copy and NON-PUN > PUN were not used. Finally, it was concluded that the most used strategy is PUN > PUN, since through this one it is possible to maintain the puns in the target language. On the other side, it is followed by the strategy of PUN > NON-PUN, with which the pun in the target language is lost, but sometimes the humor of the dialogue is maintained.

**Keywords:** translation strategies, puns, dubbing.

## **I. INTRODUCCIÓN**

El campo de la traducción presenta varias dificultades que los traductores deben enfrentar a diario y para las cuales tienen que encontrar soluciones apropiadas. Uno de los retos más grandes al traducir está relacionado con el humor. El humor es un componente textual que puede aparecer en cualquier texto y género, este tiene un componente subjetivo y no viene acompañado de ningún elemento que señale su presencia, por ello este puede manifestarse de muchas maneras y puede tener muchas razones para hacerlo. Por esta razón, es importante que el traductor sepa reconocerlo y enfrentarse a él.

El humor es específico de cada cultura y no siempre es fácil transmitirlo a la lengua meta. Esto se debe a que muchas veces depende de la intención que tiene el humor del mensaje y no las palabras que se utilizan; es decir, no resulta de lo que se dijo, sino de lo que se quiso decir.

Existen varias maneras de expresar el humor, y una de ellas es el uso del juego de palabras, que es una forma de humor que más dificultad trae para el traductor, pues no solo lleva una gran carga cultural y humorística, sino que se encuentra ligado específicamente a la lengua de origen.

Otra dificultad surge cuando los traductores no son capaces de reconocer los juegos de palabras como un problema de traducción, o después de haberlos reconocido como tal, no pueden encontrar una manera adecuada de traducirlos transmitiendo la carga humorística y cultural de este recurso. Esto resulta muy claro para las personas bilingües al escuchar o leer traducciones literales de un juego de palabras, debido a que pueden entenderlos no por la traducción sino por su conocimiento de la lengua origen. Pero lo mismo no sucede para un público monolingüe o con conocimiento limitado de la lengua origen y esto resulta en la pérdida del mensaje para ellos. (Arellano, 2014)

Los juegos de palabras son uno de los retos más fascinantes para la traducción y, para algunos una prueba de intraducibilidad. Hay que tener en cuenta que los juegos de palabras, ya son de por sí difíciles de analizar y traducir; y se ven aún más complicados, cuando se combinan con imágenes, efectos sonoros y diversos tipos de música para crearlos.

Por otro lado, para la traducción de los juegos de palabras es esencial conocer qué estrategias se emplean para su traducción pues, aunque sí hay autores que las han investigado

y puesto en práctica estas no son del todo utilizadas y conocidas. De esta manera, el conocerlas hará que la traducción de los juegos de palabras sea más fácil y eficaz.

Además, se debe tener en cuenta que la traducción de los juegos de palabras depende del medio en el que se vaya a transmitir. Por ejemplo, no es lo mismo traducirlos para un libro que para una revista o traducirlos para una serie o película subtitulada que para una doblada.

Se debe recalcar que en el doblaje se sustituye el audio en la lengua origen, y esto involucra la existencia de la sincronía entre el sonido y la imagen. Esto dificulta la traducción ya que no solo se debe transmitir la idea original y el juego de palabras, sino que este debe encajar visualmente con lo que se presenta en pantalla, ya sea un juego de palabras ligado a la imagen que aparezca o la sincronía con el movimiento de labios del personaje que menciona el juego de palabras. (Arellano, 2014)

En la actualidad, hay cada vez más series transmitidas por televisión a nivel mundial y estas son en la mayoría dobladas para poder llegar a un público más amplio. Por lo general, las personas prefieren ver los programas de televisión doblados a los subtítulos por su practicidad al momento de ver la serie, pues elimina la necesidad de leer los subtítulos que pueden ocasionar que se pierdan lo que está sucediendo con los personajes en pantalla.

Debido a la gran cantidad de juegos de palabras en diferentes series, es evidente la necesidad de replantear la manera en la que se traduce dichos juegos de palabras, o por lo menos de comenzar a darle el énfasis necesario a esta área de la traducción. Y dado que la traducción para subtitulación es diferente que la del doblaje, también es necesario analizar estrategias específicas para este tipo de traducción.

Por otro lado, como trabajos previos para esta investigación se utilizarán los siguientes:

Arellano (2014) en Juegos de palabras en el doblaje: el reto de transmitir el humor en la serie *The Big Bang Theory* tiene como objetivo proponer mediante estrategias de traducción un nuevo enfoque para el doblaje de los juegos de palabras. Es de tipo analítico-descriptivo, ya que se analizó los juegos de palabras en la serie en inglés y las estrategias que se emplearon para su traducción. Se encontró que varias de las estrategias propuestas por Delabastita fueron utilizadas en todas las traducciones. La mayoría de las traducciones

intentaron usar la estrategia juego de palabras por juego de palabras, pero no en todos los casos era posible.

Sin embargo, al evaluar dicho doblaje, se encontró que estas estrategias por sí solas no siempre lograban dar los mejores resultados. Además de concluir que se debería utilizar las estrategias de juego de palabras → sin juego de palabras y juego de palabras → cero solamente como último recurso, en caso de que todas las opciones anteriores no sean posibles. En cuanto a la traducción de juegos de palabras, la estrategia más usada en los casos problemáticos es la adaptación. Por último, no todas las traducciones se completan con la misma facilidad y rapidez.

Pegalajar (2016) en *Audiovisual Translation and language -specific humour: A case study of How I Met Your Mother in Spanish* a través del contraste de un corpus bilingüe, el objetivo es examinar exhaustivamente qué estrategias implementan los traductores cuando se trata de la transferencia de juegos de palabras del inglés (TO) al español (TM) y evaluar su mantenimiento, cambio o pérdida en la versión en español. Esto se llevará a cabo a través de un análisis empírico de los datos, que será comparativo entre el TO y el TM. El propósito de este documento no fue evaluar las habilidades del traductor, ni elogiarlas o criticarlas. Por lo tanto, este fue un análisis descriptivo, en lugar de uno más prescriptivo que considero si las estrategias empleadas en la traducción son exitosas o no. De esta manera, la estrategia de traducción se clasificó en términos de si un juego de palabras se ha reproducido en el TM o no. En los resultados del análisis de los juegos de palabras identificados en el corpus, se consiguió que en el 77.46% de los casos se había aplicado la solución de “pun> pun”, el 14.08% de los casos corresponden a una solución de “pun> no pun”, el 7.05% de los juegos de palabras se han traducido mediante punoids y en el 1.41% de los casos se ha recurrido a una solución de copia directa. La estrategia de "no pun> pun" tiene un 0%, por lo que no se consideró. Por lo tanto, la estrategia más común es “pun> pun” sin lugar a dudas. Los resultados del presente estudio revelan que los traductores tienden a elegir soluciones de traducción que reproducen los efectos humorísticos del texto origen, pero en una gran parte de los ejemplos estos efectos humorísticos solo se conservan parcialmente en el texto meta. Este es el caso para aquellos casos en los que se ha aplicado la solución de "cambio de juego de palabras", muy frecuentemente utilizada en este corpus.

Nurul (2016) en su tesis titulada *Strategies and Equivalence of Wordplay Translations of Roald Dahl's Children Books* tiene como objetivo describir las estrategias

de traducción aplicadas a las traducciones de juegos de palabras en los libros de Roald Dahl al indonesio. Este estudio se realizó utilizando un enfoque descriptivo cualitativo. Los problemas descritos en este estudio son los tipos de juegos de palabras que se encuentran en los libros para niños de Roald Dahl y sus significados. Este estudio también analiza las estrategias de traducción utilizadas para traducir los juegos de palabras de Dahl y el grado de equivalencia de los juegos de palabras traducidos. El análisis también muestra que la estrategia de traducción más frecuentemente utilizada es pun> no pun con 72 datos (35,46%). La estrategia de pun> pun se utilizó en 60 datos (29,55%). La estrategia de Non-translation o copia directa se emplea en 38 juegos de palabras (18,72%) que se toman prestados como juegos de palabras en el texto de destino. En 22 instancias (10,84%) se empleó la estrategia de PUN>PUNOID. Las estrategias menos utilizadas son la técnica editorial con 7 datos (3,45%) y la Zero-translation con 4 datos (1,98).

Auliah (2017) en su tesis titulada *An Analysis of Pun Translation in the Movie "Hotel Transylvania 2"* tiene como objetivo determinar algunas estrategias de traducción empleadas para la traducción de los juegos de palabras en la película *Hotel Transylvania 2*. Para esta investigación se utilizó el método descriptivo cualitativo, pues describió se los tipos de juego de palabras y estrategias para traducir el juego de palabras encontrado en el diálogo de la película *Hotel Transylvania 2*. Como resultados se obtuvo que se utilizan cuatro estrategias de traducción de juego de palabras: 26 datos de PUN>PUN, cinco datos de PUN>NON-PUN, dos datos de PUN>PUNOID y cuatro datos de Non-translation o copia directa. Y se concluyó que en la categoría de PUN>PUN, el traductor no solo se dio cuenta del significado principal, sino que también se ajustó al aspecto visual o al contexto de la película. Por otro lado, los datos se clasifican como PUN>NON-PUN cuando se traducen al idioma de destino sin tener en cuenta el contenido del juego de palabras en el interior y son incompatibles con el contexto / visual o los objetivos del personaje de la película. Mientras tanto, la repetición que es parte de PUN>PUNOID fue utilizado para expresar énfasis, claridad, amplificación o emoción.

Bilicic (2018) en su tesis titulada *The World of Translating Pokémon Puns: a Tentacruel World* tiene el objetivo de analizar los juegos de palabras en inglés, o más específicamente los juegos de palabras encontrados a lo largo de la serie, y la forma en que fueron traducidos al croata. En otras palabras, determinar si fueron igualmente "punny" o si no lograron provocar una carcajada. Esta investigación fue de enfoque cualitativo. Además,

después de un análisis empírico de los datos se obtuvo que de 25 juegos de palabras traducidos, 6 fueron traducidos según la estrategia de PUN>PUN y 19 según la estrategia de PUN>NON-PUN. Y por último no se encontraron otros ejemplos con las demás estrategias propuestas por Delabastita.

Para poder llevar a cabo esta investigación dentro del campo de la traducción, con un tema que está basado en las estrategias de traducción empleadas en el doblaje de los juegos de palabras de una serie, se tomó como referencia los conceptos de diferentes autores para poder definir y explicar el problema y el objetivo de esta investigación.

En primer lugar, para poder definir la traducción de una manera concreta y relevante para esta investigación y el análisis al cual se procederá en adelante, se cuenta con la definición de García (1997) quien define la traducción como expresar en otra lengua lo que ha sido expresado en la lengua origen, manteniendo las similitudes semánticas y estilísticas. Debido a que esta definición no considera el nivel pragmático y la situación o modo en la que se transmite el texto original, no se empleara como definición principal para este investigación.

De igual manera, se tiene la definición de House (como se citó en Arellano, 2014) quien define la traducción como la sustitución de un texto en la lengua origen con un texto semántica y pragmáticamente equivalente en la lengua meta. Sin embargo, aunque esta definición incluye la pragmática, no toma en cuenta al estilo, lo cual es importante para la investigación

Para esta investigación se empleará la definición de Nida y Taber (como se citaron en Arellano, 2014) quienes mencionan que es la reproducción en la lengua meta de un mensaje de la lengua origen con el equivalente más cercano y natural, tanto en lo que concierne al sentido como al estilo, ya que esta definición se apega mucho más a lo que se analizará en el presente trabajo.

Además, la definición que se empleará concierne al presente debido a que los juegos de palabras son un desafío durante la traducción, pues se tiene que tomar en cuenta el sentido

tanto como el estilo, para poder encontrar un equivalente que sea próximo y natural en el contexto. Además, la definición de traducción que se encontró es la más relevante para este trabajo y para el análisis que se aplicará en este.

Por otro lado, esta investigación se enfoca en la traducción de los juegos de palabras que son una forma de expresar el humor. El humor es un estudio amplio, a menudo tratado subjetivamente. A pesar de muchas teorías del humor en disciplinas como la psicología, la lingüística, la antropología y la medicina, todavía es casi imposible determinar cómo funciona el humor. (Gardner, 2008)

Al respecto, Hadiati (2018) menciona que las personas se ríen de cosas diferentes y pueden tener antecedentes diferentes para que a veces el humor se perciba de manera diferente. Lo que se considera divertido puede interpretarse de manera irónica en otro contexto. El trasfondo cultural puede ser el contexto más influyente para determinar el humor. De manera simple, el humor se define como cualquier cosa que hace reír a la gente o es divertida, o la capacidad de reconocer lo que es gracioso de una situación o persona.

Es por la complejidad del humor que muchas veces la traducción de este puede traer dificultades, pues todos los chistes expresan la situación social en la que ocurren. Cada cultura tiene sus propios riesgos y problemas específicos. Hay muchos chistes en los que solo los integrantes de la misma sociedad pueden experimentar el humor. (Tisgam, 2009)

Es por ello que el problema en la traducción del humor se basa en el conocimiento implícito. El humor depende de esquemas culturales implícitos y tiene sus reglas y tabúes de focalización, por lo tanto, uno debe ser parte de un “paradigma cómico” para poder apreciar, y mucho menos traducir, cierto humor específico. El problema cultural puede convertirse ético y político. En cuanto a la intraducibilidad lingüística del humor, se señala que el problema nace en la denotación y connotación lingüísticas, las denominadas variedades de lenguaje (dialectos) y la comunicación metalingüística en la que la lingüística forma parte de (juegos de palabras). (Vandaele, 2010)

Además, el humor se expresa a través de chistes, que son textos breves, los cuales pueden reproducirse mediante el habla o escritos, pueden ser ocurrentes o graciosos debido a algún juego verbal o conceptual, con el propósito de hacer reír. (Serrano, 2016)

Por añadidura, hay diferentes tipos de chistes, pero para esta investigación se explicarán los chistes verbales, pues los juegos de palabras son parte de estos chistes. Al respecto Seewoester (2009) menciona que los chistes verbales dependen no solo del significado de una palabra en particular, sino también de la forma lingüística en la que existe el significado. La dificultad para traducir bromas verbales establece además el papel clave de la forma lingüística en la ejecución del humor verbal. En otras palabras, estos chistes se basan totalmente en el idioma en el que existen, y no solo en los significados que frecuentemente atraviesan los idiomas.

Por otra parte, entre autores que definen los juegos de palabras se tiene en cuenta a Folica (2012, citando a Lladó, 2002) quien define a los juegos de palabras como todo caso de alteración de la continuidad fónica o gráfica del mensaje.

Por otro lado, Caballero (2012, citando a Serra, 2001) define a los juegos de palabras como un choque verbal con una pérdida breve del sentido o un encuentro un poco irracional. Y para que este choque se convierta en un juego, las palabras deben estar ilesas, solo así se podrá hablar de juego de palabras como el producto de una asociación imprevisible entre dos paradigmas distintos que no sigue ninguna de las leyes que guían las lenguas humanas. Además, se define también como la alteración de palabras para crear relaciones con otras palabras para formar un juego verbal caracterizado por el cambio de ortografía. Asimismo, para definir los juegos de palabras Giorgadze (2015) menciona que también son llamados paronomasia, es una forma de juego de palabras que sugiere dos o más significados, explotando múltiples significados de palabras, o de palabras de sonido similar, para un efecto humorístico o retórico intencionado.

Igualmente Diaz (2008, citando a Delabastita, 1996) menciona que los juegos de palabras tienen un efecto comunicativo deliberado, que puede ser para crear humor, ser llamativo, persuasivo, o de cualquier otro tipo.

Por último, como autor principal y la definición que se empleará para el presente trabajo es la de Luque (2000, p. 18) quien menciona que los juegos de palabras son una manera ingeniosa de crear humor, usando palabras que suenan parecido, pero tiene significados diferentes; además estos están ligados al lenguaje y su estructura.

La delicada clasificación de los juegos de palabras siempre ha sido un dolor de cabeza para los académicos. Como resultado de las diferentes percepciones del juego de palabras, también hay varios enfoques sobre cómo debe clasificarse.

Por ejemplo, se tiene la clasificación Giorgadze (2014) que creo basándose en los tipos y clasificaciones de juegos de palabras mencionados por otros autores, además también basándose en el análisis de los ejemplos de material empírico en el artículo.

Los juegos de palabras léxico-semántico, la ambigüedad léxica de una palabra o frase se refiere a que tiene más de un significado en el idioma al que pertenece la palabra. Los juegos de palabras estructural-sintáctico, esta ambigüedad surge cuando una frase u oración compleja se puede analizar de más de una manera. Y por último, los juegos de palabras estructural-semántico esta ambigüedad surge cuando una palabra o concepto tiene un significado inherentemente difuso en función de su uso generalizado o informal. Este suele ser el caso, por ejemplo, con expresiones idiomáticas cuyas definiciones rara vez o nunca están bien definidas

Sin embargo, pero para poder reconocer los juegos de palabras durante el análisis de esta investigación, y tomando en cuenta el corpus que se utilizará para identificar los juegos de palabras, se tomará en cuenta la tipología de realizada por Delabastita (1996, citado por Korhonen), quien distingue a cuatro tipos de juegos de palabras: paronimia, homonimia, homofonía y homografía.

La paronimia es un juego entre dos palabras que se pronuncia o escribe de forma similar, pero no completamente. Son similares, pero no idénticos. La homonimia son juegos con palabras que tienen la misma ortografía y la misma pronunciación, pero varios significados y, por lo tanto, pueden causar una ambigüedad humorística. Por ejemplo, *Why did the teacher wear sunglasses? Because his students were so bright.* En la homofonía, los

juegos de palabras tienen la misma pronunciación, pero una ortografía diferente. Un buen ejemplo de esto se puede encontrar en la frase *I scream Ice Cream*. Por último, la homografía se basa en dos palabras con la misma ortografía, pero con una pronunciación diferente. Esto se puede demostrar con la palabra *wind*, que tiene dos formas diferentes de pronunciar y también dos significados diferentes.

Esta clasificación hecha por Delabastita es la más relevante para el análisis que se realizara en esta investigación, pues este es un autor que muchos trabajos parecidos a este han utilizado como base y porque estos tipos de juegos de palabras son los encontrados en el análisis.

Como definición general de estrategias se tiene la de Hurtado (citado por Macazana, 2018) quien menciona que son procedimientos que permiten resolver problemas y utilizar de manera efectiva las habilidades que tenga cada individuo para realizar una tarea determinada, es decir son la manera en la que un individuo resuelve un problema usando los medios que se tengan o se presenten.

En lo que consta a las estrategias de traducción se puede decir que son procedimientos conscientes e individuales utilizados en la resolución de un problema de traducción. Lorscher (citado por Plonska, 2014).

Además, se puede mencionar que las estrategias de traducción presentan las características de ser individuales, planificadas y perseguir un objetivo específico; pues son una serie de acciones que se dan durante el cumplimiento del objetivo (Hurtado, citado por Macazana, 2018). Es decir que las estrategias de traducción son independientes y directamente relacionadas a la resolución de un problema e interactúan con el conocimiento que posee el traductor.

Como se mencionó anteriormente, las estrategias de traducción varían según la necesidad del traductor con respecto al tipo de problema que se presente. Por ello se mencionarán las estrategias de traducción para el humor, ya que en la presente investigación se abarcarán los juegos de palabras y estos representen una de las formas del humor.

Para ello Luque (2000, p. 60) basándose en estrategias de traducción de Delabastita menciona que durante la traducción de los juegos de palabras se pierde la carga connotativa lo que causa una pérdida del humor. Es decir, que muchas veces al traducir los juegos de palabras se pierde el sentido subjetivo de este, lo que hace que se pierda el sentido humorístico. Para ello Luque ha establecido cuatro estrategias que ayudaran a traducir de una mejor manera el humor y los juegos de palabras.

Como es la traducción literal, esta estrategia es la que más se parece al texto origen, en lo que concierne a palabras, no sentido. Pues consiste en la traducción de palabra por palabra, consecuentemente causando la pérdida del sentido humorístico. Sin embargo, esta estrategia puede ser útil solo en algunos casos, ya que se logra mantener tanto el contenido del texto como el sentido.

La traducción explicativa que explica el chiste, referente cultural o juego de palabra que pueda aparecer en el texto origen, de esta manera llega sin ningún problema a la audiencia; pero el sentido del texto, en este caso la carga humorística, se puede perder.

La traducción compensatoria consiste en añadir humor en el texto meta, cuando no había humor en el texto origen. De esta manera, se compensa el hecho de que se haya perdido el humor en otra parte del texto.

Y la traducción efectiva o funcional que tiene como objetivo principal transmitir el humor y el sentido del mensaje. Es decir, se busca un equivalente en el texto meta que tenga el mismo efecto que el mensaje en el texto origen.

Por otro lado, se menciona que para identificar las estrategias de traducción adecuadas para un problema es esencial, primero, detectar y describir de lo que sucede en la lengua original; luego, analizar las diferentes posibilidades que existen en la lengua meta; tercero, regresar al texto original para, a partir de este y con conocimiento de las soluciones más coherentes, encontrar palabras equivalentes que más se aproximen. (Garcia, 2012)

Para ello se definirán las estrategias de traducción establecidas por Delabastita, que presentan diferentes métodos de traducción para los juegos de palabras. Al respecto Korhonen (2008) menciona que las estrategias de Delabastita pueden ser un poco radicales

ya que proponen omitir por completo la parte del texto que contiene el juego de palabras, o agregar material totalmente nuevo que compensa los juegos de palabras que se han perdido durante la traducción del texto fuente, pero citando a Delabastita a veces la única manera de ser fiel al texto original (es decir, a su juego de palabras) es, paradójicamente, serle infiel (es decir, a su vocabulario y gramática).

De lo anterior, Delabastita (1996, citado por Korhonen) mediante de un análisis de juegos de palabras elaboro una tipología de las diferentes estrategias de traducción, que sirven para el análisis de esta investigación:

Se tiene la estrategia de *Pun translated into same pun* (PUN > PUN) la cual consiste de encontrar un equivalente para el juego de palabras en la lengua término. “Pun translated into another pun” (PUN > PUN) donde el juego de palabras original se reemplaza por otro en la lengua término que tiene algunos rasgos similares, pero los sentidos originales se mantienen o tiene una versión similar. “Pun translated into non-pun” (PUN>NON-PUN) que implica la desaparición del juego de palabras. PUN>PUNOID que sugiere varios procedimientos: el uso de paralelismos, paradojas u otras figuras retóricas, como la ironía la repetición, la asonancia, etc. La “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia) aquí no se traduce la frase que alberga el juego de palabras, colocando en su lugar el texto término en su “forma de origen”, o mediante significantes de la lengua término, aunque con “contenidos de la lengua original”. “Zero-translation” (PUN ZERO) se omiten por completo tanto el juego de palabras como el texto en que se inscribe. Por último, NON-PUN> PUN es como la estrategia de compensación, se introduce el juego de palabras en un punto del texto en el que no existía un juego de palabras o ni siquiera había texto, con el cual se pretende restablecer lo omitido o perdido en otra parte.

Por añadidura, Delabastita (1996, citado por Vandaele) menciona que si los traductores reflejan las diversas funciones textuales que los juegos de palabras pueden realizar en un texto, encontrarán formas o técnicas para traducirlos. La traducción puede ir de un tipo de juego de palabras a otro, de PUN>NON-PUN, de PUN>PUNOID como repetición, aliteración o rima, de PUN>NON-PUN sin perderse el humor del dialogo.

Para poder facilitar la traducción de los juegos de palabras se utilizan las estrategias de traducción. Existen las estrategias de traducción para el humor que pueden ser utilizadas

para esta investigación, pues los juegos de palabras son una forma de humor. Pero al mismo tiempo existen las estrategias de traducción para los juegos de palabras, que son más específicas y son las que se utilizarán en el análisis de esta investigación, pues estas estrategias son las más utilizadas como base de muchos trabajos similares a este.

Por último, esta investigación se basará en el doblaje de los juegos de palabras, es decir la traducción de un texto audiovisual. Al respecto Martínez (2012) menciona que los textos audiovisuales son diferentes a otros tipos de textos debido que el mensaje se transfiere mediante dos canales, el auditivo y el visual, los cuales se complementan para crear significados y muchas veces ayudan durante el proceso de traducción a comprender elementos en la versión original.

La traducción audiovisual no solo se relaciona con los aspectos más problemáticos del lenguaje, pues también se debe prestar atención a muchos detalles extralingüísticos y técnicos diferentes, que no son importantes para los traductores de literatura. El traductor audiovisual debe tener en cuenta la longitud de los diálogos, su conexión con las imágenes, la entonación debe corresponder a gestos y expresiones faciales, etc. El problema de la traducción audiovisual se ve agravado por el requisito de sincronización de labios en el doblaje.

Se define la traducción audiovisual como una modalidad de traducción mediante la cual se transmite información simultáneamente a través de dos canales: el visual y el acústico; a estos dos canales se les denomina como el texto audiovisual. Y la dificultad de la traducción de estos tipos de textos se encuentra en que se comunican varios tipos de información (visual, sonora, icónica, musical) todas al mismo tiempo y muchas veces esta dependen una de la otra para poder ser entendidas. (Herreros, 2015)

Por otro lado, Chaume (2004, citado por Herreros) menciona que el texto audiovisual es el cual se transmite a través del canal acústico y visual, y cuyo significado se construye y crece a partir de la mezcla e interacción de diversos códigos de significación, no solo el código lingüístico.

Otra definición que se encuentra es la de Madorrán (2016, citando a Asensio), quien menciona que la traducción audiovisual incluye diversos productos audiovisuales, es decir, productos de comunicación que utilizan señales auditivas, como el diálogo, narración o música; y las señales visuales como las imágenes, texto narrativo o subtítulos, para transmitir un mensaje. Además, también incluye los productos cinematográficos como de vídeo y televisión.

La traducción audiovisual tiene diferentes modalidades; como son el subtitulado, la voz-superpuesta y el doblaje.

Para el subtitulado Alsina y Herreros (2015) mencionan que se caracteriza por los sintéticos y resumidos que son sus textos ya que se debe ajustar a normas de condensación. Además, subtitulación cambia de un canal oral a un canal escrito. Es decir se traduce el diálogo y este se coloca de manera escrita en pantalla y al colocar los subtítulos estos deben seguir parámetros de tiempo que permiten que haya una sincronía entre el subtítulo y lo que sucede en pantalla.

Para la voz superpuesta Orrego (2013) menciona que a diferencia del doblaje esta modalidad de traducción audiovisual no reemplaza por completo el dialogo original, sino se reduce el volumen de estos y se superpone el audio con el dialogo en la lengua meta. Usualmente, se puede escuchar el inicio y fin del audio original debido a que el audio en lengua meta empieza segundos después y termina segundos antes. Además, solo se cuenta con un actor de voz, sin importar que la cantidad de personajes que sean parte del material, sin embargo, en algunos casos sí se puede utilizar más de un actor de voz.

Por último, el doblaje según Herreros (2015, p. 8) es un proceso que implica traducir un texto audiovisual, realizar un ajuste y, finalmente, se interpreta por los actores de doblaje. Como resultado se tiene grabación que sincroniza con los labios de la persona, las sucesos o elementos que aparecen en pantalla.

El proceso del doblaje es más largo que el de la subtitulación, pero la labor del traductor es en el comienzo de este proceso. Se empieza en primer lugar como toda traducción con un encargo, este puede ser hecho por un estudio de cine, una cadena de

televisión, agencia de publicidad, etc. El traductor comienza con la traducción del guion original, por supuesto teniendo en cuenta la imagen y el sonido. Luego se continúa con el ajustador, quien tiene que adaptar la traducción, pues tiene que escribirlo de tal forma que facilite la tarea a los actores; muchas veces esta tarea también la hace el traductor mismo. Finalmente, el guion traducido y ajustado pasa a producción en donde los actores interpretan el guion y se realizan las mezclas de sonido necesarias.

Es tal vez durante el proceso de traducción y ajuste donde se aplicarían las estrategias de traducción para los juegos de palabras, pues es donde se decide cómo quedara el producto final dependiendo del tiempo que se tiene en pantalla y la sincronía con el personaje y la escena.

Por ello, el planteamiento de la realidad problemática llevó a formular la siguiente pregunta: ¿Cuáles son las estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana?

Esta investigación tiene tres justificaciones: teórica, práctica y metodológica:

La presente investigación se justifica de manera teórica, ya que se busca verificar los aspectos teóricos en las estrategias de traducción para los juegos de palabras. Debido a que los juegos de palabras pueden ser un desafío al tratar de encontrar un equivalente adecuado en el idioma de destino, pues cuando se trata de la traducción del humor, el tema de los juegos de palabras recibe una enorme atención por parte de los estudiosos, pero muchos de ellos llegan a la conclusión fácil de que este fenómeno es simplemente intraducible. (Goozkens, 2014)

Además, también tiene una justificación metodológica ya que el instrumento que se empleará, como es la ficha, para la recolección y análisis de datos, podrán ser útiles para futuros trabajos acerca de la traducción de los juegos de palabras y estrategias de traducción.

Por último, tiene una justificación práctica ya que de acuerdo a los resultados que se encuentren, esta investigación permitirá saber cuáles son las estrategias de traducción utilizadas en el doblaje de los juegos de palabras en el doblaje, estos resultados podrán ser empleados como ayuda o guía para el traductor cada vez que se encuentre con este tipo de elementos en un texto audiovisual.

El objetivo general

Analizar las estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana

Los objetivos específicos

Identificar la estrategia de *Pun translated into same pun* en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana

Determinar la estrategia de traducción de “Pun translated into another pun” en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana

Identificar la estrategia de traducción “Pun translated into non-pun” en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana

Determinar la estrategia de traducción “PUN>PUNOID” en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana

Identificar la estrategia de traducción “Non-translation” en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana

Determinar la estrategia de traducción “Zero-translation” en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana

Identificar la estrategia de traducción “NON-PUN> PUN” en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana

## **II. MÉTODO**

### 2.1.- Tipo y diseño de investigación

Esta investigación tiene un enfoque cualitativo, ya que se describirá y analizará un problema. Al respecto Hernández, Fernández y Baptista (2006) mencionan que las investigaciones cualitativas se basan más en el proceso explorar y describir, van de lo particular a lo general, analizan los datos que se obtuvieron y sacan conclusiones. Es decir, se trata de explicar caso por caso o dato por dato, hasta llegar a una perspectiva más general.

El tipo de investigación es básica, pues busca contribuir al conocimiento del tema (Tam, Vera y Oliveros, 2008). Es decir, se desea tener nuevos conocimientos sobre un campo de investigación para agregarlo a una información ya existente.

El nivel de la investigación es descriptivo, debido a que se describirán las características de un problema. Para lo cual Sánchez, Reyes y Mejía (2018) considera que una investigación descriptiva implica realizar caracterizaciones globales y descripciones del contexto, de las propiedades, de las partes o del desarrollo de un fenómeno o acontecimiento.

El diseño de esta investigación es un estudio de caso, puesto que se analizarán las estrategias de traducción empleadas en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana. El estudio de caso es definido por Stake (1995) como el estudio de la particularidad y de la complejidad de un caso singular, para llegar a comprender su actividad en circunstancias importantes.

## 2.2- Corpus

La unidad de análisis según Martínez (2006) es el objeto específico que se estudiara durante la investigación, la perspectiva que surge entre la interrelación de dos partes o el análisis de esa relación con su respectiva función y significado; esta perspectiva no se encuentra solo en los elementos, sino en la relación que hay entre ellos. Por lo tanto, en la presente investigación, la unidad de análisis es el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana.

Por otro lado, como la unidad muestral se utilizará la tercera temporada de la serie cómica animada Bob's Burgers, la cual consta de 23 episodios. Se seleccionó esta serie y su respectiva temporada debido a la gran cantidad de juegos de palabras observados, los cuales son parte del estudio de esta investigación.

Asimismo, en la unidad de registro se encontró 40 juegos de palabras. La unidad de registro son elementos que pueden ser analizados o interpretados, sin romper su relación con otras unidades de registro. Por lo tanto, en esta investigación las unidades de registro fueron todos los juegos de palabras que se encontraron en la serie a través de un análisis de contenido.

## 2.3.- Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica de investigación empleada es la observación ya que se tomarán en cuenta a los personajes, sus gestos y su entorno. Pues no es solo se trata de contemplar, sentarse y

tomar notas; implica observar con profundidad las situaciones sociales y mantener un papel activo, reflexionar y estar atentos a todas las interacciones, sucesos y detalles. (Hernández, Fernández, Baptista, 2006)

Además, se empleará la técnica de análisis de contenido porque a partir de los datos recolectados se analizará como se han traducido y que estrategias se han empleado en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie. Al respecto, López (2012) menciona que se considera el análisis de contenido como una forma de analizar un documento, pero no solo el estilo de este sino las ideas que se expresan y el significado de las palabras que emplea.

El instrumento que se empleara es una ficha de análisis donde primero aparecen tres apartados en los cuales se especificará el título de la serie, la temporada y el episodio. Luego seguirá un apartado donde se describirá el contexto. A continuación, hay dos apartados donde se colocará el dialogo en lengua origen y en lengua meta; seguido por tres campos donde se pondrá el juego de palabra, el tipo de juego de palabra y el tipo de estrategia de traducción. Por último, se encuentra una casilla donde se colocará el análisis.

#### 2.4.- Procedimiento

La presente investigación será realizada de manera responsable, redactando de manera precisa y completa toda la información encontrada. Además, se seguirán técnicas y métodos para la recolección de datos y el análisis, para así obtener información relevante para la investigación. En su trabajo sobre el rigor científico Noreña, Alcaraz, Rojas, Rebolledo (2010) mencionan que el investigador de un trabajo cualitativo debe estar consciente de que la información que se adquiere mediante observación o análisis se convierte en una realidad singular, por ello el rigor adquiere un valor, el cual no solo se alcanza mediante normas y reglas establecidas, sino manteniendo la fidelidad del trabajo.

El instrumento será validado por tres traductores expertos, lo cual cerciorará la validez de este. Para lo cual se menciona que la validez se refiere la correcta interpretación de los resultados, recolección de los datos, pues el ser cuidadoso en revisar permanentemente

los hallazgos, ofrece al investigador un rigor y una seguridad en sus resultados. (Noreña, Alcaraz, Rojas, Rebolledo, 2010)

Operacionalización de la categoría:

Tabla 1

*Operacionalización de la categoría*

Categoría	Definición	Subcategorías	Aspectos
Estrategias de traducción para los juegos de palabras	Luque (2000, p. 60) basándose en estrategias de traducción de Delabastita menciona que al momento de traducir los juegos de palabras se pierde la carga connotativa, esto produce una pérdida del sentido humorístico. Para ello se ha establecido opciones que el traductor puede emplear a la hora de traducir los juegos de palabras. Se trata de opciones que generalmente operan a nivel microtextual.	<p><i>Pun translated into same pun</i> (PUN &gt; PUN)</p> <p>“Pun translated into another pun” (PUN &gt; PUN)</p> <p>“Pun translated into non-pun” (PUN &gt; NON-PUN)</p> <p>PUN &gt; PUNOID</p> <p>“Non-translation” (Copia directa o Transferencia)</p>	<p>Se logra encontrar un equivalente para el juego de palabras en la lengua meta</p> <p>El juego de palabras original se reemplaza por otro en la lengua meta que tiene algunos rasgos similares.</p> <p>Desparece el juego de palabras, pero se mantiene el sentido.</p> <p>El uso de paralelismos, paradojas u otras figuras retóricas como la ironía, la repetición, la asonancia, etc.</p> <p>No se traduce la frase que alberga el juego de palabras, colocando en su lugar el texto meta en su “forma de origen”.</p>

“Zero-translation” (PUN  
ZERO)

Se omiten por completo tanto el juego de palabras como el texto en que se inscribe.

NON-PUN > PUN

Se emplea la estrategia de compensación. Se agrega un juego donde no existía uno.

---

Fuente: Elaboración propia

## 2.5.- Método de análisis cualitativo de los datos

En primer lugar, se observará la temporada 3 de la serie de cómica Bob’s Burgers en su versión original, que es en inglés y posteriormente en su versión doblada al español, se identificarán los juegos de palabras que aparecen en la serie, se describirá el contexto en el que aparecen los juegos de palabras y se colocara en la ficha el juego de palabra en la versión en inglés y en español. Luego se seguirá a identificar qué tipo de juego de palabra es el que se encontró en la versión en inglés, se analizara como este se tradujo al español y se identificará la estrategia de traducción que se empleó para su traducción. Finalmente, se describirá como es que se tradujo el juego de palabra y como se empleó la estrategia de traducción.

## 2.6.- Aspectos Éticos

Esta investigación se realizará respetando la propiedad intelectual de las diferentes fuentes utilizadas, pues hace uso de citas textuales y en un último apartado se listará las fuentes bibliográficas utilizadas durante toda la investigación. Además, la recolección de datos se hará con responsabilidad y con honestidad; y no se manipulará de manera indebida los resultados que se encontraran en la investigación. Pues se menciona que una investigación cualitativa reconoce la subjetividad de la persona, ello implica las ideologías, las identidades y los elementos de la cultura, como parte esencial de todas las fases de la investigación. La ética cualitativa busca el acercamiento a la realidad y la más mínima intrusión de dicha subjetividad. (Hernández, Sánchez, Baptista, 2006).

### III. RESULTADOS

#### ANÁLISIS CUALITATIVO DE LOS RESULTADOS

Los siguientes resultados obtuvieron de la categoría y 7 subcategorías, que se identificaron mediante el uso de las fichas de análisis.

De acuerdo al objetivo general:

Analizar las estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana

De acuerdo a los resultados obtenido, se puede recalcar que sí se emplearon algunas de las estrategias de traducción propuestas por Delabastita (1993). Por ejemplo, con respecto a la subcategoría *Pun translated into same pun* se encontró que en 10 ocasiones se utilizó para transferir un juego de palabras de la lengua origen a la lengua meta, la estrategia *Pun translated into another pun* se utilizó 9 veces, la estrategia *Pun translated into non-pun* se empleó en 18 ocasiones, la estrategia *PUN > PUNOID* se empleó 2 veces, la estrategia *PUN ZERO* se empleó una sola vez y por último las estrategias copia directa y *NON-PUN > PUN* no se emplearon. Según los resultados, puede observarse que en la mayoría de los casos si se pudo transferir el juego de palabras ya sea encontrando un equivalente o creando uno nuevo. Mientras que en los casos que no se pudo mantener el juego de palabras en la lengua meta solo se transfirió el sentido de este.

De acuerdo a los objetivos específicos:

Identificar la estrategia de *Pun translated into same pun* en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana.

Tabla 2

<b>Subcategoría</b>	<i>Pun translated into same pun</i>
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	Beets Me Burger
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	Hamburguesa remolona

Fuente: elaboración propia

El juego de palabras en la lengua origen se encuentra en el nombre de la hamburguesa *Beets Me Burger*, debido a que es una hamburguesa que tiene *beets*, que según el diccionario

Collins significa *remolachas* en español. Específicamente, el juego de palabras se encuentra en la frase *Beets Me*, ya que se pronuncia igual, pero se escribe diferente a la frase *Beats Me*; de esa manera, se creó un juego de palabras de homofonía.

En la lengua meta, el juego de palabras se encuentra en la frase **Hamburguesa remolona**, y exactamente en la palabra *remolona*. Debido a que es una unión entre las dos primeras sílabas de la palabra *remolachas*, el ingrediente especial que contiene la hamburguesa del día, y el adjetivo *molón*, una palabra coloquial de España que según la RAE significa gustar o agradecer.

En conclusión, el doblaje al español del juego de palabras *Beets Me Burger* es **Hamburguesa remolona**. Dado que, tanto en la lengua original y en la lengua meta se conserva no solo el juego de palabras sino también el ingrediente de la hamburguesa, la estrategia de traducción empleada es PUN > PUN, pues se logró encontrar un equivalente, según Delabastita (1993)

Tabla 3

Subcategoría	<i>Pun translated into same pun</i>
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	Tur-key
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	Despavorido

Fuente: elaboración propia

Debido a que Bob menciona que la única manera de abrir la puerta de la familia Belcher es usando la llave y la temática del episodio es Acción de Gracias, donde la tradición comer pavo, se creó un juego de palabras en la lengua origen que se encuentra en la palabra *turkey*, la cual según el diccionario de Collins significa pavo, específicamente en la segunda sílaba *-key*, que por sí sola según el diccionario Collins significa llave. Debido a que la palabra *key* se pronuncia y se escribe igual que la segunda sílaba de la palabra *turkey*, se crea un juego de palabras de homonimia.

Por otro lado, en la lengua meta se cambió un poco el sentido de la oración que contiene el juego de palabras para poder usar el adjetivo **despavorido**, el cual contiene la palabra **pavo** dentro de ella. De esa manera, se creó también un juego de palabras de

homonimia, ya que la palabra **pavo** se pronuncia y se escribe igual que la tercera y cuarta sílaba de la palabra **despavorido**.

En conclusión, para el doblaje del juego de palabras analizado se usó la estrategia de traducción PUN > PUN, pues al transmitir el diálogo de la lengua origen a la meta no solo se mantuvo el juego de palabras sino también se mantuvo la temática de pavo y Acción de Gracias.

Tabla 4

Subcategoría	<i>Pun translated into same pun</i>
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	stuff-ing
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	relleno

Fuente: elaboración propia

El juego de palabras en lengua origen se encuentra en la frase *stuff-ing I'm thankful for* específicamente en la palabra *stuffing* que según el diccionario de Collins significa relleno, ya que la primera sílaba se escribe y se pronuncia exactamente igual a la palabra *stuff* que significa cosa, creando así un juego de palabras de homonimia.

En el diálogo en lengua meta, el juego de palabras se encuentra en la frase **estoy relleno de cosas para decir**, exactamente en la palabra **relleno**. Debido a que **relleno** en la frase del diálogo hace referencia a que el personaje tiene muchas cosas para decir y también hace referencia al relleno que se coloca en el pavo.

En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de traducción PUN > PUN, porque se logró encontrar un equivalente para el juego de palabras usando los mismos términos.

Tabla 5

Subcategoría	<i>Pun translated into same pun</i>
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	Phenomimom
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	Fenomamá

Fuente: elaboración propia

En la lengua origen, el juego de palabras se encuentra en la palabra *phenomimom*, la cual es una unión entre las palabras *phenomenon* y *mom*, ya que la última silaba de la palabra *phenomenon* se escribe y se pronuncia parecido a la palabra *mom*, y por ello se creó un juego de palabras de paronimia.

En la lengua meta, el juego de palabras se tradujo como **fenomamá**, la cual es una unión entre la palabra **fenómeno** y **mamá**, y debido a que la penúltima silaba de la palabra **fenómeno** suena y se escribe parecido a la primera silaba de la palabra **mamá**, se ha creado un juego de palabras de paronimia.

En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se ha utilizado la estrategia de traducción PUN > PUN, ya que no solo se ha conservado el juego de palabras, sino también se ha conservado las mismas palabras que se utilizaron para crearlo.

Tabla 6

Subcategoría	<i>Pun translated into same pun</i>
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	Encyclopedia Brown
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	Bibliocaca

Fuente: elaboración propia

En la lengua origen, el señor Branca menciona que han ensuciado con excremento la biblioteca, por lo que Tina crea un juego de palabras haciendo referencia al libro *Encyclopedia Brown*. En el libro, *Brown* es el apellido del personaje principal, y debido a que se habla de excremento, que usualmente es de color marrón y que en inglés es *brown*; se crea un juego de palabras de homonimia.

En la lengua meta se mantiene el juego de palabras, pero este no utiliza la misma referencia al libro sino que se crea la palabra **bibliocaca**, repitiendo la última sílaba de la palabra **biblioteca** para hacer referencia al excremento.

En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de traducción de PUN > PUN, debido a que se mantuvo el juego de palabras y se mantuvo la alusión a la biblioteca y al excremento.

Tabla 7

Subcategoría	<i>Pun translated into same pun</i>
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	Estro-genius
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	Estrogenio

Fuente: elaboración propia

En la lengua origen, el juego de palabras se encuentra en la palabra *estro-genius*, la cual es una unión entre las palabras *estrogen* y *genius*, ya que la última silaba de la palabra *estrogen* se escribe y se pronuncia parecido a la primera silaba palabra *genius*, creando así un juego de palabras de paronimia.

En la lengua meta, el juego de palabras se tradujo como **estrogenio**, la cual es una unión entre la palabra **estrógeno** y **genio**, y debido a que la última silaba de la palabra **estrógeno** suena y se escribe parecido a la primera silaba de la palabra **genio**, se creó un juego de palabras de paronimia.

En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se ha utilizado la estrategia de traducción PUN > PUN, ya que no solo se ha conservado el juego de palabras sino también se ha conservado las mismas palabras que se utilizaron para crearlo.

Tabla 8

Subcategoría	<i>Pun translated into same pun</i>
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	People go nuts for our nuts
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	Nadie pasa sin nuestras pasas

Fuente: elaboración propia

El juego de palabras en la lengua origen se encuentra en la frase *people go nuts for our nuts*, específicamente en la palabra *nuts*, ya que esta según el diccionario Collins puede significar loco o nueces. De esa manera, se creó un juego de palabras de homonimia.

En la lengua meta, el juego de palabras se encuentra en la frase **nadie pasa sin nuestras pasas**, específicamente en la palabra **pasa**, dado que esta puede aludir al verbo pasar o al sustantivo *pasa*, que es una fruta seca. Es así como se creó un juego de palabras de homonimia.

En conclusión, en el doblaje del juego de palabras, se utilizó la estrategia de PUN > PUN, ya que en la lengua meta se mantuvo el juego de palabras, el tipo de juego de palabras y las mismas características de la lengua origen.

Tabla 9

<b>Subcategoría</b>	<i>Pun translated into same pun</i>
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	Ro-butts
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	trasero-bots

Fuente: elaboración propia

En la lengua meta el juego de palabras se encuentra en la palabra *ro-butts*, ya que esta es una unión entre la palabra *robots* y la palabra *butts* porque la última sílaba de la palabra *robots* se pronuncia y se escribe parecido a la palabra *butts* por ello se ha creado un juego de palabras de paronimia.

En la lengua meta se mantuvo el juego de palabras, pues la palabra **trasero-bots** es una unión entre la palabra **trasero** y la palabra **robots** porque la última sílaba de la palabra **trasero** se pronuncia y se escribe parecido a la primera sílaba de la palabra **robots** por ello se ha conservado el juego de palabras de paronimia.

En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se ha utilizado la estrategia de PUN > PUN, ya que se ha logrado conservar el juego de palabras y las mismas características de la lengua origen.

Tabla 10

<b>Subcategoría</b>	<i>Pun translated into same pun</i>
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	pick you up
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	quieres ir subiendo

Fuente: elaboración propia

En la lengua original, el juego de palabras se encuentra en la frase *pick you up*, ya que esta puede significar recogerte o levantarte. Así, según Delabastita, se crea un juego de palabras de homonimia debido a que la frase se escribe y se pronuncia exactamente igual, pero tiene varios significados.

En la lengua meta, el juego de palabras se encuentra en la frase **ir subiéndolo**, el cual es un juego de palabras de homonimia, ya que el personaje de Josh le ofrece a Tina subir a su bicicleta, pero en vez de subirla la sube en sus brazos y la levanta en el aire.

Se concluye que el juego de palabras analizado se tradujo como **ir subiéndolo** y corresponde a la estrategia de PUN > PUN, es decir, se mantuvo el juego de palabras en la lengua meta según Delabastita (1993).

Tabla 11

Subcategoría	<i>Pun translated into same pun</i>
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	gar-beverage
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	basopa

Fuente: elaboración propia

En la lengua original, el juego de palabras se encuentra en la palabra *gar-beverage*. Para crearlo, se unió la primera sílaba de la palabra *garbage* con la palabra *beverage*. Así, según Delabastita, creando un juego de palabras de paronimia, debido a que las últimas dos sílabas de la palabra *garbage* se pronuncia y se escribe de manera similar a la palabra *garbage*.

En la lengua meta, se tradujo *gar-beverage* como **basopa**, es decir se creó un juego de palabras uniendo la palabra basura con la palabra sopa, debido a que la segunda sílaba de la palabra **basura** se escribe y pronuncia parecido a la primera sílaba de la palabra **sopa**.

Se concluye que el juego de palabras analizado se tradujo en el doblaje como **basopa** y corresponde a la estrategia de PUN > PUN, es decir, se mantuvo el juego de palabras en la lengua meta según Delabastita (1993).

Determinar la estrategia de traducción de “Pun translated into another pun” en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana

Tabla 12

Subcategoría	Pun translated into another pun
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	Día-beets-es Burger, comes with insulin
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	Hamburguesa de remolinos, viene con salvataje.

Fuente: elaboración propia

El juego de palabras en la lengua origen se encuentra en la frase *Dia-beets-es Burger, comes with insulin*, pues se cambia la tercera silaba de la palabra *diabetes* por la palabra *beets*, debido a que se pronuncian de la misma manera, pero se escriben diferente, creando así un juego de palabras de homofonía. En este caso, se usa la palabra *beets* porque el ingrediente que lleva la hamburguesa es *beets*, que según el diccionario Collins significa remolachas en español. Además, la segunda parte de la frase *comes with insulin*, se traduce al español como **viene con insulina**, haciendo referencia al uso de la palabra *diabetes*.

El juego de palabras en la lengua meta se encuentra en la frase **Hamburguesa de remolinos, viene con salvataje**; debido a que se utilizan las palabras remolachas y remolinos, pues las dos primeras silabas de las palabras se escriben y se pronuncian igual, creando así un juego de palabras de homonimia. Sin embargo, las palabras tienen diferentes significados: remolachas, haciendo referencia al vegetal y al ingrediente de la hamburguesa; y remolinos al desastre natural, por ello la segunda frase es **viene con salvataje**.

En conclusión, el juego de palabras *Dia-beets-es Burger, comes with insulin* se tradujo como **Hamburguesa de remolinos, viene con salvataje**, por ello la estrategia de traducción empleada fue PUN > PUN, dado que se mantuvo el juego de palabras, el ingrediente de la hamburguesa y el sentido del texto según Delabastita (1993).

Tabla 13

Subcategoría	Pun translated into another pun
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	I yam what I yam and what I yam is the luckiest man in the world.
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	Con pavor o sin pavor

Fuente: elaboración propia

En la lengua origen, el juego de palabras se encuentra en la frase *I yam what I yam and what I yam*, en la cual *yam* significa ñame, según el diccionario de Cambridge. Además, la frase es una referencia a la letra de la canción *I am what I am* de la cantante Gloria Gaynor; y debido a que *I yam* se pronuncia exactamente igual a la frase *I am*, pero se escriben diferente, se ha creado un juego de palabras de homofonía.

En la lengua meta, el juego de palabras se encuentra en la frase **con pavor o sin pavor**, ya que la palabra **pavor** contiene dentro a la palabra **pavo** y la temática del episodio es Acción de Gracias donde es tradición comer pavo.

En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se ha utilizado la estrategia de *Pun translated into another pun (PUN > PUN)*, ya que, aunque sí se mantuvo el juego de palabras, no se mantuvieron las mismas características como son la referencia a la canción de Gloria Gaynor y la palabra ñame.

Tabla 14

<b>Subcategoría</b>	Pun translated into another pun
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	Pumpkin you up
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	Pavonearme

Fuente: elaboración propia

El juego de palabras en la lengua origen se encuentra en la frase *pumpkin you up*, ya que esta se pronuncia y se escribe parecido a la frase *Pump you up*, y así se crea un juego de palabras de paronimia.

Por otro lado, en la lengua meta se cambió un poco el sentido de la oración que contiene el juego de palabras para poder usar la palabra **pavonearme**, la cual contiene la palabra **pavo**. De esa manera, se creó también un juego de palabras de homonimia, ya que la palabra **pavo** se pronuncia y se escribe igual que las dos primeras sílabas de la palabra **pavonearme**.

En conclusión, en el doblaje del juego de palabra se utilizó la estrategia de *Pun translated into another pun (PUN > PUN)*, ya que sí se mantuvo el juego de palabras, pero no se mantuvo las mismas características que en la lengua origen.

Tabla 15

<b>Subcategoría</b>	Pun translated into another pun
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	Butt-ler
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	Cacahuate

Fuente: elaboración propia

En la lengua origen, el juego de palabras se encuentra en la palabra *butt-ler*, ya que está es una unión entre la palabra *butt* y la palabra *butler*. De esa manera, se creó un juego de palabras de homofonía porque la primera sílaba de la palabra *butler* se pronuncia exactamente igual, pero tiene ortografía diferente a la palabra *butt*.

En la lengua meta, el juego de palabras se encuentra en la palabra **cacahuate**, ya que las dos primeras sílabas de la palabra se escriben y se pronuncian exactamente igual a la de la palabra **caca**.

En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de traducción Pun translated into another pun (PUN > PUN), ya que, aunque sí se mantuvo el juego de palabras, no se mantuvieron las mismas características que se utilizaron para crear el juego de palabras en la lengua origen como son la palabra *butler*, que según el diccionario Collins significa mayordomo, y la palabra *butt*, que significa trasero.

Tabla 16

Subcategoría	Pun translated into another pun
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	As Gouda As It Gets
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	en clave a gouda

Fuente: elaboración propia

En la lengua original, el juego de palabras se encuentra en la frase *as gouda as it gets*, ya que se hace referencia a la frase *as good as it gets* que significa *lo mejor que se puede* en español. Así, se crea un juego de palabras ya que se reemplaza la palabra *good* con la palabra *gouda* pues este es el tipo de queso que lleva la hamburguesa del día. Además, según Delabastita se crea un juego de palabras de paronimia pues las palabras que se reemplazan se pronuncian y se escriben de manera similar.

En la lengua meta, el juego de palabras se encuentra en la frase **en clave a gouda**, y exactamente en las palabras **a gouda**. Debido a que hace referencia a la palabra **aguda**; y esta se pronuncia y se escribe similar a las palabras **a gouda**.

Se concluye que el juego de palabras analizado se tradujo en el doblaje como **en clave a gouda** y corresponde a la estrategia de Pun translated into another pun, es decir, se mantuvo el juego de palabras en la lengua meta, pero no se logró encontrar un juego de palabras equivalente al de la lengua origen según Delabastita (1993).

Tabla 17

Subcategoría	Pun translated into another pun
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	you gouda be kidding me
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	una idea punteagouda

Fuente: elaboración propia

En la lengua original, el juego de palabras se encuentra en la frase *you gouda be kidding me*, ya que se hace referencia a la frase *you gotta be kidding me* que significa tienes que estar bromeando en español. Así, se crea un juego de palabras ya que se reemplaza la palabra *gotta* con la palabra *gouda* pues este es el tipo de queso que lleva la hamburguesa del día. Además, según Delabastita se crea un juego de palabras de paronimia pues las palabras que se reemplazan se pronuncian y se escriben de manera similar.

En la lengua meta, el juego de palabras se encuentra en la frase **una idea punteagouda**, y exactamente en la palabra **punteagouda**. Debido a que hace referencia a la palabra **puntiaguda**; y las últimas dos sílabas de esta palabra se pronuncia y se escribe similar a la palabra **gouda**.

Se concluye que el juego de palabras analizado se tradujo en el doblaje como **una idea punteagouda** y corresponde a la estrategia de Pun translated into another pun, es decir, se mantuvo el juego de palabras en la lengua meta, pero no se logró encontrar un juego de palabras equivalente al de la lengua origen según Delabastita (1993).

Tabla 18

Subcategoría	Pun translated into another pun
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	woulda coulda gouda
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	ni la menor gouda

Fuente: elaboración propia

En la lengua original, el juego de palabras se encuentra en la frase *woulda coulda gouda*, ya que se hace referencia a la frase *woulda, coulda, shoulda* que según el diccionario de Cambridge significa hubiera, podría, debería en español, creándose un juego de palabras reemplazando la palabra *shoulda* con la palabra *gouda*, pues este es el tipo de queso que lleva la hamburguesa del día. Además, según Delabastita, se crea un juego de palabras de paronimia, dado que las palabras que se reemplazan se pronuncian y se escriben de manera similar.

En la lengua meta, el juego de palabras se encuentra en la frase **ni la menor gouda**, ya que se hace referencia a la frase **ni la menor duda**. Así, se crea un juego de palabras reemplazando la palabra **duda** con la palabra **gouda**, pues se pronuncian y se escriben de manera similar.

Se concluye que el juego de palabras analizado se tradujo en el doblaje como **ni la menor gouda** y corresponde a la estrategia de Pun translated into another pun, es decir, se mantuvo el juego de palabras en la lengua meta, pero no se logró encontrar un juego de palabras equivalente al de la lengua origen según Delabastita (1993).

Tabla 19

Subcategoría	Pun translated into another pun
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	a few gouda men
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	la pistola desgouda

Fuente: elaboración propia

En la lengua original, el juego de palabras se encuentra en la frase *a few gouda men*, ya que se hace referencia a la película llamada *a few good men*. Así, se crea un juego de palabras ya que se reemplaza la palabra *good* con la palabra *gouda* pues este es el tipo de queso que lleva la hamburguesa del día. Además, según Delabastita se crea un juego de palabras de paronimia pues las palabras que se reemplazan se pronuncian y se escriben de manera similar.

En la lengua meta, el juego de palabras se encuentra en la frase **la pistola desgouda**, ya que se hace referencia a la película llamada **La pistola desnuda**. Así, se crea un juego de palabras uniendo la palabra **desnuda** con la palabra **gouda** ya que las últimas dos sílabas de la palabra **desnuda** se pronuncian y se escriben similar a la palabra **gouda**.

Se concluye que el juego de palabras analizado se tradujo en el doblaje como **la pistola desgouda** y corresponde a la estrategia de Pun translated into another pun, es decir, se mantuvo el juego de palabras en la lengua meta, pero no se logró encontrar un juego de palabras equivalente al de la lengua origen según Delabastita (1993).

Tabla 20

Subcategoría	Pun translated into another pun
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	gouda gouda two shoes
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	me quede gouda

Fuente: elaboración propia

En la lengua original, el juego de palabras se encuentra en la frase *gouda gouda two shoes*, ya que se hace referencia a la frase *goody goody two shoes* que significa mojigata en

español. Así, se crea un juego de palabras ya que se reemplaza las palabras *goody* con la palabra *gouda* pues este es el tipo de queso que lleva la hamburguesa del día. Además, según Delabastita se crea un juego de palabras de paronimia pues las palabras que se reemplazan se pronuncian y se escriben de manera similar.

En la lengua meta, el juego de palabras se encuentra en la frase **me quede gouda**, ya que se hace referencia a la frase **me quede muda**. Así, se crea un juego de palabras ya que se reemplaza la palabra **muda** con la palabra **gouda** pues se pronuncian y se escriben de manera similar.

Se concluye que el juego de palabras analizado se tradujo en el doblaje como **me quede gouda** y corresponde a la estrategia de Pun translated into another pun, es decir, se mantuvo el juego de palabras en la lengua meta, pero no se logró encontrar un juego de palabras equivalente al de la lengua origen según Delabastita (1993).

Identificar la estrategia de traducción “Pun translated into non-pun” en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana

Tabla 21

Subcategoría	Pun translated into non-pun
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	ute-room
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	sala del útero

Fuente: elaboración propia

En la lengua original, el juego de palabras se encuentra en la palabra *ute-room*. Para crearlo, se unió las primeras dos sílabas de la palabra *uterus* con la palabra *room*. Así, según Delabastita, creando un juego de palabras de paronimia, debido a que la última sílaba de la palabra *uterus* se pronuncia y se escribe de manera similar a la palabra *room*.

En la lengua meta, se tradujo *ute-room* como **sala del útero**, perdiéndose por completo el juego de palabras de paronimia, pero manteniendo el sentido que se desea transmitir.

Se concluye que el juego de palabras analizado se tradujo en el doblaje como **sala del útero** y corresponde a la estrategia de PUN > NON-PUN, es decir, no se mantuvo el juego de palabras en la lengua meta según Delabastita (1993).

Tabla 22

Subcategoría	Pun translated into non-pun
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	Doodie calls
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	El deber me llama

Fuente: elaboración propia

El juego de palabras en la lengua origen se encuentra en la frase *Doddie calls*, ya que hace referencia a la frase *Duty calls*, pues la palabra *Doodie* y *Duty* se escriben y se pronuncian parecido, y debido a esto se creó un juego de palabras de paronimia.

El juego de palabras en la lengua meta desaparece por completo, dado que se traduce como **El deber me llama**. Es decir, se traduce usando la frase a la que se hace referencia en la lengua origen, *Duty calls*, y no el juego de palabras.

En conclusión, para el doblaje del juego de palabras analizado, se usó la estrategia de traducción PUN > NON-PUN, ya que al transmitir el dialogo de la lengua origen a la meta, se perdió el juego de palabras; sin embargo, no se perdió el sentido del diálogo o la escena gracias al gesto del personaje de usar una bolsa como guante para limpiar.

Tabla 23

Subcategoría	Pun translated into non-pun
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	raise your glasses
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	en alto las copas

Fuente: elaboración propia

El juego de palabras se encuentra en la palabra *glasses* que puede significar vasos o lentes, es por eso que cuando el personaje de Tina levanta sus lentes, se crea un juego de palabras de homonimia.

En la lengua meta, el personaje de Bob dice **en alto vidrio**, lo cual causa confusión en Tina y ella levanta sus lentes. Luego Bob le dice que ella también levante su copa. Se puede decir, entonces, que no hubo juego de palabras en la lengua meta, pero sí se mantuvieron las características y el sentido del dialogo en la lengua origen.

En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de PUN > NON-PUN debido a que desapareció el juego de palabras en la lengua meta.

Tabla 24

Subcategoría	Pun translated into non-pun
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	Scare-ousel
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	Carrusel del terror

Fuente: elaboración propia

En el dialogo en lengua origen, el juego de palabras se encuentra en la palabra *scare-ousel* porque es una unión entre la palabra *scare* y *carousel*. De esa manera, se creó un juego de palabras de paronimia, ya que las primeras dos silabas de *carousel* se pronuncian y se escriben parecido a la palabra *scare*.

En la lengua meta, el juego de palabras *scare-ousel* se tradujo como **Carrusel del terror**, por lo cual sí se mantuvo el sentido del diálogo, pero no el juego de palabras.

En conclusión, la estrategia de traducción que se utilizó para el doblaje de este juego de palabras es la de PUN > NON-PUN, ya que se perdió el juego de palabras en la lengua meta.

Tabla 25

Subcategoría	Pun translated into non-pun
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	Holi-doing
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	Navideña

Fuente: elaboración propia

En la lengua origen el juego de palabras se encuentra en la palabra *holi-doing*, la cual es una unión entre las palabras *holiday* y *doing*, ya que la última silaba de la palabra *holiday* se escribe y se pronuncia parecido a la palabra *doing*, y por ello se creó un juego de palabras de paronimia.

En la lengua meta, el juego de palabras desaparece y en su lugar se utiliza el adjetivo **navideña**, el cual permite que se mantenga el sentido del texto con temática navideña.

En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se ha utilizado la estrategia de traducción PUN > NON-PUN, ya que, aunque se mantuvo el sentido del texto, se perdió el juego de palabras.

Tabla 26

Subcategoría	Pun translated into non-pun
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	Tele-poop-tation
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	Teletransportó

Fuente: elaboración propia

En la lengua meta se creó un juego de palabras intercambiando la tercera sílaba de la palabra *teleportation* con la palabra *poop*. Además, debido a que la tercera sílaba de la palabra *teleportation* se pronuncia y se escribe parecido a la palabra *poop*, se creó un juego de palabras de paronimia.

En la lengua meta, el juego de palabras ya no se encuentra, ya que se decidió solo utilizar el equivalente de la traducción de la palabra *teleportation*, la cual es teletransportación.

En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de PUN > NON-PUN, pues aunque sí se mantuvo el sentido del diálogo, se perdió por completo el juego de palabras.

Tabla 27

Subcategoría	Pun translated into non-pun
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	Carburetor
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	Carburador

Fuente: elaboración propia

En la lengua origen, el juego de palabras se encuentra en la palabra *caburator*, ya que la primera sílaba de la palabra se escribe y se pronuncia igual a la palabra *car*, creando así un juego de palabras de homonimia.

En la lengua meta, el juego de palabras desaparece, ya que solo se traduce la palabra *caburator* como **carburador**, lo cual hace que se mantenga el sentido, pero no el juego de palabras.

En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de PUN > NON-PUN, pues se perdió el juego de palabras.

Tabla 28

Subcategoría	Pun translated into non-pun
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	That whistle blows
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	¡Ese silbato apesta!

Fuente: elaboración propia

En el dialogo en lengua meta, el juego de palabras se encuentra en la frase *that whistle blows*, ya que la palabra *blows* según el diccionario Collins puede significar en inglés echar a perder o soplar. Además, ambos significados encajan en el contexto de la frase, por ello se crea un juego de palabras de homonimia, ya que la palabra *blows* tiene varios significados.

En la lengua meta el juego de palabras se tradujo como **ese silbato apesta**, es decir que solo se utilizó uno de los significados de la palabra *blows* y se perdió el juego de palabras en la lengua meta.

En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de traducción PUN > NON-PUN, ya que se perdió el juego de palabras durante la traducción para el doblaje.

Tabla 29

Subcategoría	Pun translated into non-pun
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	Scat
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	afuera

Fuente: elaboración propia

En la lengua origen, el juego de palabras se encuentra en la palabra *scat*, que según el diccionario de Cambridge significa largo o fuera, creando un juego de palabras de paronimia, ya que la palabra *scat* se pronuncia y se escribe parecido a la palabra *ska*, la cual es un tipo de música. Por ello, el personaje de Teddy empieza a tararear en vez de irse del restaurante.

En la lengua meta, el juego de palabras se ha perdido, dado que se tradujo como **afuera**, es decir, se utilizó solo el equivalente de la palabra *scat*, pero no se mantuvo la otra parte que completa el juego de palabras, la cual sería la palabra *ska*.

En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de PUN > NON-PUN, ya que se perdió por completo el juego de palabras; sin embargo, no se perdió el sentido del diálogo.

Tabla 30

Subcategoría	Pun translated into non-pun
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	Abracadabblers
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	Abracadabras

Fuente: elaboración propia

El juego de palabras en la lengua origen se encuentra en la palabra *abracadabblers*, la cual es una unión entre las palabras *abracadabra* y *dabblers*, debido a que *Abracadabra* es una canción de la banda Steve Miller Band, y *dabblers* significa aficionados, según el diccionario Collins. Por ello, se creó un juego de palabras de paronimia, dado que las últimas dos sílabas de la palabra *abracadabra* se pronuncian y se escriben parecido a la palabra *dabblers*.

En la lengua meta, el juego de palabras ha desaparecido y solo se mantiene la palabra *Abracadabra*, haciendo referencia a la canción de la banda Steve Miller Band.

En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de PUN > NON-PUN, pues se mantuvo el sentido del texto, pero no se mantuvo el juego de palabras.

Tabla 31

Subcategoría	Pun translated into non-pun
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	I've got my shift together
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	mi turno de actuar

Fuente: elaboración propia

En la lengua origen se usa la frase *I've got my shift together*, la cual es una referencia a la frase *I've got my shit together*; para crear un juego de palabras de paronimia, ya que las palabras *shift* y *shit* se pronuncia y se escriben parecido.

En la lengua meta, el juego de palabras ha desaparecido y solo se tradujo el sentido de la frase como **mi turno de actuar**.

En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de PUN>NON-PUN ya que se mantuvo el sentido del texto, pero el juego de palabras desapareció por completo.

Tabla 32

Subcategoría	Pun translated into non-pun
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	Go fly a kite
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	Vete a remontar cometas

Fuente: elaboración propia

En la lengua origen se usa la frase *go fly a kite*, para crear el juego de palabras pues esta se puede significar literalmente volar una cometa o en sentido figurado vete al diablo. Es por ello que se creó un juego de palabras de homonimia.

En la lengua meta, el juego de palabras ha desaparecido y solo se tradujo uno de los significados de la frase como **vete a remontar cometas**.

En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de PUN>NON-PUN ya que se mantuvo el sentido del texto, pero el juego de palabras desapareció por completo.

Tabla 33

Subcategoría	Pun translated into non-pun
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	Coach: All right, Gene, you're in. Gene: What about urine?
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	Coach: Bueno, Gene entras tu. Gene: Claro, ¿entro dónde?

Fuente: elaboración propia

El juego de palabras en la lengua origen se encuentra en la frase *you're in* y en la palabra *urine*, ya que estas se pronuncian exactamente igual, pero se escriben muy diferente por ello se creó un juego de palabras de homofonía.

En la lengua meta no se mantuvo el juego de palabras, solo se tradujo el sentido del dialogo.

En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de PUN>NON-PUN ya que se mantuvo el sentido del texto, pero el juego de palabras desapareció por completo.

Tabla 34

Subcategoría	Pun translated into non-pun
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	abracadab-braised potatoes
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	patatas abracadabra

Fuente: elaboración propia

En la lengua original, el juego de palabras se encuentra en la frase *abracadab-braised potatoes*, ya que se hace una unión entre las palabras *abracadabra* y *braised* debido a que la última sílaba de la palabra *abracadabra* se escribe y se pronuncia parecido a la primera sílaba de la palabra *braised* se crea un juego de palabras de paronimia según Delabastita.

En la lengua meta, se tradujo *abracadab-braised potatoes* como **patatas abracadabra**, perdiéndose por completo el juego de palabras de paronimia, pero manteniendo el sentido que se desea transmitir.

Se concluye que el juego de palabras analizado se tradujo en el doblaje como **patatas abracadabra** y corresponde a la estrategia de PUN > NON-PUN, es decir, no se mantuvo el juego de palabras en la lengua meta según Delabastita (1993).

Tabla 35

Subcategoría	Pun translated into non-pun
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	They'll say aw, Topsy? At my autopsy
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	Ellos dijeron oh, Topsy en mi autopsia

Fuente: elaboración propia

En la lengua original, el juego de palabras se encuentra en la oración *they'll say aw, Topsy? at my autopsy*, ya que según Delabastita se crea un juego de palabras de homofonía pues las palabras que *Aw, topsy* y *autopsy* se pronuncian exactamente igual pero se escriben diferente.

En la lengua meta, se tradujo *they'll say aw, Topsy? at my autopsy* como **ellos dijeron oh, Topsy en mi autopsia**, de esa manera se perdió el juego de palabras en la lengua origen pero si se mantuvo el sentido de la oración.

Se concluye que el juego de palabras analizado se tradujo en el doblaje como **ellos dijeron oh, Topsy en mi autopsia** y corresponde a la estrategia de PUN > NON-PUN, es decir, no se mantuvo el juego de palabras en la lengua meta según Delabastita (1993).

Tabla 36

Subcategoría	Pun translated into non-pun
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	kale-sserole
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	col en guiso

Fuente: elaboración propia

En la lengua original, el juego de palabras se encuentra en la palabra *kale-sserole*. Para crearlo, se unió la palabra *kale* con la palabra *casserole*. Así, según Delabastita, creando un juego de palabras de paronimia, debido a que la palabra *kale* se pronuncia y se escribe de manera similar a la primera sílaba de la palabra *casserole*.

En la lengua meta, se tradujo *kale-sserole* como **col en guiso**, perdiéndose por completo el juego de palabras de paronimia, pero manteniendo el sentido que se desea transmitir.

Se concluye que el juego de palabras analizado se tradujo en el doblaje como **col en guiso** y corresponde a la estrategia de PUN > NON-PUN, es decir, no se mantuvo el juego de palabras en la lengua meta según Delabastita (1993).

Tabla 37

Subcategoría	Pun translated into non-pun
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	kale-sadilla
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	col asada

Fuente: elaboración propia

En la lengua original, el juego de palabras se encuentra en la palabra *kale-sadilla*. Para crearlo, se unió la palabra *kale* con la palabra *quesadilla*. Así, según Delabastita,

creando un juego de palabras de paronimia, debido a que la palabra *kale* se pronuncia y se escribe de manera similar a la primera sílaba de la palabra *quesadilla*.

En la lengua meta, se tradujo *kale-sadilla* como **col asada**, perdiéndose por completo el juego de palabras de paronimia y sin transmitir el sentido de la palabra.

Se concluye que el juego de palabras analizado se tradujo en el doblaje como **col asada** y corresponde a la estrategia de PUN > NON-PUN, es decir, no se mantuvo el juego de palabras en la lengua meta según Delabastita (1993).

Tabla 38

Subcategoría	Pun translated into non-pun
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	That won't a-quit
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	Muy sensual

En el texto origen Tina menciona la frase *that won't a-quit* que hace referencia a la frase *that won't quit* la cual significa que algo se ve sensual. En este caso el juego de palabras se encuentra en la palabra *a-quit* pues esta se pronuncia exactamente igual a la palabra *acquit* que según el diccionario de Cambridge significa absolver. De esa manera se ha creado un juego de palabras de homofonía.

Por otro lado, en la lengua meta no se ha logrado mantener el juego de palabras pues solo se mantuvo uno de los significados al cual hacía referencia el juego de palabras, en este caso **un traje sensual**.

En conclusión, para el doblaje del juego de palabras analizado se usó la estrategia de traducción PUN > NON-PUN, pues al transmitir el diálogo de la lengua origen a la meta no se mantuvo el juego de palabras, solo se transfirió una de las ideas que daba a denotar.

Determinar la estrategia de traducción “PUN>PUNOID” en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana

Tabla 39

Subcategoría	PUN>PUNOID
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	Lawful
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	Virtuoso

Fuente: elaboración propia

En el dialogo en lengua origen, Bob menciona primero el adjetivo *awful* y luego Hugo le responde utilizando el adjetivo *lawful*, creando así un juego de palabras de homofonía, ya que las dos palabras se pronuncian de la misma manera, pero tienen una ortografía casi diferente.

En la lengua meta, para traducir de los adjetivos que mencionaron los personajes, se usó el adjetivo **odioso** para *lawful* y el adjetivo **virtuoso** para *lawful*. Usando estos dos adjetivos, se pierde el juego de palabras, pero se crea una rima, dado que las dos palabras terminan en **-oso**.

En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de PUN > PUNOID, debido a que no se perdió por completo el juego de palabras en la lengua origen utilizando palabras con la misma terminación para crear una pequeña rima.

Tabla 40

Subcategoría	PUN>PUNOID
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	In a hurry for some curry
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	No olvidar el curry llevar

Fuente: elaboración propia

El juego de palabras en la lengua origen se encuentra en la frase *in a hurry for some curry*, específicamente en las palabras *hurry* y *curry* ya que estas se pronuncian y se escriben parecido por ello se creó un juego de palabras de paronimia.

En la lengua meta el juego de palabras desaparece, pero la frase que llevaba el juego de palabras en la lengua origen es traducida como **no olvidar el curry llevar**, la cual es una pequeña rima ya que los dos verbos dentro de ella terminan en **-ar**.

En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de PUN>PUNOID, ya que en la lengua meta no se mantuvo el juego de palabras, pero se creó una rima para poder mantener el humor de la frase.

Determinar la estrategia de traducción “Zero-translation” en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana

Tabla 41

Subcategoría	Zero-translation
<b>Juego de palabras en lengua origen</b>	<i>gouda day, sir</i>
<b>Juego de palabras en lengua meta</b>	<i>la gouda le...</i>

Fuente: elaboración propia

En la lengua original, el juego de palabras se encuentra en la frase *gouda day, sir*, ya que se hace referencia a la frase *good day, sir* que significa buen día, señor en español. Así, se crea un juego de palabras ya que se reemplaza las palabras *good* con la palabra *gouda* pues este es el tipo de queso que lleva la hamburguesa del día. Además, según Delabastita se crea un juego de palabras de paronimia pues las palabras que se reemplazan se pronuncian y se escriben de manera similar.

En la lengua meta, no se encontró el juego de palabras o una frase que albergue si sentido, solo se escucha al personaje de Tina decir **la gouda le...** y deja de hablar.

Se concluye que el juego de palabras analizado no se tradujo el juego de palabras ni la frase que lo alberga, es decir se omitió por completo el juego de palabras. Lo cual, según Delabastita, corresponde a la estrategia de Zero-translation.

Por último, para los objetivos específicos de identificar la estrategia de traducción “Non-translation” y la estrategia NON-PUN> PUN en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, no se empleó ninguna de las dos estrategia en los juegos de palabras analizados.

## ANÁLISIS CUANTITATIVO DE LOS RESULTADOS

Se presentará el análisis de los resultados de acuerdo al objetivo general y a los objetivos específicos.

Objetivo general:

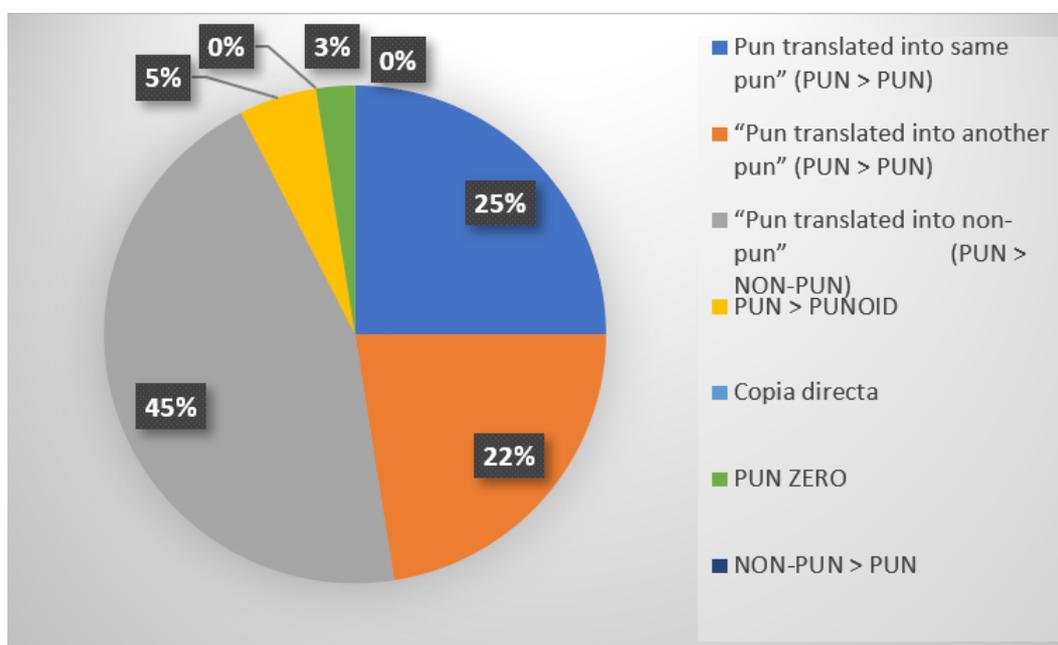
Analizar las estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana

Tabla 42

SUBCATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pun translated into same pun (PUN > PUN)	10	25%
“Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	9	22%
“Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	18	45%
PUN > PUNOID	2	5%
“Non-translation” (Copia directa o Transferencia)	0	0%
“Zero-translation” (PUN ZERO)	1	3%
NON-PUN > PUN	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

Fuente: elaboración propia

Figura N.º 1



Fuente: elaboración propia

Como se puede observar en la figura 1, se encontró que la estrategia de Pun translated into non-pun se utilizó en un 45%, la estrategia de Pun translated into same pun en un 25%, la estrategia Pun translated into another pun en un 22%, la estrategia de PUN > PUNOID en un 5 %, la estrategia de Zero-translation se empleó un 3% y las estrategias de Non-translation y NON-PUN > PUN no se emplearon. Por lo tanto, se observó que aunque la estrategia más empleada fue la de Pun translated into non-pun, en la cual se pierde el juego de palabras en la lengua meta, las estrategias de Pun translated into same pun y Pun translated into another pun (PUN>PUN) con las cuales sí se logra transferir un juego de palabras en la lengua meta, están en un segundo lugar con un porcentaje en total de 47%. Y en último lugar las estrategias menos utilizadas fueron las de PUN > PUNOID y Zero-translation.

Objetivo específico 1: Identificar la estrategia de *Pun translated into same pun* en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana

Tabla 43

<b>SUBCATEGORÍA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Pun translated into same pun (PUN > PUN)	10	25%

Fuente: elaboración propia

De acuerdo al objetivo específico, la estrategia de Pun translated into same pun fue la segunda más utilizada, pues se encontró que solo en 10 de las traducciones del inglés al español de los juegos de palabras se logró encontrar un equivalente, es decir un juego de palabras en la lengua meta que empleó las mismas palabras o tenga las mismas referencias.

Objetivo específico 2: Determinar la estrategia de traducción de Pun translated into another pun en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana

Tabla 44

<b>SUBCATEGORÍA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
“Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	9	22%

Fuente: elaboración propia

De acuerdo al segundo objetivo específico, la estrategia de Pun translated into another pun fue la tercera más empleada, ya que se utilizó en 9 casos. Por lo tanto, en nueve

de las traducciones de los juegos de palabras no se encontró un equivalente y se tuvo que crear un juego de palabras en la lengua meta que encaje dentro del contexto del dialogo en la lengua origen.

Objetivo específico 3: Identificar la estrategia de traducción “Pun translated into non-pun” en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana

Tabla 45

<b>SUBCATEGORÍA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
“Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	18	45%

Fuente: elaboración propia

De acuerdo al tercer objetivo específico, la estrategia de Pun translated into non-pun fue la más empleada, ya que se utilizó en 17 casos. Por lo tanto, una gran cantidad de juegos de palabras en la lengua origen se perdieron durante la traducción, sin embargo a pesar de no transmitirse el juego de palabras si se transmitió el sentido de estos lo cual ayuda a conservar el humor en el dialogo en algunas ocasiones.

Objetivo específico 4: Determinar la estrategia de traducción “PUN>PUNOID” en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana

Tabla 46

<b>SUBCATEGORÍA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
PUN > PUNOID	2	5%

Fuente: elaboración propia

De acuerdo al cuarto objetivo específico, la estrategia de PUN > PUNOID solo se empleó en 2 ocasiones. En ambas ocasiones se optó por la rima o asonancia de palabras para mantener el humor del dialogo.

Objetivo específico 5: Determinar la estrategia de traducción “Zero-tranlation” en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana

Tabla 47

<b>SUBCATEGORÍA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
“Zero-translation” (PUN ZERO)	1	3%

Fuente: elaboración propia

De acuerdo al quinto objetivo específico, la estrategia de PUN ZERO solo se empleó en 1 ocasión. Lo cual sucedió debido a que a los parámetros de tiempo y sincronía que existen en el doblaje, pues mientras en la lengua origen sí hubo tiempo para mencionar el juego de palabras, en la lengua meta se optó por omitir el juego de palabras y respetar otras partes del dialogo.

#### **IV. DISCUSIÓN**

De acuerdo a los resultados encontrados las estrategias de traducción más empleadas son las de PUN>PUN, ya sea mediante Pun translated into same pun o Pun translated into another pun con un 47%, seguidas por la estrategia de Pun translated into non-pun (PUN>NON-PUN) con un 45%; y en último lugar las estrategias de PUN > PUNOID con 5%, la estrategia de Zero-translation y las estrategias NON-PUN > PUN y Non-translation con un 0%.

Estos resultados coinciden en algunos casos con los de Arellano (2014) quien, en su tesis nominada Juegos de palabras en el doblaje: el reto de transmitir el humor en la serie The Big Bang Theory encontró que varias de las estrategias propuestas por Delabastita fueron empleadas en las traducciones de los juegos de palabras. Además, en la mayoría de las traducciones se empleó la estrategia juego de palabras por juego de palabras (PUN>PUN), pero no en todos los casos era posible, este resultado coincide con el de esta investigación. Por otro lado, concluyó que se debería utilizar las estrategias de juego de palabras → sin juego de palabras (PUN>NON-PUN) y juego de palabras → cero (Zero-translation) solamente como último recurso, en caso de que todas las opciones anteriores no sean posibles, este resultado de Arellano no coincide con el encontrado en esta investigación, ya que aunque no es empleo para nada la estrategia de Zero-translation, la estrategia de

PUN>NON-PUN es la segunda que más se empleó para la traducción de los juegos de palabras.

De la misma forma, los resultados encontrados en esta investigación coinciden con los encontrados por Pegalajar (2016) en su tesis *Audiovisual Translation and language - specific humour: A case study of How I Met Your Mother in Spanish*. Donde en los resultados se consiguió, al igual que esta investigación, que el 77.46% de los casos se había aplicado la estrategia de pun> pun, siendo esta la estrategia de traducción más empleada; el segundo lugar con un 14.08% corresponde a pun> no pun, seguido por PUN > PUNOID con un 7.05%. Sin embargo los resultados no coinciden cuando se trata de las estrategias menos empleadas, pues en esta investigación la estrategia de Non-translation o copia directa no se ha empleado mientras que en los resultados de Pegalajar se ha empleado en un 1.41% de los casos. Por último, en el análisis de Pegalajar la estrategia de no pun> pun tiene un 0%, por lo que no se consideró, al igual que esta investigación donde no se empleó la estrategia.

Por otra parte, Auliah (2017) en su tesis titulada *An Analysis of Pun Translation in the Movie "Hotel Transylvania 2"* obtuvo que se utilizan solo cuatro estrategias de traducción de juego de palabras, a diferencia de esta investigación donde se emplearon 6 de las 7 estrategias propuestas. Además, al igual que en la presente investigación se observó que la estrategia más empleada es la de PUN>PUN que se utilizó en 26 de los casos, seguida por cinco casos donde se empleó la estrategia de PUN>NON-PUN. Por su parte, en dos casos se empleó la estrategia de PUN>PUNOID para expresar énfasis, claridad, amplificación o emoción, mientras que en la presente investigación se usó la estrategia para crear una rima. Por último, en el análisis de Auliah sí se empleó la estrategia de Non-translation o copia directa en cuatro ocasiones.

Por otro lado, Nurul (2016) en su tesis titulada *Strategies and Equivalence of Wordplay Translations of Roald Dahl's Children Books* mostro en su análisis que la estrategia de traducción más frecuentemente utilizada es pun> no pun con 72 casos (35,46%), seguida por la estrategia de pun> pun que se utilizó en 60 casos (29.55%); a diferencia de esta investigación que fue el caso contrario. Además, en su análisis se demostró que sí se empleó la estrategia de Non-translation o copia directa en 38 juegos de palabras (18.72%). Asimismo, la estrategia de PUN>PUNOID, que solo se empleó 2 veces en esta investigación, se empleó en 22 instancias (10.84%). Por último, la estrategia menos utilizada

la Zero-translation con 4 datos (1,98) al igual que en esta investigación que solo se empleó en 1 ocasión.

Por último, Bilicic (2018) en su tesis titulada *The World of Translating Pokémon Puns: a Tentacruel World* pues obtuvo los resultados que de un total de 25 juegos de palabras traducidos, 19 según la estrategia de PUN>NON-PUN y 6 fueron traducidos según la estrategia de PUN>PUN, siendo estas las estrategias más empleadas. Por otro lado, encontró que no se emplearon ninguna de las otras estrategias propuestas por Delabastita.

## V. CONCLUSIONES

De acuerdo al objetivo general de esta investigación se puede corroborar que de las siete estrategias propuestas por Delabastita (1993) se han empleado seis. En primer lugar, se ha empleado en la mayoría de las traducciones de los juegos de palabras la estrategia de PUN>PUN la cual puede equivaler a la estrategia de *Pun translated into same pun* y *Pun translated into another pun*, pues en ambas se logra transmitir un juego de palabras en la lengua meta. En segundo lugar se tuvo a la estrategia de PUN-NON-PUN, pues casi la segunda mitad de los juegos de palabras analizados no se pudieron mantener en la lengua meta. En tercer lugar quedó la estrategia de PUN > PUNOID empleada en solo dos ocasiones y en último lugar estrategias de Zero-translation y NON-PUN > PUN que se emplearon una sola vez cada una. Por último, se ha omitido la estrategia de Non-translation pues no se empleó en ninguno de los juegos de palabras analizados.

De acuerdo al primero objetivo específico, que corresponde a la estrategia *Pun translated into same pun* (PUN>PUN), se ha encontrado que aunque en la mayoría de casos si se pudo transmitir el juego de palabras a la lengua meta solo en diez ocasiones se pudo lograr encontrar un equivalente en la lengua meta, es decir un juego de palabras en la lengua meta que contenga las mismas palabras o alusiones que hace el juego de palabras original. Para ello, se debe tener gran conocimiento de la lengua origen y la lengua meta.

Con respecto al segundo objetivo específico, el cual es la estrategia de *Pun translated into another pun* (PUN>PUN) que se empleó en nueve de los juegos de palabras analizados, se pudo observar que en muchos de estos casos se creaba un juego de palabras completamente nuevo utilizando nuevas palabras que no contenía el juego de palabras original, pero siempre tomando en cuenta el contexto en el cual se encontraba el juego de

palabras. De lo anterior, también se podría decir que el traductor debe tener una gran habilidad creativa para poder crear este nuevo juego de palabras en la lengua meta.

De acuerdo al tercer objetivo específico, el cual concierne a la estrategia de Pun translated into non-pun (PUN>NON-PUN) que se empleó en casi la mitad de los juegos de palabras analizados. Es decir que no se pudo mantener el juego de palabras en la lengua meta, sin embargo en muchos de estos casos se mantuvo las mismas palabras empleadas y lo más importante se mantuvo el humor del dialogo.

En lo que concierne al cuarto objetivo específico, la estrategia PUN>PUNOID se empleó dos veces, pues se pudo observar que ambas ocasiones no se pudo transmitir el juego de palabras pero se pudo compensar la pérdida empleando rimas.

Por otra parte, el quinto objetivo específico, la estrategia de Non-translation, no se encontró en ninguno de los juegos de palabras analizados.

Por otro lado, el sexto objetivo específico, la estrategia de Zero-translation solo se empleó una sola vez, debido a que en esa ocasión no hubo suficiente tiempo para poder agregar el juego de palabras en la lengua meta y se optó por omitirlo completamente.

Por último, el séptimo objetivo específico, NON-PUN>PUN no se encontró en ninguno de los juegos de palabras analizados.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Después de haber realizado esta investigación, debido a la gran cantidad de series y películas de comedia que son dobladas en la actualidad y debido al hecho de que muchas de ellas presentan al menos un juego de palabras, pues esta es una forma de humor muy utilizada, se recomienda tener en cuenta las estrategias de traducción que se pueden emplear, principalmente la estrategia de PUN>PUN la cual logra transferir el juego de palabras en la lengua meta.

Además, se recomienda que para la traducción de los juegos de palabras se debe tener un gran dominio tanto de la lengua origen como de la lengua meta y creatividad, puesto que el traductor debe poder encontrar un equivalente y en ocasiones poder crear un juego de palabras completamente nuevo.

Por otro lado, se le recomienda al traductor conocer qué son los juegos de palabras y su tipología, pues esto ayudara a reconocer el juego de palabras dentro de un dialogo de una película o serie en la lengua origen, y agilizara el proceso de traducción en la lengua meta.

Por último, se puede recomendar a inculcar a los estudiantes de pregrado de la especialidad a realizar más investigaciones como estas, ya que este no es un tema muy estudiado en Latinoamérica, especialmente cuando se trata de los juegos de palabras y cómo tratarlos, no solo en la traducción audiovisual sino también en campos como la traducción literaria.

## REFERENCIAS

- Alsina, F. y Herreros, C. (2015). *La traducción audiovisual. Análisis de una serie de humor*. Recuperado de: [https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2015/tfg\\_25615/HERREROS-QUILES-CLAUDIA\\_1272956\\_TFGTI14-15.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2015/tfg_25615/HERREROS-QUILES-CLAUDIA_1272956_TFGTI14-15.pdf)
- Arellano, A. (2014). *Juegos de palabras en el doblaje: el reto de transmitir el humor en la serie The Big Bang Theory*. Recuperado de: <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/7263>
- Auliah, S. (2017). *An Analysis of Pun Translation in the Movie Hotel Transylvania 2*. Recuperado de: <https://pdfs.semanticscholar.org/a134/24f61b3c3ab17466aac146f88e4f0cf75546.pdf>
- Bilicic, M. (2018). *The World of Translating Pokémon Puns: A Tentacruel World*. Recuperado de: [http://darhiv.ffzg.unizg.hr/id/eprint/10821/1/Master%27s-Thesis\\_M\\_Bilicic\\_The-World-of-Translating-ANG.pdf](http://darhiv.ffzg.unizg.hr/id/eprint/10821/1/Master%27s-Thesis_M_Bilicic_The-World-of-Translating-ANG.pdf)
- Caballero, F. (2012). *Paranomasias y otros juegos de palabras en la comicidad de Rompetechos*. Recuperado de: <https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/view/40924>
- Cambridge University Press. (2019). Cambridge online dictionary. Recuperado de: <https://dictionary.cambridge.org/es/>
- Collins (2019). English Dictionary. Recuperado de: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english>
- Delabastita, D. (1993) en *There's a Double Tongue: An Investigation Into the Translation of Shakespeare's Wordplay, with Special Reference to Hamlet*. Recuperado de: [https://books.google.com.pe/books/about/There\\_s\\_a\\_Double\\_Tongue.html?id=F81s7gdXOfIC&redir\\_esc=y](https://books.google.com.pe/books/about/There_s_a_Double_Tongue.html?id=F81s7gdXOfIC&redir_esc=y)
- Diaz, F. (2008). *Wordplay in film titles: Translating English puns into Spanish*. Recuperado de: <https://pdfs.semanticscholar.org/226c/eb551285676313dde834778874c9629990f7.pdf>

- Folica, L. (2012). *Juegos de palabras y paratextos en las traducciones catalana y española de Ubu roi de Alfred Jarry*. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/83011348.pdf>
- García, I. (2012). *Estrategias de traducción ante las alteraciones de la lengua estándar y los juegos de palabras*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3870019>
- García, V. (1997). *Teoría y práctica de la traducción*. (3.a ed.). España: Gredos
- Gardner, S. (2008). *Three ways humor helps in the language classroom*. Recuperado de: [https://www.academia.edu/22030497/Three\\_ways\\_humor\\_helps\\_in\\_the\\_language\\_classroom](https://www.academia.edu/22030497/Three_ways_humor_helps_in_the_language_classroom)
- Giorgadze, M. (2014). *Linguistic Features of Pun, Its Typology and Classification*. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/327106368\\_LINGUISTIC\\_FEATURES\\_OF\\_PUN\\_ITS TYPOLOGY\\_AND\\_CLASSIFICATION](https://www.researchgate.net/publication/327106368_LINGUISTIC_FEATURES_OF_PUN_ITS TYPOLOGY_AND_CLASSIFICATION)
- Giorgadze, M. (2015). *Categories of Visual Puns*. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/327106416\\_CATEGORIES\\_OF\\_VISUAL\\_PUNS](https://www.researchgate.net/publication/327106416_CATEGORIES_OF_VISUAL_PUNS)
- Gooskens, I. (2014). *An analysis of translated puns in the Spanish dubbed version of the American sitcom The Simpsons. Is the translation successful in re-creating the same effect as the original?* Recuperado de: <http://www.scriptsionline.uba.uva.nl/document/544587>
- Hadiati, C. (2018). *Humor in Some Linguistic Perspectives*. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/324795696\\_Humor\\_is\\_Some\\_Linguistic\\_Perspectives](https://www.researchgate.net/publication/324795696_Humor_is_Some_Linguistic_Perspectives)
- Hernandez, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2006) en *Metodología de la investigación*. Recuperado de: [https://www.academia.edu/31870211/Sampieri\\_et\\_al\\_metodologia\\_de\\_la\\_investigacion\\_4ta\\_edicion\\_sampieri](https://www.academia.edu/31870211/Sampieri_et_al_metodologia_de_la_investigacion_4ta_edicion_sampieri)

- Herreros, C. (2015). *La traducción audiovisual: Análisis de una serie de humor*. Recuperado de: [https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2015/tfg\\_25615/HERREROS-QUILES-CLAUDIA\\_1272956\\_TFGTI14-15.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2015/tfg_25615/HERREROS-QUILES-CLAUDIA_1272956_TFGTI14-15.pdf)
- Korhonen, E. (2008). *Translation Strategies for Wordplay in The Simpsons*. Recuperado de: <https://www.simpsonsarchive.com/other/papers/ek.paper.pdf>
- López, F. (2002) en El análisis de contenido como método de investigación. Recuperado de: <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/1912/b15150434.pdf?seq>
- Luque, A. (2000) en La recepción del humor audiovisual traducido: estudio comparativo de fragmentos de las versiones doblada y subtitulada al español de la película Duck Soup, de los Hermanos Marx. Recuperado de: <http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/32330/TesisFuentesLuqueA.pdf?sequence=1>
- Macazana, A. (2018). *Estrategias de traducción en anuncios publicitarios audiovisuales de franquicias alimentarias del inglés al español, Lima 2018*. Recuperado de: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/17373>
- Madorrán, C. (2016). *Traducción audiovisual: análisis práctico del guión audiodescrito de la película de animación La edad de hielo: el deshielo (Carlos Saldanha, 2006)*. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/18803/TFG-O%20806.pdf;jsessionid=F43773B2D286014FD05FBFDB1D032EA6?sequence=1>
- Martinez, A. (2012). *La interacción de los códigos en doblaje: juegos de palabras y restricciones visuales*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4003094>
- Martínez, M. (2006). La investigación cualitativa (Síntesis conceptual) Recuperado de: [http://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/investigacion\\_psicologia/v09\\_n1/pdf/a09v9n1.pdf](http://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/investigacion_psicologia/v09_n1/pdf/a09v9n1.pdf)
- Noreña, A., Alcaraz, N., Rojas, J. y Rebolledo, D. (2012) en Aplicabilidad de los criterios de rigor y éticos en la investigación cualitativa. Recuperado de: <http://aquichan.unisabana.edu.co/index.php/aquichan/article/view/1824/2936>

- Nurul, M. (2016). *Strategies and Equivalence of Wordplay Translations of Roald Dahl's Children Books*. Recuperado de: [http://eprints.undip.ac.id/49130/1/Thesis-Muhsiyana\\_Nurul\\_Aisyiyah.pdf](http://eprints.undip.ac.id/49130/1/Thesis-Muhsiyana_Nurul_Aisyiyah.pdf)
- Orrego, D. (2013). *Avance de la traducción audiovisual: desde los inicios hasta la era digital*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5012656.pdf>
- Parra, M. (2010) en Aspectos éticos en la investigación cualitativa. Recuperado de: <https://www.medigraphic.com/pdfs/enfneu/ene-2013/ene133b.pdf>
- Pegalajar, C. (2016). *Audiovisual Translation and language-specific humor: A case study of How I Met Your Mother in Spanish*. Recuperado de: [http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/4844/1/Pegalajar\\_Heredia\\_Cristina\\_TFG\\_Estudios\\_Ingleses.pdf](http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/4844/1/Pegalajar_Heredia_Cristina_TFG_Estudios_Ingleses.pdf)
- Plonska, D. (2014). *Strategies of Translation*. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/270267638\\_Strategies\\_of\\_Translation](https://www.researchgate.net/publication/270267638_Strategies_of_Translation)
- Real Academia Española. (2005). *Diccionario de la lengua española*. Consultado en: <https://dle.rae.es/>
- Sánchez, H., Reyes, C. y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Recuperado de: <http://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/URP/1480/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Seewoester, S. (2009). *Linguistic Ambiguity in Language-based Jokes*. Recuperado de: <http://via.library.depaul.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1001&context=cmnt>
- Serrano, J. (2016). *El uso de la lengua en los chistes. Ejemplificación de la teoría de Freud*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5757662.pdf>
- Stake, R. (1995). *The art of case study research*. Recuperado de: <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Investigacion-con-estudios-de-caso.pdf>
- Tam, J., Vera, G. y Oliveros, R. (2008). *Tipos, métodos y estrategias de investigación científica*. Recuperado de: [http://www.imarpe.pe/imarpe/archivos/articulos/imarpe/oceanografia/adj\\_modela\\_pa-5-145-tam-2008-investig.pdf](http://www.imarpe.pe/imarpe/archivos/articulos/imarpe/oceanografia/adj_modela_pa-5-145-tam-2008-investig.pdf)

Tisgam, K. (2009). *Translating Cultural Humour: Theory and Practice*. Recuperado de:  
<https://www.iasj.net/iasj?func=fulltext&aId=19938>

Vandaele, J. (2010). *Humor in Translation*. *John Benjamins Handbook of Translation Studies* (Volume 1). Recuperado de:  
[https://www.academia.edu/13073366/Humor\\_in\\_Translation](https://www.academia.edu/13073366/Humor_in_Translation)

Vandaele, J. (2011). *Wordplay in Translation*. *John Benjamins Handbook of Translation Studies* (Volume 2). Recuperado de:  
[https://www.academia.edu/12367164/Wordplay\\_in\\_Translation](https://www.academia.edu/12367164/Wordplay_in_Translation)

## ANEXOS

ANEXO 1. MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problema	Objetivos	Categoría	Subcategorías	Aspectos	Metodología
<p>¿Cuáles son las estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana?</p>	<p>El objetivo general</p> <p>Analizar las estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana</p>	<p>Estrategias de traducción</p>	<p><i>Pun translated into same pun</i> (PUN &gt; PUN)</p>	<p>Se logra encontrar un equivalente para el juego de palabras en la lengua meta.</p>	<p>Enfoque de investigación: Cualitativo.</p>
	<p>Los objetivos específicos</p> <p>Identificar la estrategia de <i>Pun translated into same pun</i> en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana</p>		<p>“Pun translated into another pun” (PUN &gt; PUN)</p>	<p>El juego de palabras original se reemplaza por otro en la lengua meta que tiene algunos rasgos similares.</p>	<p>Tipo de investigación: Básica.</p>
	<p>Determinar la estrategia de traducción de “Pun translated into another pun” en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana</p>		<p>“Pun translated into non-pun” (PUN &gt; NON-PUN)</p>	<p>Desparece el juego de palabras, pero se mantiene el sentido.</p>	<p>Nivel de investigación: Descriptivo.</p>
	<p>Identificar la estrategia de traducción “Pun translated into non-pun” en el doblaje al español de los juegos de</p>		<p>PUN &gt; PUNOID</p>	<p>El uso de paralelismos, paradojas u otras figuras retóricas como</p>	<p>Diseño de investigación: Estudio de caso.</p> <p>Unidad de análisis: El doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana.</p>

<p>palabras en una serie cómica norteamericana</p> <p>Determinar la estrategia de traducción “PUN&gt;PUNOID” en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana</p> <p>Identificar la estrategia de traducción “Non-translation” en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana</p> <p>Determinar la estrategia de traducción “Zero-translation” en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana</p> <p>Identificar la estrategia de traducción “NON-PUN&gt; PUN” en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana</p>			la ironía, la repetición, la asonancia, etc.	<p>Unidad muestral: La tercera temporada de la serie cómica animada Bob’s Burgers.</p> <p>Unidad de registro: 40 juegos de palabras.</p> <p>Técnica: Análisis de contenido.</p> <p>Instrumento: Ficha de análisis.</p>
		“Non-translation” (Copia directa o transferencia)	No se traduce la frase que alberga el juego de palabras, colocando en su lugar el texto meta en su “forma de origen”.	
		“Zero-translation” (PUN ZERO)	Se omiten por completo tanto el juego de palabras como el texto en que se inscribe.	
		NON-PUN > PUN	Se emplea la estrategia de compensación. Se agrega un juego donde no existía uno.	

ANEXO 2. INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA DE ANÁLISIS N°\_\_

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b>	
<b>Episodio:</b>	
<b>Contexto:</b>	
<b>TO:</b>	<b>TM:</b>
<b>Juego de palabra en TO:</b>	<b>Juego de palabra en TM:</b>
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN>NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN>PUNOID	
<b>Análisis:</b>	

## ANEXO 3. VALIDACIONES DE INSTRUMENTO



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

### VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

#### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres: *VICTORIA VILLANUEVA CASPIA*  
 1.2. Cargo e institución donde labora: *DOCENTE UCV*  
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: *Ficha de análisis*  
 1.4. Autor(a) de instrumento: *Yelena Huayllabazco Caballo*

#### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN (Colocar el puntaje 1 o 2 según su opinión.)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2
		Por mejorar	Aceptable
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.	X	
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.	X	
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales		/
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la hipótesis.		/
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		/
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, 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

*Sr*

#### IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN :

*18*

Lima, *18 de junio* de 2019

Observaciones:

- \* *Indicar idiomas T.O. y T.R.*
- \* *Añadir numeración de ficha.*

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE  
 DNI No..... Telf.:.....

**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO**
**I. DATOS GENERALES**

- 1.1. Apellidos y Nombres: *Sofía Lovano Castro*  
 1.2. Cargo e institución donde labora: *Docente UCV*  
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: *Ficha de análisis*  
 1.4. Autor(a) de instrumento: *Kлена Koytelle Inesuge Cabello*

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN (Colocar el puntaje 1 o 2 según su opinión.)**

CRITERIOS	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	Esta adecuado para valorar las variables de la hipótesis.		✓
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		✓
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, 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

Si

**IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN :**

18
----

Observaciones:

 Lima, *20 de junio* ..... de 2019

*Sofía Lovano Castro*  
 FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE  
 DNI No. *09274387* Telf. *993478789*

**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO**

**I. DATOS GENERALES**

- 1.1. Apellidos y Nombres: *Laura Ros Valero*
- 1.2. Cargo e institución donde labora: *Docente UCV Echo de analizar*
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: *Echo de analizar*
- 1.4. Autor(a) de instrumento: *Liliana Kuytill Ynguzza Cabello*

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN (Colocar el puntaje 1 o 2 según su opinión.)**

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

**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 :**

<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

**19**

Observaciones:  
*Incluir estrategias*

Lima, *20 de junio* de 2019

*[Firma]*  
FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE  
DNI No. *435422*. Telf.: .....

## ANEXO 4. FICHAS DE ANÁLISIS

### FICHA DE ANÁLISIS N° 1

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 10 - Madre e hija: crecer y conocer	
<b>Contexto:</b> Linda y su hija Louise van a un seminario de sanación específicamente solo para madres e hijas. En el aula donde se encuentran, hay una puerta hacia otra aula con un letrero que dice <i>The ute-room</i> . Al principio, no se revela el propósito de dicha sala, pero más adelante se conoce que es una sala de castigo donde envían a las personas que no se han comportado o llevado bien durante el seminario.	
<b>TO:</b> Louise: Question, What's <b>the ute-room</b> ? Dakota: Well, I'm hoping what is in that room won't be necessary.	<b>TM:</b> Louise: Pregunta ¿Qué es la <b>sala del útero</b> ? Dakota: Ojalá nunca necesitemos lo que esté en esa sala.
<b>Juego de palabra en TO:</b> ute-room	<b>Juego de palabra en TM:</b> sala del útero
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> "Pun translated into same pun" (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> "Non-translation" (Copia directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> "Pun translated into another pun" (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> "Zero-translation" (PUN ZERO)
<input checked="" type="checkbox"/> "Pun translated into non-pun" (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b>	
<p>En la lengua original, el juego de palabras se encuentra en la palabra <i>ute-room</i>. Para crearlo, se unió las primeras dos sílabas de la palabra <i>uterus</i> con la palabra <i>room</i>. Así, según Delabastita, creando un juego de palabras de paronimia, debido a que la última sílaba de la palabra <i>uterus</i> se pronuncia y se escribe de manera similar a la palabra <i>room</i>.</p> <p>En la lengua meta, se tradujo <i>ute-room</i> como <b>sala del útero</b>, perdiéndose por completo el juego de palabras de paronimia, pero manteniendo el sentido que se desea transmitir.</p> <p>Se concluye que el juego de palabras analizado se tradujo en el doblaje como <b>sala del útero</b> y corresponde a la estrategia de PUN &gt; NON-PUN, es decir, no se mantuvo el juego de palabras en la lengua meta según Delabastita (1993).</p>	

## FICHA DE ANÁLISIS N° 2

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 3 – Bob despide a los niños	
<b>Contexto:</b> Bob, después de despedir a sus hijos del restaurante para que puedan disfrutar del verano, contrata a Mickey, un viejo amigo. Una tradición del restaurante es crear el nombre de la hamburguesa del día creando un juego de palabras. Mickey, en su primer día, nota el nombre de la hamburguesa del día.	
<b>TO:</b> Bob: What's so funny? Mickey: The burger of the day, Bob. I just noticed it. The <i><b>Beets Me Burger</b></i> . That's brilliant. It works on so many levels. Bob: Well, it's not that good.	<b>TM:</b> Bob: ¿Qué es lo gracioso? Mickey: La hamburguesa del día, Bob. Acabo de ver la <b>hamburguesa remolona</b> . Es brillante. Funciona en muchos niveles. Bob: No es tan gracioso.
<b>Juego de palabra en TO:</b> Beets Me Burger	<b>Juego de palabra en TM:</b> Hamburguesa remolona
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input type="checkbox"/> Paronimia	<input checked="" type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b>	
<p>El juego de palabras en la lengua origen se encuentra en el nombre de la hamburguesa <i>Beets Me Burger</i>, debido a que es una hamburguesa que tiene <i>beets</i>, que según el diccionario Collins significa <i>remolachas</i> en español. Específicamente, el juego de palabras se encuentra en la frase <i>Beets Me</i>, ya que se pronuncia igual, pero se escribe diferente a la frase <i>Beats Me</i>; de esa manera, se creó un juego de palabras de homofonía.</p> <p>En la lengua meta, el juego de palabras se encuentra en la frase <b>Hamburguesa remolona</b>, y exactamente en la palabra <i>remolona</i>. Debido a que es una unión entre las dos primeras sílabas de la palabra <i>remolachas</i>, el ingrediente especial que contiene la hamburguesa del día, y el adjetivo <i>molón</i>, una palabra coloquial de España que según la RAE significa gustar o agradar.</p> <p>En conclusión, el doblaje al español del juego de palabras <i>Beets Me Burger</i> es <b>Hamburguesa remolona</b>. Dado que, tanto en la lengua original y en la lengua meta se conserva no solo el juego de palabras sino también el ingrediente de la hamburguesa, la estrategia de traducción empleada es PUN &gt; PUN, pues se logró encontrar un equivalente, según Delabastita (1993)</p>	

### FICHA DE ANÁLISIS N° 3

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 3 – Bob despide a los niños	
<b>Contexto:</b> Bob, después de despedir a sus hijos del restaurante para que puedan disfrutar del verano, contrata a Mickey, un viejo amigo. Una tradición del restaurante es crear el nombre de la hamburguesa del día creando un juego de palabras. Mickey, en su primer día, nota el nombre de la hamburguesa del día.	
<b>TO:</b> Bob: Well, it's not that good. I mean Louise would come up with a better one than that. Like, she would write, like, <b>Dia-beets-es Burger, comes with insulin.</b> Mickey: Oh that's in poor taste, huh? Bob: Sure, but that's what makes it fun. Mickey: That doesn't sound fun. It sounds hurtful.	<b>TM:</b> Bob: No es tan gracioso. A Louise se le ocurriría una mejor, escribiría algo como <b>Hamburguesa de remolinos, viene con salvataje.</b> Mickey: Oh, es un poco fuerte. Bob: Sí, pero por eso es divertido. Mickey: No me parece divertido, es doloroso
<b>Juego de palabra en TO:</b> Dia-beets-es Burger, comes with insulin.	<b>Juego de palabra en TM:</b> Hamburguesa de remolinos, viene con salvataje.
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input type="checkbox"/> Paronimia	<input checked="" type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia directa o Transferencia)
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b>	
<p>El juego de palabras en la lengua origen se encuentra en la frase <i>Dia-beets-es Burger, comes with insulin</i>, pues se cambia la tercera sílaba de la palabra <i>diabetes</i> por la palabra <i>beets</i>, debido a que se pronuncian de la misma manera, pero se escriben diferente, creando así un juego de palabras de homofonía. En este caso, se usa la palabra <i>beets</i> porque el ingrediente que lleva la hamburguesa es <i>beets</i>, que según el diccionario Collins significa remolachas en español. Además, la segunda parte de la frase <i>comes with insulin</i>, se traduce al español como <b>viene con insulina</b>, haciendo referencia al uso de la palabra <i>diabetes</i>.</p> <p>El juego de palabras en la lengua meta se encuentra en la frase <b>Hamburguesa de remolinos, viene con salvataje</b>; debido a que se utilizan las palabras remolachas y remolinos, pues las dos primeras sílabas de las palabras se escriben y se pronuncian igual, creando así un juego de palabras de homonimia. Sin embargo, las palabras tienen diferentes significados: remolachas, haciendo referencia al vegetal y al ingrediente de la hamburguesa; y remolinos al desastre natural, por ello la segunda frase es <b>viene con salvataje</b>.</p>	

En conclusión, el juego de palabras *Dia-beets-es Burger, comes with insulin* se tradujo como **Hamburguesa de remolinos, viene con salvataje**, por ello la estrategia de traducción empleada fue PUN > PUN, dado que se mantuvo el juego de palabras, el ingrediente de la hamburguesa y el sentido del texto según Delabastita (1993).

## FICHA DE ANÁLISIS N° 4

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 4 - Motín en el Rompevientos	
<b>Contexto:</b> Bob y su familia van a un crucero a trabajar cocinando hamburguesas. El capitán del barco tiene como mascota: un capibara llamado Kiki; y el Sr. Asch, el segundo al mando del barco, se encarga de limpiar todos los desechos de Kiki. Después que el Sr. Asch le mostrara a Bob donde y con quién trabajará, Bob se pone utiliza una bolsa como guante y regresa a limpiar los desechos de Kiki.	
<b>TO:</b> Mr. Asch: Bob, this is our head chef, Duval. If you'll excuse me, <b>doodie calls</b> .	<b>TM:</b> Sr. Asch: Bob, nuestro chef ejecutivo, Duval. Si me disculpas, <b>el deber me llama</b> .
<b>Juego de palabra en TO:</b> Doodie calls	<b>Juego de palabra en TM:</b> El deber me llama
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b>	
<p>El juego de palabras en la lengua origen se encuentra en la frase <i>Doddie calls</i>, ya que hace referencia a la frase <i>Duty calls</i>, pues la palabra <i>Doodie</i> y <i>Duty</i> se escriben y se pronuncian parecido, y debido a esto se creó un juego de palabras de paronimia.</p> <p>El juego de palabras en la lengua meta desaparece por completo, dado que se traduce como <b>El deber me llama</b>. Es decir, se traduce usando la frase a la que se hace referencia en la lengua origen, <i>Duty calls</i>, y no el juego de palabras.</p> <p>En conclusión, para el doblaje del juego de palabras analizado, se usó la estrategia de traducción PUN &gt; NON-PUN, ya que al transmitir el dialogo de la lengua origen a la meta, se perdió el juego de palabras; sin embargo, no se perdió el sentido del diálogo o la escena gracias al gesto del personaje de usar una bolsa como guante para limpiar.</p>	

## FICHA DE ANÁLISIS N° 5

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 5 – Propuesta indecente de día de Acción de Gracias	
<b>Contexto:</b> El señor Fischoeder le pide a Bob que su familia pretenda ser suya en Acción de Gracias para impresionar a una ex enamorada. Bob se niega a aceptar, ya que tiene tradiciones que no desea romper, como el brindis que hace cada año al final de la cena.	
<b>TO:</b> Bob: But everyone's favorite part is my funny toast, right? Like, last year, I said, if you want to open the door to this family, use the <b>tur-key!</b> Tur Louise: Oh, my gosh. I just got it.	<b>TM:</b> Bob: Pero el momento favorito de todos es mi brindis gracioso ¿no?, como cuando el año pasado dije el que no quiera a esta familia que huya <b>despavorido</b> . Louise: Oh, santo cielos, acabo de entenderlo.
<b>Juego de palabra en TO:</b> Tur-key	<b>Juego de palabra en TM:</b> Despavorido
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input checked="" type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b> Debido a que Bob menciona que la única manera de abrir la puerta de la familia Belcher es usando la llave y la temática del episodio es Acción de Gracias, donde la tradición comer pavo, se creó un juego de palabras en la lengua origen que se encuentra en la palabra <i>turkey</i> , la cual según el diccionario de Collins significa pavo, específicamente en la segunda silaba <i>-key</i> , que por sí sola según el diccionario Collins significa llave. Debido a que la palabra <i>key</i> se pronuncia y se escribe igual que la segunda silaba de la palabra <i>turkey</i> , se crea un juego de palabras de homonimia.  Por otro lado, en la lengua meta se cambió un poco el sentido de la oración que contiene el juego de palabras para poder usar el adjetivo <b>despavorido</b> , el cual contiene la palabra <b>pavo</b> dentro de ella. De esa manera, se creó también un juego de palabras de homonimia, ya que la palabra <b>pavo</b> se pronuncia y se escribe igual que la tercera y cuarta silaba de la palabra <b>despavorido</b> .  En conclusión, para el doblaje del juego de palabras analizado se usó la estrategia de traducción PUN > PUN, pues al transmitir el dialogo de la lengua origen a la meta no solo se mantuvo el juego de palabras sino también se mantuvo la temática de pavo y Acción de Gracias.	

## FICHA DE ANÁLISIS N° 6

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 15 – El retrete externo	
<b>Contexto:</b> Mientras la familia Belcher toma desayuno en el comedor, Bob entra con un nuevo traje, pues tiene que ir a corte debido a una papeleta.	
<b>TO:</b> Linda: Ooh, you look sharp, mister. The jury is gonna find you guilty of handsome in the first degree. Oof, um, ah. Bob: I'm contesting a parking ticket, Lin. There isn't a jury. Tina: You've got a suit <b>that won't a-quit.</b>	<b>TM:</b> Linda: Uuuh, se ve muy bien señor. El jurado lo encontrará culpable de seducción en primer grado. Bob: Voy a tratar de evitar una multa de estacionamiento. Lin, no hay jurado. Tina: Ese es un traje muy sensual.
<b>Juego de palabra en TO:</b> That won't a-quit	<b>Juego de palabra en TM:</b> Muy sensual
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input type="checkbox"/> Paronimia	<input checked="" type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b>	
<p>En el texto origen Tina menciona la frase <i>that won't a-quit</i> que hace referencia a la frase <i>that won't quit</i> la cual significa que algo se ve sensual. En este caso el juego de palabras se encuentra en la palabra <i>a-quit</i> pues esta se pronuncia exactamente igual a la palabra <i>acquit</i> que según el diccionario de Cambridge significa absolver. De esa manera se ha creado un juego de palabras de homofonía.</p> <p>Por otro lado, en la lengua meta no se ha logrado mantener el juego de palabras pues solo se mantuvo uno de los significados al cual hacía referencia el juego de palabras, en este caso <b>un traje sensual</b>.</p> <p>En conclusión, para el doblaje del juego de palabras analizado se usó la estrategia de traducción PUN &gt; NON-PUN, pues al transmitir el dialogo de la lengua origen a la meta no se mantuvo el juego de palabras, solo se transfirió una de las ideas que daba a denotar.</p>	

## FICHA DE ANÁLISIS N° 7

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 5 – Propuesta indecente de día de Acción de Gracias	
<b>Contexto:</b> El señor Fiscoeder le pide a Bob que su familia pretenda ser suya en Acción de Gracias. Aunque Bob no quiere aceptar, finalmente lo hace. El señor Fiscoeder también le pide a Bob que sea el cocinero para dicha cena. Durante esta, Bob quiere estar tanto con su familia que empieza a tomar y a alucinar que está con ellos realmente.	
<b>TO:</b> Bob: Well, it's almost 8:00, so I'll do my toast, and the Belcher Thanksgiving will be back on track. I yam what I yam and what I yam is the luckiest man in the world.	<b>TM:</b> Bob: Bueno, ya casi son las 8, así que haré mi brindis y el día de Acción de Gracias de los Belcher seguirá sobre ruedas. Con pavor o sin pavor, debo confesar que por ustedes siento mucho amor.
<b>Juego de palabra en TO:</b> I yam what I yam and what I yam is the luckiest man in the world.	<b>Juego de palabra en TM:</b> Con pavor o sin pavor
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input type="checkbox"/> Paronimia	<input checked="" type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b>	
<p>En la lengua origen, el juego de palabras se encuentra en la frase <i>I yam what I yam and what I yam</i>, en la cual <i>yam</i> significa ñame, según el diccionario de Cambridge. Además, la frase es una referencia a la letra de la canción <i>I am what I am</i> de la cantante Gloria Gaynor; y debido a que <i>I yam</i> se pronuncia exactamente igual a la frase <i>I am</i>, pero se escriben diferente, se ha creado un juego de palabras de homofonía.</p> <p>En la lengua meta, el juego de palabras se encuentra en la frase <b>con pavor o sin pavor</b>, ya que la palabra <b>pavor</b> contiene dentro a la palabra <b>pavo</b> y la temática del episodio es Acción de Gracias donde es tradición comer pavo.</p> <p>En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se ha utilizado la estrategia de <i>Pun translated into another pun (PUN &gt; PUN)</i>, ya que, aunque sí se mantuvo el juego de palabras, no se mantuvieron las mismas características como son la referencia a la canción de Gloria Gaynor y la palabra ñame.</p>	

## FICHA DE ANÁLISIS N° 8

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 5 – Propuesta indecente de día de Acción de Gracias	
<b>Contexto:</b> El señor Fiscoeder le pide a Bob que su familia pretenda ser suya en Acción de Gracias. Aunque Bob no quiere aceptar, finalmente lo hace. El señor Fiscoeder también le pide a Bob que sea el cocinero para dicha cena. Durante esta, Bob le pide a su familia que vaya a la cocina para cumplir con su brindis tradicional, pero nadie va, por lo que Bob decide interrumpir la cena del señor Fiscoeder y su familia.	
<b>TO:</b> Linda: Wow, there must be five months of dishes to do in there. You don't want to sleep in the basement again, Mr. Cook. Bob: Are you still talking?! Linda: You don't want to sleep without- Bob: Blah, blah, blah, blah, blah! Fiscoeder: Oh, dear! Bob: It's Thanksgiving again, and there's some <b>stuff-ing</b> I'm thankful for.	<b>TM:</b> Linda: Wow, quedan cinco meses de platos que lavar todavía, ¿no querrá dormir en el sótano de nuevo, señor cocinero? Bob: ¿Sigues hablando? Linda: ¿Quieres dormir sin la...? Bob: Blah, blah, blah, blah, blah! Fiscoeder: Santo cielos Bob: Es día de Acción de Gracias y estoy <b>relleno</b> de cosas para decir.
<b>Juego de palabra en TO:</b> stuff-ing	<b>Juego de palabra en TM:</b> relleno
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input checked="" type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b> El juego de palabras en lengua origen se encuentra en la frase <i>stuff-ing I'm thankful for</i> específicamente en la palabra <i>stuffing</i> que según el diccionario de Collins significa relleno, ya que la primera sílaba se escribe y se pronuncia exactamente igual a la palabra <i>stuff</i> que significa cosa, creando así un juego de palabras de homonimia.  En el diálogo en lengua meta, el juego de palabras se encuentra en la frase <b>estoy relleno de cosas para decir</b> , exactamente en la palabra <b>relleno</b> . Debido a que <b>relleno</b> en la frase del diálogo hace referencia a que el personaje tiene muchas cosas para decir y también hace referencia al relleno que se coloca en el pavo.  En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de traducción PUN > PUN, porque se logró encontrar un equivalente para el juego de palabras usando los mismos términos.	

## FICHA DE ANÁLISIS N° 9

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 5 – Propuesta indecente de día de Acción de Gracias	
<b>Contexto:</b> El señor Fiscoeder le pide a Bob que su familia pretenda ser suya en Acción de Gracias. Aunque Bob no quiere aceptar, finalmente lo hace. El señor Fiscoeder también le pide a Bob que sea el cocinero para dicha cena. Durante esta, Bob le pide a su familia que vaya a la cocina para cumplir con su brindis tradicional, pero nadie va, por lo que Bob decide interrumpir la cena del señor Fiscoeder y su familia.	
<b>TO:</b> Linda: Go on and pass the cranberries Bob: Don't, Lin, don't! Linda: It's time to sing a little song now. Bob: Stop it! Stop! Louise: Wow, this is getting good. Fiscoeder: All right, Thanksgiving. Let's break the word down. Bob: Let me, uh, just... Fiscoeder: Thanks! Bob: Shh. Excuse me. Sorry. Fiscoeder: I've heard people use that word quite often. Bob: Up here. Let me just " <b>pumpkin</b> " you up by saying. Fiscoeder: Or "than" than. Bob: "pumpkin you up," right? Fiscoeder: Like "we have more than" day! Bob: Let's raise our glasses. Fiscoeder: Yes, raise your glasses. Bob: Tina, not those glasses.	<b>TM:</b> Linda: Pasa la salsa de arándano. Bob: No, Lin, basta ya. Linda: Es hora de cantar una canción... Bob: ¡Basta!, ¡basta! Louise: Vaya, se puso divertido. Fiscoeder: Bueno, feliz día de Bob: Permítame, solo apártate ... Fiscoeder: Feliz día de... Bob: Oigan, discúlpenme... Fiscoeder: Gracias, muy seguido escuche decir esa palabra Bob: Por un segundo quisiera subirme y decirles que no hay ni papanatas ni <b>pavonearme</b> Fiscoeder: Y también la palabra tan no hay tan Bob: Y en alto las copas- Fiscoeder: Y en alto vidrio.
<b>Juego de palabra en TO:</b> Pumpkin you up	<b>Juego de palabra en TM:</b> Pavonearme
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	

**Análisis:**

El juego de palabras en la lengua origen se encuentra en la frase *pumpkin you up*, ya que esta se pronuncia y se escribe parecido a la frase *Pump you up*, y así se crea un juego de palabras de paronimia.

Por otro lado, en la lengua meta se cambió un poco el sentido de la oración que contiene el juego de palabras para poder usar la palabra **pavonearme**, la cual contiene la palabra **pavo**. De esa manera, se creó también un juego de palabras de homonimia, ya que la palabra **pavo** se pronuncia y se escribe igual que las dos primeras sílabas de la palabra **pavonearme**.

En conclusión, en el doblaje del juego de palabra se utilizó la estrategia de Pun translated into another pun (PUN > PUN), ya que sí se mantuvo el juego de palabras, pero no se mantuvo las mismas características que en la lengua origen.

## FICHA DE ANÁLISIS N° 10

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 5 – Propuesta indecente de día de Acción de Gracias	
<b>Contexto:</b> El señor Fiscoeder le pide a Bob que su familia pretenda ser suya en Acción de Gracias. Aunque Bob no quiere aceptar, finalmente lo hace. El señor Fiscoeder también le pide a Bob que sea el cocinero para dicha cena. Durante esta, Bob le pide a su familia que vaya a la cocina para cumplir con su brindis tradicional, pero nadie va, entonces Bob decide interrumpir la cena del señor Fiscoeder y su familia. Mientras Bob da su brindis, pide a los demás que alcen sus vasos; sin embargo, su hija Tina levanta sus lentes.	
<b>TO:</b> Linda: Go on and pass the cranberries Bob: Don't, Lin, don't! Linda: It's time to sing a little song now. Bob: Stop it! Stop! Louise: Wow, this is getting good. Fiscoeder: All right, Thanksgiving. Let's break the word down. Bob: Let me, uh, just... Fiscoeder: Thanks! Bob: Shh. Excuse me. Sorry. Fiscoeder: I've heard people use that word quite often. Bob: Up here. Let me just "pumpkin" you up by saying. Fiscoeder: Or "than" than. Bob: "pumpkin you up," right? Fiscoeder: Like "we have more than" day! Bob: Let's raise our glasses. Fiscoeder: Yes, <b>raise your glasses</b> . Bob: Tina, not those <b>glasses</b> .	<b>TM:</b> Linda: Pasa la salsa de arándano. Bob: No, Lin, basta ya Linda: Es hora de cantar una canción... Bob: ¡Basta!, ¡basta! Louise: Vaya se puso divertido Fiscoeder: Bueno feliz día de Bob: Permítame, solo apártate ... Fiscoeder: Feliz día de... Bob: Oigan discúlpenme... Fiscoeder: Gracias, muy seguido escuche decir esa palabra Bob: Por un segundo quisiera subirme y decirles que no hay ni papanatas ni pavonearme Fiscoeder: Y también la palabra tan no hay tan Bob: Y en alto <b>vidrio</b> Fiscoeder: Y en alto las copas Bob: Tina, también levanta tu <b>copa</b>
<b>Juego de palabra en TO:</b> raise your Glasses	<b>Juego de palabra en TM:</b> en alto las copas
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input type="checkbox"/> Paronimia <input checked="" type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homofonía <input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN) <input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN) <input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN) <input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia) <input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO) <input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN

**Análisis:**

El juego de palabras se encuentra en la palabra *glasses* que puede significar vasos o lentes, es por eso que cuando el personaje de Tina levanta sus lentes, se crea un juego de palabras de homonimia.

En la lengua meta, el personaje de Bob dice **en alto vidrio**, lo cual causa confusión en Tina y ella levanta sus lentes. Luego Bob le dice que ella también levante su copa. Se puede decir, entonces, que no hubo juego de palabras en la lengua meta, pero sí se mantuvieron las características y el sentido del dialogo en la lengua origen.

En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de PUN > NON-PUN debido a que desapareció el juego de palabras en la lengua meta.

## FICHA DE ANÁLISIS N° 11

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 6 – En lo profundo	
<b>Contexto:</b> El señor Fiscoeder llega al restaurante de Bob y le pide a sus hijos Louise, Gene y Tina que le ayuden a elegir los nuevos juegos que pondrá en su parque de diversiones.	
<b>TO:</b> Fiscoeder: Let me throw some concepts at you. A bounce house full of jelly. Jam Slam! Gene: Try chutney. Louise: Keep pitching, Barnum. Fiscoeder: <b>Scare-ousel</b> , a carousel where you ride on real horse skeletons. Tina: You had me at horse but lost me at horse skeletons. Bob: You know, if you're looking for an attraction, this town actually has some interesting movie history.	<b>TM:</b> Fiscoeder: Permítanme presentarles algunos conceptos. Un castillo inflable lleno de gelatina. Gene: Pruebe con chutney. Louise: La próxima, Trump Fiscoeder: <b>Carrusel del terror</b> , un carrusel al que te subes a verdaderos esqueletos de caballos. Tina: Los caballos me gustan, pero me perdiste con los esqueletos. Bob: Si buscan una atracción este pueblo tiene una interesante historia cinematográfica.
<b>Juego de palabra en TO:</b> Scare-ousel	<b>Juego de palabra en TM:</b> Carrusel del terror
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b>	
<p>En el dialogo en lengua origen, el juego de palabras se encuentra en la palabra <i>scare-ousel</i> porque es una unión entre la palabra <i>scare</i> y <i>carousel</i>. De esa manera, se creó un juego de palabras de paronimia, ya que las primeras dos silabas de <i>carousel</i> se pronuncian y se escriben parecido a la palabra <i>scare</i>.</p> <p>En la lengua meta, el juego de palabras <i>scare-ousel</i> se tradujo como <b>Carrusel del terror</b>, por lo cual sí se mantuvo el sentido del diálogo, pero no el juego de palabras.</p> <p>En conclusión, la estrategia de traducción que se utilizó para el doblaje de este juego de palabras es la de PUN &gt; NON-PUN, ya que se perdió el juego de palabras en la lengua meta.</p>	

## FICHA DE ANÁLISIS N° 12

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 10 - Madre e hija: crecer y conocer	
<b>Contexto:</b> Linda se ha peleado con su hija Louise porque le dijo que ella no es divertida y que prefería jugar con su papá. Linda, molesta por la situación, busca en internet formas de poder conectar y pasar más tiempo de calidad con su hija.	
<b>TO:</b> Bob: Well, don't worry, Lin. She's just going through a phase. A nine-year phase she'll grow out of it. Linda: Well, I'm not waiting for that. According to the <b>Phenomimom</b> ... Bob: The <b>Phenomimom</b> ? Linda: It's a mommy blog, by Dakota Applebaum. She says one way mothers and daughters connect is through story time.	<b>TM:</b> Bob: No te preocupes, Lin. Esta en una etapa especial, una etapa de nueve años ya se le pasará. Linda: No, no voy a esperarla, sabes dice la <b>Fenomamá</b> Bob: ¿La <b>fenomamá</b> ? Linda: Es un blog para mamá de Dakota Applebaum. Dice que algo que une a madres e hijas son los cuentos.
<b>Juego de palabra en TO:</b> Phenomimom	<b>Juego de palabra en TM:</b> Fenomamá
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b>	
<p>En la lengua origen, el juego de palabras se encuentra en la palabra <i>phenomimom</i>, la cual es una unión entre las palabras <i>phenomenon</i> y <i>mom</i>, ya que la última sílaba de la palabra <i>phenomenon</i> se escribe y se pronuncia parecido a la palabra <i>mom</i>, y por ello se creó un juego de palabras de paronimia.</p> <p>En la lengua meta, el juego de palabras se tradujo como <b>fenomamá</b>, la cual es una unión entre la palabra <b>fenómeno</b> y <b>mamá</b>, y debido a que la penúltima sílaba de la palabra <b>fenómeno</b> suena y se escribe parecido a la primera sílaba de la palabra <b>mamá</b>, se ha creado un juego de palabras de paronimia.</p> <p>En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se ha utilizado la estrategia de traducción PUN &gt; PUN, ya que no solo se ha conservado el juego de palabras, sino también se ha conservado las mismas palabras que se utilizaron para crearlo.</p>	

### FICHA DE ANÁLISIS N° 13

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 9 – Noche de paz, Noche de Bob	
<b>Contexto:</b> Es víspera de Navidad y los Belcher han decidido ayudar a Chet dándole un lugar en el sótano donde pueda quedarse a vivir por un tiempo. Chet, que solía decorar vitrinas para tiendas, decide pagarles decorando la entrada del restaurante de Bob.	
<b>TO:</b> Bob: Hey, Chet. There's my guy. Chet: What do you think of the display? Is it <b>holi-doing</b> it for you? Linda: You did all this? Oh, it's amazing! Chet: You gave me a place to stay, I give you: <i>Class under Glass</i> , by Chet. Bob: So you don't just design the displays, you're also in them? Chet: Of course.	<b>TM:</b> Bob: Hola, Chet. Ahí estás, amigo. Chet: ¿Qué les parece la vidriera? ¿les parece suficientemente navideña? Linda: ¿Tu hiciste todo esto? Es asombroso. Chet: Me disté un lugar donde vivir y yo te di: <i>Clase tras el vidrio</i> por Chet. Bob: Así que no solo diseñas aparadores, también estás en ellos. Chet: Por supuesto.
<b>Juego de palabra en TO:</b> Holi-doing	<b>Juego de palabra en TM:</b> Navideña
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b> En la lengua origen el juego de palabras se encuentra en la palabra <i>holi-doing</i> , la cual es una unión entre las palabras <i>holiday</i> y <i>doing</i> , ya que la última sílaba de la palabra <i>holiday</i> se escribe y se pronuncia parecido a la palabra <i>doing</i> , y por ello se creó un juego de palabras de paronimia.  En la lengua meta, el juego de palabras desaparece y en su lugar se utiliza el adjetivo <b>navideña</b> , el cual permite que se mantenga el sentido del texto con temática navideña.  En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se ha utilizado la estrategia de traducción PUN > NON-PUN, ya que, aunque se mantuvo el sentido del texto, se perdió el juego de palabras.	

## FICHA DE ANÁLISIS N° 14

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 11	
<b>Contexto:</b> Hugo, el inspector de sanidad, está evaluando el restaurante de Bob. Lamentablemente, a Hugo no le cae muy bien, por lo que busca cualquier excusa para clausurar el restaurante.	
<b>TO:</b> Hugo: If you wish to remain open, you will attend a one-day seminar exploring the 32 steps of proper hand sanitation. Bob: I'm not taking that seminar. Hugo: Not before you watch the introductory DVD, you're not. Bob: Ugh. Hugo: And here's your "C" rating, which will remain in your window until you graduate. Bob: What?! Hugo, you're an awful man. Hugo: Uh, wrong, Bob. I'm a " <b>lawful</b> " man. Gene: Falafel man. Louise: Waffle man. Tina: Omelettes.	<b>TM:</b> Hugo: Si no quieres que te closure, asistirás a un seminario de un día en donde verás 32 métodos para una apropiada salubridad de manos. Bob: No asistiré a ese seminario. Hugo: No antes de ver el DVD introductorio, no. Bob: Ay, no manches, Hugo. Hugo: Y aquí tienes tu calificación, una C, permanecerá en tu ventana hasta que te gradúes. Bob: ¿Qué? Hugo eres un hombre odioso. Hugo: Te equivocas, Bob. Soy un hombre <b>virtuoso</b> . Gene: Un hombre apetitoso. Louise: Un hombre fibroso. Tina: Tortilla.
<b>Juego de palabra en TO:</b> Lawful	<b>Juego de palabra en TM:</b> Virtuoso
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input type="checkbox"/> Paronimia	<input checked="" type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input checked="" type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b>	
<p>En el dialogo en lengua origen, Bob menciona primero el adjetivo <i>awful</i> y luego Hugo le responde utilizando el adjetivo <i>lawful</i>, creando así un juego de palabras de homofonía, ya que las dos palabras se pronuncian de la misma manera, pero tienen una ortografía casi diferente.</p> <p>En la lengua meta, para traducir de los adjetivos que mencionaron los personajes, se usó el adjetivo <b>odioso</b> para <i>lawful</i> y el adjetivo <b>virtuoso</b> para <i>lawful</i>. Usando estos dos adjetivos, se pierde el juego de palabras, pero se crea una rima, dado que las dos palabras terminan en <b>-oso</b>.</p>	

En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de PUN > PUNOID, debido a que no se perdió por completo el juego de palabras en la lengua origen utilizando palabras con la misma terminación para crear una pequeña rima.

## FICHA DE ANÁLISIS N° 15

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 12 – Primicias escolares	
<b>Contexto:</b> Tina y el señor Branca, el conserje de la escuela, hablan sobre cómo alguien ha estado ensuciando la escuela con popó y ahora último han ensuciado la biblioteca.	
<b>TO:</b> Branca: Well, I just got back from the library. More shoe poop got dragged in up there. All the way to the reference section. Tina: Talk about <b>Encyclopedia Brown</b> . Branca: I don't get it. Tina: Wait, that's a pretty long way to track something in on a shoe.	<b>TM:</b> Branca: Acabo de regresar de la biblioteca, habían llevado excremento de perro allí, hasta la sección de referencia. Tina: Es un caso de <b>bibliocaca</b> . Branca: No entendí. Tina: Espere, es demasiado lejos para que lo hayan manchado con el zapato.
<b>Juego de palabra en TO:</b> Encyclopedia Brown	<b>Juego de palabra en TM:</b> Bibliocaca
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input checked="" type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b>	
<p>En la lengua origen, el señor Branca menciona que han ensuciado con excremento la biblioteca, por lo que Tina crea un juego de palabras haciendo referencia al libro <i>Encyclopedia Brown</i>. En el libro, <i>Brown</i> es el apellido del personaje principal, y debido a que se habla de excremento, que usualmente es de color marrón y que en inglés es <i>brown</i>; se crea un juego de palabras de homonimia.</p> <p>En la lengua meta se mantiene el juego de palabras, pero este no utiliza la misma referencia al libro sino que se crea la palabra <b>bibliocaca</b>, repitiendo la última sílaba de la palabra <b>biblioteca</b> para hacer referencia al excremento.</p> <p>En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de traducción de PUN &gt; PUN, debido a que se mantuvo el juego de palabras y se mantuvo la alusión a la biblioteca y al excremento.</p>	

## FICHA DE ANÁLISIS N° 16

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 12 – Primicias escolares	
<b>Contexto:</b> En la escuela de Tina alguien ha ensuciado la biblioteca con excremento, pero ella no entiende cómo tal pudo llegar por accidente hasta el segundo piso de la escuela donde se encuentra la biblioteca.	
<b>TO:</b> Tina: How could dog poop make it all the way up two flights of stairs and into the library on a shoe without being wiped off? Louise: <b>Tele-poop-tation?</b> Tina: Let's experiment. We need something the exact same size and texture as poop.	<b>TM:</b> Tina: ¿Cómo es posible que el excremento suba dos pisos por escaleras y entre a la biblioteca en una suela sin ser limpiado? Louise: ¿Se <b>teletransportó</b> ? Tina: Experimentemos, necesitamos algo que tenga igual tamaño y textura que el excremento.
<b>Juego de palabra en TO:</b> Tele-poop-tation	<b>Juego de palabra en TM:</b> Teletransportó
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b>	
En la lengua meta se creó un juego de palabras intercambiando la tercera sílaba de la palabra <i>teleportation</i> con la palabra <i>poop</i> . Además, debido a que la tercera sílaba de la palabra <i>teleportation</i> se pronuncia y se escribe parecido a la palabra <i>poop</i> , se creó un juego de palabras de paronimia.	
En la lengua meta, el juego de palabras ya no se encuentra, ya que se decidió solo utilizar el equivalente de la traducción de la palabra <i>teleportation</i> , la cual es teletransportación.	
En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de PUN > NON-PUN, pues aunque sí se mantuvo el sentido del diálogo, se perdió por completo el juego de palabras.	

## FICHA DE ANÁLISIS N° 17

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 12 – Primicias escolares	
<b>Contexto:</b> En la escuela de Tina, alguien ha ensuciado la biblioteca con excremento, pero ella no entiende cómo tal pudo llegar por accidente hasta el segundo piso de la escuela donde se encuentra la biblioteca. Por ello, Tina y Louise hacen pruebas con una hamburguesa para saber cómo llegó hasta allí. Ellas descubren que el excremento es humano y es de uno de los estudiantes, así que deciden crear un nombre para el culpable.	
<b>TO:</b> Tina: I think I'll call the culprit the Mad Pooper. Linda: Ooh, I got a better one. The <b>Butt-ler</b> . Get it? Louise: I get it. It's got "butt" in it. Linda: Hahaha. Butt.	<b>TM:</b> Tina: Llamaré al culpable “El excretor descontrolado” Linda: Uuh, tengo un nombre mejor “El <b>cacahuate</b> ”, ¿lo entienden? Louise: Yo sí, tiene la palabra caca. Linda: Jajaja, caca
<b>Juego de palabra en TO:</b> Butt-ler	<b>Juego de palabra en TM:</b> Cacahuate
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input type="checkbox"/> Paronimia	<input checked="" type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b>	
En la lengua origen, el juego de palabras se encuentra en la palabra <i>butt-ler</i> , ya que está es una unión entre la palabra <i>butt</i> y la palabra <i>butler</i> . De esa manera, se creó un juego de palabras de homofonía porque la primera sílaba de la palabra <i>butler</i> se pronuncia exactamente igual, pero tiene ortografía diferente a la palabra <i>butt</i> .	
En la lengua meta, el juego de palabras se encuentra en la palabra <b>cacahuate</b> , ya que las dos primeras sílabas de la palabra se escriben y se pronuncian exactamente igual a la de la palabra <b>caca</b> .	
En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de traducción Pun translated into another pun (PUN > PUN), ya que, aunque sí se mantuvo el juego de palabras, no se mantuvieron las mismas características que se utilizaron para crear el juego de palabras en la lengua origen como son la palabra <i>butler</i> , que según el diccionario Collins significa mayordomo, y la palabra <i>butt</i> , que significa trasero.	

## FICHA DE ANÁLISIS N° 18

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3									
<b>Episodio:</b> 13 – Mi confuso Valentín									
<b>Contexto:</b> Es día de San Valentín y Bob les cuenta a sus hijos cómo fue el primer día de San Valentín que pasó con su mamá.									
<b>TO:</b> Bob: It was our first Valentine's Day together. Gene: You are the worst storyteller. Where's Maya Angelou when you need him? Bob: Yeah, I made a picnic basket and I picked out a spot to watch the sunset, and then my car died. So we had to get towed to the mechanic's. Louise: Tell me exactly what was wrong with the car, was it a gasket? Gene: Was it the <b>carburetor</b> ? Tina: Guys, he's telling us a romantic story.	<b>TM:</b> Bob: Era nuestro primer San Valentín juntos Gene: Eres pésimo contando historias ¿dónde están los poetas cuando se los necesita? Bob: Sí, preparé una canasta de día de campo y elegí un lugar para ver el atardecer, y mi auto se averió, y la grúa tuvo que llevarnos hasta el taller. Louise: ¿Que fue exactamente lo que le pasó al auto? ¿fue la junta? Gene: ¿O quizá fue el <b>carburetor</b> ? Tina: Chicos, nos está contando una historia romántica.								
<b>Juego de palabra en TO:</b> Carburetor	<b>Juego de palabra en TM:</b> Carburador								
<b>Tipo de juego de palabra:</b> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;"><input type="checkbox"/> Paronimia</td> <td style="width: 50%;"><input type="checkbox"/> Homofonía</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> Homonimia</td> <td><input type="checkbox"/> Homografía</td> </tr> </table>		<input type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía	<input checked="" type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía				
<input type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía								
<input checked="" type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía								
<b>Estrategia de traducción:</b>  <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;"><input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN &gt; PUN)</td> <td style="width: 50%;"><input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN &gt; PUN)</td> <td><input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN &gt; NON-PUN)</td> <td><input type="checkbox"/> NON-PUN &gt; PUN</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> PUN &gt; PUNOID</td> <td></td> </tr> </table>		<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)	<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)	<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN	<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)								
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)								
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN								
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID									
<b>Análisis:</b> En la lengua origen, el juego de palabras se encuentra en la palabra <i>caburador</i> , ya que la primera sílaba de la palabra se escribe y se pronuncia igual a la palabra <i>car</i> , creando así un juego de palabras de homonimia.  En la lengua meta, el juego de palabras desaparece, ya que solo se traduce la palabra <i>caburador</i> como <b>carburetor</b> , lo cual hace que se mantenga el sentido, pero no el juego de palabras.  En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de PUN > NON-PUN, pues se perdió el juego de palabras.									

## FICHA DE ANÁLISIS N° 19

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 10 - Madre e hija: crecer y conocer	
<b>Contexto:</b> Linda y su hija Louise van a un seminario de sanación, específicamente solo para madres e hijas. Cuando llegan, se dan con la sorpresa de que el instructor del seminario es un hombre.	
<b>TO:</b> Dakota: Welcome to my mother/daughter seminar Modo Time. I'm Dakota. Louise: You're the Phenomimom? But you're a man. Dakota: I am a man and that's okay. The female spirit flows through all of us. We're all <b>estro-geniuses</b> . Everybody stand up and say it, "I am an <b>estro-genius</b> ."	<b>TM:</b> Dakota: Bienvenidas todas, bienvenidas a mi seminario para madre e hija a tiempo real. Soy Dakota. Louise: ¿Usted es la fenomamá? Pero es un hombre. Dakota: Claro que soy hombre, pero está bien, el espíritu femenino fluye por todos nosotros. Somos todos <b>estrogenios</b> . Pónganse de pie y grítenlo, ¡soy un <b>estrogenio</b> !
<b>Juego de palabra en TO:</b> Estro-genius	<b>Juego de palabra en TM:</b> Estrogenio
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> "Pun translated into same pun" (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> "Non-translation" (Copia Directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> "Pun translated into another pun" (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> "Zero-translation" (PUN ZERO)
<input type="checkbox"/> "Pun translated into non-pun" (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b>	
En la lengua origen, el juego de palabras se encuentra en la palabra <b>estro-genius</b> , la cual es una unión entre las palabras <i>estrogen</i> y <i>genius</i> , ya que la última sílaba de la palabra <i>estrogen</i> se escribe y se pronuncia parecido a la primera sílaba palabra <i>genius</i> , creando así un juego de palabras de paronimia.	
En la lengua meta, el juego de palabras se tradujo como <b>estrogenio</b> , la cual es una unión entre la palabra <b>estrógeno</b> y <b>genio</b> , y debido a que la última sílaba de la palabra <b>estrógeno</b> suena y se escribe parecido a la primera sílaba de la palabra <b>genio</b> , se creó un juego de palabras de paronimia.	
En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se ha utilizado la estrategia de traducción PUN > PUN, ya que no solo se ha conservado el juego de palabras sino también se ha conservado las mismas palabras que se utilizaron para crearlo.	

## FICHA DE ANÁLISIS N° 20

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 6 – En lo profundo	
<b>Contexto:</b> El señor Fischoeder decide comprar un tiburón mecánico y usarlo como el nuevo juego en su parque de diversiones. Lamentablemente, el tiburón es tan viejo que se malogra, se empieza a mover sin control y nadie puede detenerlo. El tiburón avanza por toda la ciudad hasta meterse debajo del suelo y llegar al sótano del restaurante de Bob, y como es la persona a cargo de mantener en orden la cuadra en donde vive, cargo encomendado hacia él a través de un silbato que le dieron sus vecinos, tiene que ir a enfrentar al tiburón.	
<b>TO:</b> Gene: Yeah, I thought our basement was scary before it had a shark in it. Linda: Bob, stop. You've done everything you can. You don't have to go down there. Bob: This whistle says I do. Gene: <b>That whistle blows!</b> Bob: Enough talk. This ends now.	<b>TM:</b> Gene: Sí, a mí el sótano me daba miedo antes de que hubiera un tiburón allí. Linda: Bob, detente. Hiciste todo lo que pudiste no tienes que bajar allí Bob: El silbato dice que sí. Gene: <b>¡Ese silbato apesta!</b> Bob: Basta de hablar, esto acabó ahora.
<b>Juego de palabra en TO:</b> That whistle blows.	<b>Juego de palabra en TM:</b> ¡Ese silbato apesta!
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input checked="" type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b> En el diálogo en lengua meta, el juego de palabras se encuentra en la frase <i>that whistle blows</i> , ya que la palabra <i>blows</i> tiene dos significados en inglés, los cuales pueden ser el adjetivo <i>apesta</i> o el verbo soplar. Además, ambos significados encajan en el contexto de la frase, por ello se crea un juego de palabras de homonimia, ya que la palabra <i>blows</i> tiene varios significados.  En la lengua meta el juego de palabras se tradujo como <b>ese silbato apesta</b> , es decir que solo se utilizó uno de los significados de la palabra <i>blows</i> y se perdió el juego de palabras en la lengua meta.  En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de traducción PUN > NON-PUN, ya que se perdió el juego de palabras durante la traducción para el doblaje.	

## FICHA DE ANÁLISIS N° 21

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3			
<b>Episodio:</b> 14 – Linda, una mujer independiente			
<b>Contexto:</b> Linda ha conseguido un nuevo trabajo en un supermercado y ha dejado a Bob administrando solo el restaurante. Bob, quien no puede hacer nada sin Linda, ha olvidado pagar el agua, la luz y hacer los pedidos de la carne y panes. Como no hay nada en el restaurante, decide botar a Teddy, el único cliente que se encuentra ahí.			
<b>TO:</b> Bob: There's nothing here for you. Teddy: That's okay. Bob: Go on! Scat! Teddy: Bob-a-do, bob-a-do, bob-a-do, bop Bob: No, not. I mean. Teddy: Scatty batty batty boop bop Bob: I meant "go," not "scat" Go! Go! Teddy: No! Where am I supposed to go?		<b>TM:</b> Bob: No hay nada para ti aquí. Teddy: No importa. Bob: Vamos, afuera. Teddy: Bob, Bob, Bob, Bob, afuera, afuerita. Bob: No, no hagas eso. Teddy: Fuera, no, no, no. Bob: Fuera, te dije fuera, vamos vete. Teddy: No. ¿A dónde quieres que vaya?	
<b>Juego de palabra en TO:</b> Scat		<b>Juego de palabra en TM:</b> Afuera	
<b>Tipo de juego de palabra:</b>			
<input checked="" type="checkbox"/>	Paronimia	<input type="checkbox"/>	Homofonía
<input type="checkbox"/>	Homonimia	<input type="checkbox"/>	Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>			
<input type="checkbox"/>	“Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/>	“Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/>	“Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/>	“Zero-translation” (PUN ZERO)
<input checked="" type="checkbox"/>	“Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/>	NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/>	PUN > PUNOID		
<b>Análisis:</b>			
<p>En la lengua origen, el juego de palabras se encuentra en la palabra <i>scat</i>, que según el diccionario de Cambridge significa largo o fuera, creando un juego de palabras de paronimia, ya que la palabra <i>scat</i> se pronuncia y se escribe parecido a la palabra <i>ska</i>, la cual es un tipo de música. Por ello, el personaje de Teddy empieza a tararear en vez de irse del restaurante.</p> <p>En la lengua meta, el juego de palabras se ha perdido, dado que se tradujo como <b>afuera</b>, es decir, se utilizó solo el equivalente de la palabra <i>scat</i>, pero no se mantuvo la otra parte que completa el juego de palabras, la cual sería la palabra <i>ska</i>.</p> <p>En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de PUN &gt; NON-PUN, ya que se perdió por completo el juego de palabras; sin embargo, no se perdió el sentido del diálogo.</p>			

## FICHA DE ANÁLISIS N° 22

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 14 – Linda, una mujer independiente	
<b>Contexto:</b> Linda y sus hijos van al supermercado a comprar algunas cosas que faltan en el restaurante. Mientras caminan por el restaurante, leen los carteles de los productos que se venden. Primero, pasan por un estante donde se encuentran las nueces y luego un estante donde se encuentra el curry.	
<b>TO:</b> Linda: “ <b>People go nuts for our nuts.</b> ” What a hoot. I love it. Tina: “In a hurry for some curry?” Hmm, kind of.	<b>TM:</b> Linda: “Nadie pasa sin nuestras pasas.” Ah, jaja, qué gracioso, me encanta. Tina: “No olvidar el curry llevar.” Nunca.
<b>Juego de palabra en TO:</b> People go nuts for our nuts	<b>Juego de palabra en TM:</b> Nadie pasa sin nuestras pasas
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input checked="" type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b>	
El juego de palabras en la lengua origen se encuentra en la frase <i>people go nuts for our nuts</i> , específicamente en la palabra <i>nuts</i> , ya que esta puede significar loco o nueces. De esa manera, se creó un juego de palabras de homonimia.	
En la lengua meta, el juego de palabras se encuentra en la frase <b>nadie pasa sin nuestras pasas</b> , específicamente en la palabra <b>pasa</b> , dado que esta puede aludir al verbo pasar o al sustantivo pasa, que es una fruta seca. Es así como se creó un juego de palabras de homonimia.	
En conclusión, en el doblaje del juego de palabras, se utilizó la estrategia de PUN > PUN, ya que en la lengua meta se mantuvo el juego de palabras, el tipo de juego de palabras y las mismas características de la lengua origen.	

## FICHA DE ANÁLISIS N° 23

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 14 – Linda, una mujer independiente	
<b>Contexto:</b> Linda y sus hijos van al supermercado a comprar algunas cosas que faltan en el restaurante. Mientras caminan por el restaurante, leen los carteles de los productos que se venden. Primero pasan por un estante donde se encuentran las nueces y luego un estante donde se encuentra el curry.	
<b>TO:</b> Linda: “People go nuts for our nuts.” What a hoot. I love it. Tina: “ <b>In a hurry for some curry?</b> ” Hmm, kind of.	<b>TM:</b> Linda: “Nadie pasa sin nuestras pasas.” Ah, ja, ja, qué gracioso, me encanta. Tina: “No olvidar el curry llevar.” Nunca.
<b>Juego de palabra en TO:</b> In a hurry for some curry	<b>Juego de palabra en TM:</b> No olvidar el curry llevar
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input checked="" type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b>	
El juego de palabras en la lengua origen se encuentra en la frase <i>in a hurry for some curry</i> , específicamente en las palabras <i>hurry</i> y <i>curry</i> , ya que estas se pronuncian y se escriben parecido. Por ello, se creó un juego de palabras de paronimia.	
En la lengua meta, el juego de palabras desaparece, pero la frase que llevaba el juego de palabras en la lengua origen es traducida como <b>no olvidar el curry llevar</b> , la cual es una pequeña rima donde los dos verbos dentro de ella terminan en -ar.	
En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de PUN > PUNOID, ya que en la lengua meta no se mantuvo el juego de palabras, pero se creó una rima para poder mantener el humor de la frase.	

## FICHA DE ANÁLISIS N° 24

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 14 – Linda, una mujer independiente	
<b>Contexto:</b> Linda ha conseguido un nuevo trabajo en el supermercado Magnífico Manjar y ha dejado solo a Bob administrando el restaurante, lo cual lo ha molestado mucho. Después de su primer día, le cuenta a Bob todo sobre su nuevo trabajo y sus compañeros. Uno de los compañeros de Linda toca en una banda tributo a Steve Miller Band.	
<b>TO:</b> Linda: Well, Fresh Feed loves me! They gave me a locker. A locker, Bob! Maybe I should go full-time! Bob: Great. Have fun with your locker and your report cards and your Steve Miller Band cover bands. Gene: They have a name! Tina: The Abracadabblers.	<b>TM:</b> Linda: El Magnífico Manjar me ama. Me dieron un casillero, un casillero, Bob. Quizá sí debería trabajar todo el día. Bob: Genial. Diviértete con tu casillero y tus calificaciones y tu banda de cover de la Steve Miller Band. Gene: ¡Tienen un nombre! Tina: Los Abracadabras.
<b>Juego de palabra en TO:</b> Abracadabblers	<b>Juego de palabra en TM:</b> Abracadabras
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b> El juego de palabras en la lengua origen se encuentra en la palabra <i>abracadabblers</i> , la cual es una unión entre las palabras <i>abracadabra</i> y <i>dabblers</i> , debido a que <i>Abracadabra</i> es una canción de la banda Steve Miller Band, y <i>dabblers</i> significa aficionados, según el diccionario Collins. Por ello, se creó un juego de palabras de paronimia, dado que las últimas dos sílabas de la palabra <i>abracadabra</i> se pronuncian y se escriben parecido a la palabra <i>dabblers</i> .  En la lengua meta, el juego de palabras ha desaparecido y solo se mantiene la palabra <i>Abracadabra</i> , haciendo referencia a la canción de la banda Steve Miller Band.  En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de PUN > NON-PUN, pues se mantuvo el sentido del texto, pero no se mantuvo el juego de palabras.	

## FICHA DE ANÁLISIS N° 25

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 14 – Linda, una mujer independiente	
<b>Contexto:</b> Linda ha conseguido un nuevo trabajo en el supermercado Magnífico Manjar. El gerente del lugar, quien en sus tiempos libres vuela cometas, tiene el día libre y dejará a Linda a cargo del supermercado.	
<b>TO:</b> Greg: You all set for your first day as shift manager? Linda: You bet! <b>I've got my shift together.</b> Greg: Great! If you need me, I'll be in Bog Harbor with my fellow kites. And I just mighters see you tonighters. Linda: Hey, Greg, go fly a kite. I'm kidding. That's what he does. That's his hobby.	<b>TM:</b> Greg: ¿Estás lista para tu primer día como gerente? Linda: Por supuesto, es <b>mi turno de actuar.</b> Greg: Genial. Si me necesitas, estaré en la ciénega con mis camaradas, y tan solo quizás, esta noche me verás. Linda: Oye, Greg, vete a remontar cometas. Es una broma. Es lo que hace. Es su pasatiempo.
<b>Juego de palabra en TO:</b> I've got my shift together.	<b>Juego de palabra en TM:</b> Mi turno de actuar
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b>	
El la lengua origen, se utiliza la frase <i>I've got my shift together</i> , la cual es una referencia a la frase <i>I've got my shit together</i> ; para crear un juego de palabras de paronimia, dado que las palabras shift y shit se pronuncian y se escriben casi de manera similar.	
En la lengua meta, el juego de palabras ha desaparecido y solo se tradujo el sentido de la frase como <b>mi turno de actuar</b> .	
En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de PUN > NON-PUN ya que se mantuvo el sentido del texto, pero el juego de palabras desapareció por completo.	

## FICHA DE ANÁLISIS N° 26

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 14 – Linda, una mujer independiente	
<b>Contexto:</b> Linda ha conseguido un nuevo trabajo en el supermercado Magnífico Manjar. El gerente del lugar, que en sus tiempos libres vuela cometas, tiene el día libre y dejara a Linda a cargo del supermercado.	
<b>TO:</b> Greg: You all set for your first day as shift manager? Linda: You bet! I've got my shift together. Greg: Great! If you need me, I'll be in Bog Harbor with my fellow kites. And I just mighters see you tonighters. Linda: Hey, Greg, <b>go fly a kite</b> . I'm kidding. That's what he does. That's his hobby.	<b>TM:</b> Greg: ¿Estás lista para tu primer día como gerente? Linda: Por supuesto, es mi turno de actuar. Greg: Genial. Si me necesitas, estaré en la ciénega con mis camaradas y, tan solo quizás, esta noche me verás. Linda: Oye, Greg, <b>vete a remontar cometas</b> . Es una broma. Es lo que hace. Es su pasatiempo.
<b>Juego de palabra en TO:</b> Go fly a kite	<b>Juego de palabra en TM:</b> Vete a remontar cometas
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input checked="" type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b> El la lengua origen se utiliza la frase <i>go fly a kite</i> para crear el juego de palabras, pues esta puede significar literalmente volar una cometa o, en sentido figurado, vete al diablo. Es por ello que se creó un juego de palabras de homonimia.  En la lengua meta, el juego de palabras ha desaparecido y solo se tradujo uno de los significados de la frase como <b>vete a remontar cometas</b> .  En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de PUN > NON-PUN, ya que se mantuvo el sentido del texto, pero el juego de palabras desapareció por completo.	

## FICHA DE ANÁLISIS N° 27

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 23 – Nacidos para perder	
<b>Contexto:</b> Gene se une a un equipo de baseball. Lamentablemente él no es muy bueno jugando deporte, por ello el día del juego el entrenador no quiere meterlo a jugar, pero el acuerdo entre todos los entrenadores es que todos los niños deben jugar.	
<b>TO:</b> Referee: You got to play Belly Bongo, Coach. Coach: All right, Gene, <b>you're in.</b> Gene: What about <b>urine</b> ? Coach: Grab a bat. Gene: Done. Now what?	<b>TM:</b> Arbitro: Barriga de bombo debe jugar, entrenador. Coach: Bueno, Gene <b>entras tú.</b> Gene: Claro, <b>¿entro dónde?</b> Coach: Toma un bate Gene: Listo, <b>¿ahora qué?</b>
<b>Juego de palabra en TO:</b> Coach: All right, Gene, you're in. Gene: What about urine?	<b>Juego de palabra en TM:</b> Coach: Bueno, Gene entras tú. Gene: Claro, ¿entro dónde?
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input type="checkbox"/> Paronimia	<input checked="" type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b> El juego de palabras en la lengua origen se encuentra en la frase <i>you're in</i> y en la palabra <i>urine</i> , ya que estas se pronuncian exactamente igual, pero se escriben muy diferente. Por ello, se creó un juego de palabras de homofonía.  En la lengua meta no se mantuvo el juego de palabras, solo se tradujo el sentido del diálogo.  En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se utilizó la estrategia de PUN > NON-PUN, ya que se mantuvo el sentido del texto, pero el juego de palabras desapareció por completo.	

## FICHA DE ANÁLISIS N° 28

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 22 – Aprovecha el museo	
<b>Contexto:</b> Los niños van de visita a un museo con su escuela, por lo que a cada uno se les asignó un compañero de paseo. A Tina le ha tocado ser compañera de Henry. Ella cree que él es raro por ello, pero Henry cree que ella es la rara; por lo cual Tina decide ayudar a Henry a ser más popular.	
<b>TO:</b> Tina: What you drawing there, Henry? Henry: I'm designing robot characters for my next graphic novel. It's part of a series. Tina: It's important to have interests, but maybe you can find one a little less dorky? Henry: Uh, it's actually pretty cool. Maybe you just don't understand it? Tina: Oh, I understand it. Henry: There's 17 installments, and you really need to read them in order, which you haven't, so I doubt it. Tina and Henry: This is going to be harder than I thought. Tina: Robots? But that does give me an idea for my next erotic fanfiction <b>Ro-butts</b> .	<b>TM:</b> Tina: ¿Y qué estás dibujando, Henry? Henry: Diseño personajes de robot para mi próxima novela gráfica. Es parte de una serie. Tina: Es importante tener intereses, pero quizás podrías encontrar uno que fuera menos ñoño. Henry: De hecho, es que tiene mucha onda. Tal vez es que tú no lo entiendes. Tina: Yo sí que lo entiendo. Henry: Tiene 17 entregas y uno tiene que leerlas en orden y tú no lo hiciste, así que lo dudo. Tina and Henry: Esto será más difícil de lo que creía. Tina: ¿Robots? Se me acaba de ocurrir una idea para mi próxima ficción erótica <b>trasero-bots</b>
<b>Juego de palabra en TO:</b> Ro-butts	<b>Juego de palabra en TM:</b> trasero-bots
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Paronimia	<input checked="" type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b>	
En la lengua meta, el juego de palabras se encuentra en la palabra <i>ro-butts</i> , ya que esta es una unión entre la palabra <i>robots</i> y la palabra <i>butts</i> porque la última sílaba de la palabra <i>robots</i> se pronuncia y se escribe parecido a la palabra <i>butts</i> , por ello se ha creado un juego de palabras de paronimia.	
En la lengua meta se mantuvo el juego de palabras, pues la palabra <b>trasero-bots</b> es una unión entre la palabra <b>trasero</b> y la palabra <b>robots</b> porque la última sílaba de la palabra <b>trasero</b> se	

pronuncia y se escribe parecido a la primera sílaba de la palabra **robots**, por lo que se ha conservado el juego de palabras de paronimia.

En conclusión, en el doblaje del juego de palabras se ha utilizado la estrategia de PUN > PUN, ya que se ha logrado conservar el juego de palabras y las mismas características de la lengua origen.

## FICHA DE ANÁLISIS N° 29

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 23 – Nacidos para perder	
<b>Contexto:</b> El personaje de Tina se vuelve adicta a la cafeína, lo cual hace que piense y hable más rápido. En el restaurante de Bob, siempre ponen en la pizarra el nombre de la hamburguesa del día, la cual es usualmente un juego de palabras utilizando el ingrediente especial que tiene la hamburguesa. Cuando un cliente, Mort, pregunta cuál es la hamburguesa del día; Tina, debido a su adicción a la cafeína, crea un montón de nombres.	
<b>TO:</b> Mort: Uh, Bob, what's the Burger of the Day? I'm looking at an empty chalkboard here. Bob: Well, it's something with gouda cheese. I'm still trying to come up with a name for it. Tina: Woulda Coulda Gouda. You Gouda Be Kidding Me. <b>As Gouda As It Gets.</b> Gouda Gumdrops. A Few Gouda Men. Gouda Two Shoes comes with shoes. Gouda Day, Sir. Bob: Uh, Tina, no more espresso for you.	<b>TM:</b> Mort: Bob ¿cuál es la hamburguesa del día? Veo que hoy la pizarra está vacía. Bob: Es algo con queso gouda. Todavía no se me ocurrió un nombre que ponerle. Tina: Ni la menor gouda, una idea punteagouda, <b>en clave a gouda</b> , la gouda verdad, la pistola desgouda, me quedé gouda, la gouda le... Bob: Tina, ya tuviste suficiente expreso.
<b>Juego de palabra en TO:</b> <b>As Gouda As It Gets</b>	<b>Juego de palabra en TM:</b> <b>En clave a gouda</b>
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b> En la lengua original, el juego de palabras se encuentra en la frase <i>as gouda as it gets</i> , ya que se hace referencia a la frase <i>as good as it gets</i> , que significa <i>lo mejor que se puede</i> en español. Así, se crea un juego de palabras, dado que se reemplaza la palabra <i>good</i> con la palabra <i>gouda</i> , pues este es el tipo de queso que lleva la hamburguesa del día. Además, según Delabastita, se crea un juego de palabras de paronimia pues las palabras que se reemplazan se pronuncian y se escriben de manera similar.  En la lengua meta, el juego de palabras se encuentra en la frase <b>en clave a gouda</b> , y exactamente en las palabras <b>a gouda</b> . Debido a que hace referencia a la palabra <b>aguda</b> ; y esta se pronuncia y se escribe similar a las palabras <b>a gouda</b> .	

Se concluye que el juego de palabras analizado se tradujo en el doblaje como **en clave a gouda** y corresponde a la estrategia de Pun translated into another pun, es decir, se mantuvo el juego de palabras en la lengua meta, pero no se logró encontrar un juego de palabras equivalente al de la lengua origen según Delabastita (1993).

## FICHA DE ANÁLISIS N° 30

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 23 – Nacidos para perder	
<b>Contexto:</b> El personaje de Tina se vuelve adicta a la cafeína, lo cual hace que piense y hable más rápido. En el restaurante de Bob, siempre ponen en la pizarra el nombre de la hamburguesa del día, la cual es usualmente un juego de palabras utilizando el ingrediente especial que tiene la hamburguesa. Cuando un cliente, Mort, pregunta cuál es la hamburguesa del día; Tina, debido a su adicción a la cafeína, crea un montón de nombres.	
<b>TO:</b> Mort: Uh, Bob, what's the Burger of the Day? I'm looking at an empty chalkboard here. Bob: Well, it's something with gouda cheese. I'm still trying to come up with a name for it. Tina: Woulda Coulda Gouda. <b>You Gouda Be Kidding Me.</b> As Gouda As It Gets. Gouda Gumdrops. A Few Gouda Men. Gouda Gouda Two Shoes comes with shoes. Gouda Day, Sir. Bob: Uh, Tina, no more espresso for you.	<b>TM:</b> Mort: Bob ¿cuál es la hamburguesa del día? Veo que hoy la pizarra está vacía. Bob: Es algo con queso gouda. Todavía no se me ocurrió un nombre que ponerle. Tina: Ni la menor gouda, <b>una idea punteagouda</b> , en clave a gouda, la gouda verdad, la pistola desgouda, me quedé gouda, la gouda le... Bob: Tina, ya tuviste suficiente expreso.
<b>Juego de palabra en TO:</b> You gouda be kidding me	<b>Juego de palabra en TM:</b> Una idea punteagouda
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b> En la lengua original, el juego de palabras se encuentra en la frase <i>you gouda be kidding me</i> , ya que se hace referencia a la frase <i>you gotta be kidding me</i> que significa <b>tienes que estar bromeando</b> en español, creando así un juego de palabras, dado que se reemplaza la palabra <i>gotta</i> con la palabra <i>gouda</i> , pues este es el tipo de queso que lleva la hamburguesa del día. Además, según Delabastita, se crea un juego de palabras de paronimia, pues las palabras que se reemplazan se pronuncian y se escriben de manera similar.  En la lengua meta, el juego de palabras se encuentra en la frase <b>una idea punteagouda</b> , y exactamente en la palabra <b>puntiagouda</b> , pues se hace referencia a la palabra <b>puntiaguda</b> ; y las últimas dos sílabas de esta palabra se pronuncian y se escriben similar a la palabra <b>gouda</b> .	

Se concluye que el juego de palabras analizado se tradujo en el doblaje como **una idea punteagouda** y corresponde a la estrategia de Pun translated into another pun, es decir, se mantuvo el juego de palabras en la lengua meta, pero no se logró encontrar un juego de palabras equivalente al de la lengua origen según Delabastita (1993).

## FICHA DE ANÁLISIS N° 31

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3			
<b>Episodio:</b> 23 – Nacidos para perder			
<b>Contexto:</b> El personaje de Tina se vuelve adicta a la cafeína, lo cual hace que piense y hable más rápido. En el restaurante de Bob siempre ponen en la pizarra el nombre de la hamburguesa del día, el cual es usualmente un juego de palabras utilizando el ingrediente especial que tiene la hamburguesa. Cuando un cliente, Mort, pregunta cuál es la hamburguesa del día; Tina debido a su adicción a la cafeína crea un montón de nombres.			
<b>TO:</b> Mort: Uh, Bob, what's the Burger of the Day? I'm looking at an empty chalkboard here. Bob: Well, it's something with gouda cheese. I'm still trying to come up with a name for it. Tina: <b>Woulda Coulda Gouda.</b> You Gouda Be Kidding Me. As Gouda As It Gets. Gouda Gumdrops. A Few Gouda Men. Gouda Gouda Two Shoes comes with shoes. Gouda Day, Sir. Bob: Uh, Tina, no more espresso for you	<b>TM:</b> Mort: Bob ¿cuál es la hamburguesa del día? Veo que hoy la pizarra está vacía. Bob: Es algo con queso gouda. Todavía no se me ocurrió un nombre que ponerle. Tina: <b>Ni la menor gouda</b> , una idea punteagouda, en clave a gouda, la gouda verdad, la pistola desgouda, me quedé gouda, la gouda le... Bob: Tina, ya tuviste suficiente expreso.		
<b>Juego de palabra en TO:</b> Woulda coulda gouda		<b>Juego de palabra en TM:</b> Ni la menor gouda	
<b>Tipo de juego de palabra:</b>			
<input checked="" type="checkbox"/>	Paronimia	<input checked="" type="checkbox"/>	Homofonía
<input type="checkbox"/>	Homonimia	<input type="checkbox"/>	Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>			
<input type="checkbox"/>	“Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/>	“Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input checked="" type="checkbox"/>	“Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/>	“Zero-translation” (PUN ZERO)
<input type="checkbox"/>	“Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/>	NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/>	PUN > PUNOID		
<b>Análisis:</b> En la lengua original, el juego de palabras se encuentra en la frase <i>woulda coulda gouda</i> , ya que se hace referencia a la frase <i>woulda, coulda, shoulda</i> que según el diccionario de Cambridge significa hubiera, podría, debería en español, creándose un juego de palabras reemplazando la palabra <i>shoulda</i> con la palabra <i>gouda</i> , pues este es el tipo de queso que lleva la hamburguesa del día. Además, según Delabastita, se crea un juego de palabras de paronimia, dado que las palabras que se reemplazan se pronuncian y se escriben de manera similar.  En la lengua meta, el juego de palabras se encuentra en la frase <b>ni la menor gouda</b> , ya que se hace referencia a la frase <b>ni la menor duda</b> . Así, se crea un juego de palabras reemplazando la palabra <b>duda</b> con la palabra <b>gouda</b> , pues se pronuncian y se escriben de manera similar.			

Se concluye que el juego de palabras analizado se tradujo en el doblaje como **ni la menor gouda** y corresponde a la estrategia de Pun translated into another pun, es decir, se mantuvo el juego de palabras en la lengua meta, pero no se logró encontrar un juego de palabras equivalente al de la lengua origen según Delabastita (1993).

## FICHA DE ANÁLISIS N° 32

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 23 – Nacidos para perder	
<b>Contexto:</b> El personaje de Tina se vuelve adicta a la cafeína, lo cual hace que piense y hable más rápido. En el restaurante de Bob siempre ponen en la pizarra el nombre de la hamburguesa del día, el cual es usualmente un juego de palabras utilizando el ingrediente especial que tiene la hamburguesa. Cuando un cliente, Mort, pregunta cuál es la hamburguesa del día; Tina debido a su adicción a la cafeína crea un montón de nombres.	
<b>TO:</b> Mort: Uh, Bob, what's the Burger of the Day? I'm looking at an empty chalkboard here. Bob: Well, it's something with gouda cheese. I'm still trying to come up with a name for it. Tina: Woulda Coulda Gouda. You Gouda Be Kidding Me. As Gouda As It Gets. Gouda Gouda Gumdrops. <b>A Few Gouda Men.</b> Gouda Gouda Two Shoes comes with shoes. Gouda Day, Sir. Bob: Uh, Tina, no more espresso for you	<b>TM:</b> Mort: Bob ¿cuál es la hamburguesa del día? Veo que hoy la pizarra está vacía. Bob: Es algo con queso gouda. Todavía no se me ocurrió un nombre que ponerle. Tina: Ni la menor gouda, una idea punteagouda, en clave a gouda, la gouda verdad, <b>la pistola desgouda</b> , me quedé gouda, la gouda le... Bob: Tina, ya tuviste suficiente expreso.
<b>Juego de palabra en TO:</b> A few gouda men.	<b>Juego de palabra en TM:</b> La pistola desgouda
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b>	
En la lengua original, el juego de palabras se encuentra en la frase <i>a few gouda men</i> , ya que se hace referencia a la película llamada <i>a few good men</i> , creándose un juego de palabras donde se reemplaza la palabra <i>good</i> con la palabra <i>gouda</i> , pues este es el tipo de queso que lleva la hamburguesa del día. Además, según Delabastita se crea un juego de palabras de paronimia pues las palabras que se reemplazan se pronuncian y se escriben de manera similar.	
En la lengua meta, el juego de palabras se encuentra en la frase <b>la pistola desgouda</b> , ya que se hace referencia a la película llamada <b>La pistola desnuda</b> . Así, se crea un juego de palabras uniendo la palabra <b>desnuda</b> con la palabra <b>gouda</b> , ya que las últimas dos sílabas de la palabra <b>desnuda</b> se pronuncian y se escriben similar a la palabra <b>gouda</b> .	

Se concluye que el juego de palabras analizado se tradujo en el doblaje como **la pistola desgouda** y corresponde a la estrategia de Pun translated into another pun, es decir, se mantuvo el juego de palabras en la lengua meta, pero no se logró encontrar un juego de palabras equivalente al de la lengua origen según Delabastita (1993).

### FICHA DE ANÁLISIS N° 33

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 23 – Nacidos para perder	
<b>Contexto:</b> El personaje de Tina se vuelve adicta a la cafeína, lo cual hace que piense y hable más rápido. En el restaurante de Bob siempre ponen en la pizarra el nombre de la hamburguesa del día, el cual es usualmente un juego de palabras utilizando el ingrediente especial que tiene la hamburguesa. Cuando un cliente, Mort, pregunta cuál es la hamburguesa del día; Tina debido a su adicción a la cafeína crea un montón de nombres.	
<b>TO:</b> Mort: Uh, Bob, what's the Burger of the Day? I'm looking at an empty chalkboard here. Bob: Well, it's something with gouda cheese. I'm still trying to come up with a name for it. Tina: Woulda Coulda Gouda. You Gouda Be Kidding Me. As Gouda As It Gets. Gouda Gouda Gumdrops. A Few Gouda Men. <b>Gouda Gouda Two Shoes</b> comes with shoes. Gouda Day, Sir. Bob: Uh, Tina, no more espresso for you	<b>TM:</b> Mort: Bob ¿cuál es la hamburguesa del día? Veo que hoy la pizarra está vacía. Bob: Es algo con queso gouda. Todavía no se me ocurrió un nombre que ponerle. Tina: Ni la menor gouda, una idea punteagouda, en clave a gouda, la gouda verdad, la pistola desgouda, <b>me quedé gouda</b> , la gouda le... Bob: Tina, ya tuviste suficiente expreso.
<b>Juego de palabra en TO:</b> Gouda gouda two shoes	<b>Juego de palabra en TM:</b> Me quedé gouda
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b> En la lengua original, el juego de palabras se encuentra en la frase gouda gouda two shoes, ya que se hace referencia a la frase <i>goody goody two shoes</i> que significa mojitata en español. Así, se crea un juego de palabras ya que se reemplaza las palabras <i>goody</i> con la palabra <i>gouda</i> pues este es el tipo de queso que lleva la hamburguesa del día. Además, según Delabastita se crea un juego de palabras de paronimia pues las palabras que se reemplazan se pronuncian y se escriben de manera similar.  En la lengua meta, el juego de palabras se encuentra en la frase <b>me quedé gouda</b> , ya que se hace referencia a la frase <b>me quedé muda</b> . Así, se crea un juego de palabras ya que se reemplaza la palabra <b>muda</b> con la palabra <b>gouda</b> pues se pronuncian y se escriben de manera similar.	

Se concluye que el juego de palabras analizado se tradujo en el doblaje como **me quedé gouda** y corresponde a la estrategia de Pun translated into another pun, es decir, se mantuvo el juego de palabras en la lengua meta, pero no se logró encontrar un juego de palabras equivalente al de la lengua origen según Delabastita (1993).

## FICHA DE ANÁLISIS N° 34

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 23 – Nacidos para perder	
<b>Contexto:</b> El personaje de Tina se vuelve adicta a la cafeína, lo cual hace que piense y hable más rápido. En el restaurante de Bob siempre ponen en la pizarra el nombre de la hamburguesa del día, el cual es usualmente un juego de palabras utilizando el ingrediente especial que tiene la hamburguesa. Cuando un cliente, Mort, pregunta cuál es la hamburguesa del día; Tina debido a su adicción a la cafeína crea un montón de nombres.	
<b>TO:</b> Mort: Uh, Bob, what's the Burger of the Day? I'm looking at an empty chalkboard here. Bob: Well, it's something with gouda cheese. I'm still trying to come up with a name for it. Tina: Woulda Coulda Gouda. You Gouda Be Kidding Me. As Gouda As It Gets. Gouda Gouda Gumdrops. A Few Gouda Men. Gouda Gouda Two Shoes comes with shoes. <b>Gouda Day, Sir.</b> Bob: Uh, Tina, no more espresso for you	<b>TM:</b> Mort: Bob ¿cuál es la hamburguesa del día? Veo que hoy la pizarra está vacía. Bob: Es algo con queso gouda. Todavía no se me ocurrió un nombre que ponerle. Tina: Ni la menor gouda, una idea punteagouda, en clave a gouda, la gouda verdad, la pistola desgouda, me quedé gouda, <b>la gouda le...</b> Bob: Tina, ya tuviste suficiente expreso.
<b>Juego de palabra en TO:</b> Gouda day, sir	<b>Juego de palabra en TM:</b> La gouda le...
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input checked="" type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b> En la lengua original, el juego de palabras se encuentra en la frase <i>gouda day, sir</i> , ya que se hace referencia a la frase <i>good day, sir</i> , lo que significa buen día, señor en español. Así, se crea un juego de palabras reemplazando las palabras <i>good</i> con la palabra <i>gouda</i> , pues este es el tipo de queso que lleva la hamburguesa del día. Además, según Delabastita, se crea un juego de palabras de paronimia, pues las palabras que se reemplazan se pronuncian y se escriben de manera similar.  En la lengua meta, no se encontró el juego de palabras o una frase que albergue su sentido, solo se escucha al personaje de Tina decir <b>la gouda le...</b> y deja de hablar.	

Se concluye que el juego de palabras analizado no se tradujo ni se transmitió el mismo mensaje, es decir, se omitió por completo el juego de palabras, lo cual, según Delabastita, corresponde a la estrategia de Zero-translation.

## FICHA DE ANÁLISIS N° 35

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 16 - Topsy	
<b>Contexto:</b> Tina, Gene y Louise van a hacer un musical sobre Topsy, un elefante que murió electrocutado.	
<b>TO:</b> Gene: And a one, and a two Tina: They'll say <b>aw</b> , Topsy? At my <b>autopsy</b> Gene: Okay, here's a funny story. Tina: But no... Gene: You cannot sing. Tina: What? Gene: Yeah, we're gonna have to replace you.	<b>TM:</b> Gene: Y uno y dos Tina: Ellos dijeron oh, Topsy en mi autopsia Gene: Ok ¿Quieres saber algo? Tina: Pero no... Gene: No sabes cantar Tina: ¿Qué? Gene: Sí, tendremos que reemplazarte.
<b>Juego de palabra en TO:</b> They'll say aw, Topsy? At my autopsy	<b>Juego de palabra en TM:</b> Ellos dijeron oh, Topsy en mi autopsia
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input type="checkbox"/> Paronimia	<input checked="" type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b>	
<p>En la lengua original, el juego de palabras se encuentra en la oración <i>they'll say aw, Topsy? At my autopsy</i>, ya que, según Delabastita, se crea un juego de palabras de homofonía, pues las palabras <i>Aw, topsy</i> y <i>autopsy</i> se pronuncian exactamente igual, pero se escriben diferente.</p> <p>En la lengua meta, se tradujo <i>they'll say aw, Topsy? At my autopsy</i> como <b>ellos dijeron oh, Topsy en mi autopsia</b>, de esa manera se perdió el juego de palabras en la lengua origen, pero sí se mantuvo el sentido de la oración.</p> <p>Se concluye que el juego de palabras analizado se tradujo en el doblaje como <b>ellos dijeron oh, Topsy en mi autopsia</b> y corresponde a la estrategia de PUN &gt; NON-PUN, es decir, no se mantuvo el juego de palabras en la lengua meta según Delabastita (1993).</p>	

## FICHA DE ANÁLISIS N° 36

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 19 – Dos para Tina	
<b>Contexto:</b> Tina empieza a salir con Josh, quien es bailarín de ballet. Cuando la viene a recoger a la escuela, la sorprende levantándola en sus brazos.	
<b>TO:</b> Tina: Josh is coming to pick me up. Louise: Tights. Tina, is he a superhero? Josh: Hey, Tina. Tina: Hey, Josh. Josh: So, I'm here to <b>pick you up</b> . Louise: Whoa, careful! Tina: Whoa. Josh: Get it? I literally picked you up.	<b>TM:</b> Tina: Josh me vendrá a buscar. Louise: Usa calzas. Tina, ¿qué? ¿es un superhéroe? Josh: Hola, Tina Tina: Hola, Josh Josh: Te llevaré en mi bicicleta ¿quieres <b>ir subiéndolo</b> ? Louise: ¡Whoa, Cuidado! Tina: Whoa. Josh: ¿Lo entiendes? Te subí literalmente.
<b>Juego de palabra en TO:</b> Pick you up	<b>Juego de palabra en TM:</b> ¿Quieres ir subiéndolo?
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input checked="" type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b>	
<p>En la lengua original, el juego de palabras se encuentra en la frase <i>pick you up</i>, ya que esta puede significar recogerte o levantarte. Así, según Delabastita, se crea un juego de palabras de homonimia debido a que la frase se escribe y se pronuncia exactamente igual, pero tiene varios significados.</p> <p>En la lengua meta, el juego de palabras se encuentra en la frase <b>ir subiéndolo</b>, la cual es un juego de palabras de homonimia, ya que el personaje de Josh le ofrece a Tina subir a su bicicleta, pero en vez de subirla, la sube en sus brazos y la levanta en el aire.</p> <p>Se concluye que el juego de palabras analizado se tradujo como <b>ir subiéndolo</b>, y corresponde a la estrategia de PUN &gt; PUN, es decir, se mantuvo el juego de palabras en la lengua meta según Delabastita (1993).</p>	

### FICHA DE ANÁLISIS N° 37

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 21 – Chicos por ahora	
<b>Contexto:</b> Gene ha ingresado a un concurso regional de poner mesas debido a que ganó en su escuela el concurso de poner mesas usando una temática sobre basura. Ha empezado el concurso y Gene ha creado una temática con magia.	
<b>TO:</b> Judge: And what menu would you serve with this setting? Gene: For the entree, you'll pull a roasted rabbit out of your top hat plate. Served with <b>abracadab-braised potatoes</b> and ice cream shazamwiches for dessert!	<b>TM:</b> Jueza: ¿Y qué menú servirías con esta decoración? Gene: De entrada, sacará un conejo asado de su plato galera servido <b>con patatas abracadabra</b> y helado yazam bayon de postre.
<b>Juego de palabra en TO:</b> Abracadab-braised potatoes	<b>Juego de palabra en TM:</b> Patatas abracadabra
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b>	
En la lengua original, el juego de palabras se encuentra en la frase <i>abracadab-braised potatoes</i> , ya que se hace una unión entre las palabras <i>abracadabra</i> y <i>braised</i> , debido a que la última sílaba de la palabra <i>abracadabra</i> se escribe y se pronuncia parecido a la primera sílaba de la palabra <i>braised</i> , creando así un juego de palabras de paronimia según Delabastita.	
En la lengua meta, se tradujo <i>abracadab-braised potatoes</i> como <b>patatas abracadabra</b> , perdiéndose por completo el juego de palabras de paronimia, pero manteniendo el sentido que se desea transmitir.	
Se concluye que el juego de palabras analizado se tradujo en el doblaje como <b>patatas abracadabra</b> y corresponde a la estrategia de PUN > NON-PUN, es decir, no se mantuvo el juego de palabras en la lengua meta según Delabastita (1993).	

## FICHA DE ANÁLISIS N° 38

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 20 – Los niños a cargo del restaurante	
<b>Contexto:</b> Bob se corta el dedo mientras cocinaba, entonces él y Linda tienen que ir al hospital y deben cerrar el restaurante. Los niños se quedan solos en casa, pero ellos quieren abrir el restaurante y administrarlo mientras sus padres no están. Gene quiere hacer un menú basado en pollo y Tina quiere vender col.	
<b>TO:</b> Gene: Welcome to McChickies. What can I put in your beak? Client: Uh I'll have a cheeseburger and fries? Gene: Great, and for only two dollars more, you can have your burger chickenized. Ba-kok! Client: No, I don't think I want that. Tina: I could offer you a kale-sserole. Or a <b>kale-sadilla</b> . Client: You know what? I forgot to feed the meter. Gene: Didn't you just get off a boat? Client: It's the boat meter. Got to go!	<b>TM:</b> Gene: Bienvenida a McPollito ¿qué puedo ponerle en el pico? Client: Una hamburguesa con queso y papas. Gene: A tan solo dos dólares podemos pollizar su hamburguesa. Client: No, creo que prefiero que no. Tina: Podemos servirle una <b>col</b> en guiso o <b>asada</b> . Client: ¿Sabe qué? No pagué el parquímetro. Gene: ¿No se bajó de un barco? Client: Es el del barco, tengo que irme.
<b>Juego de palabra en TO:</b> <b>Kale-sadilla</b>	<b>Juego de palabra en TM:</b> Col asada
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b> En la lengua original, el juego de palabras se encuentra en la palabra <i>kale-sadilla</i> . Para crearlo, se unió la palabra <i>kale</i> con la palabra <i>quesadilla</i> , creando así, según Delabastita, un juego de palabras de paronimia, debido a que la palabra <i>kale</i> se pronuncia y se escribe de manera similar a la primera sílaba de la palabra <i>quesadilla</i> .  En la lengua meta, se tradujo <i>kale-sadilla</i> como <b>col asada</b> , perdiéndose por completo el juego de palabras de paronimia y sin transmitir el sentido de la palabra.  Se concluye que el juego de palabras analizado se tradujo en el doblaje como <b>col asada</b> y corresponde a la estrategia de PUN > NON-PUN, es decir, no se mantuvo el juego de palabras en la lengua meta según Delabastita (1993).	

## FICHA DE ANÁLISIS N° 39

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 20 – Los niños a cargo del restaurante	
<b>Contexto:</b> Bob se corta el dedo mientras cocinaba, entonces él y Linda tienen que ir al hospital y deben cerrar el restaurante. Los niños se quedan solos en casa, pero ellos quieren abrir el restaurante y administrarlo mientras sus padres no están. Gene quiere hacer un menú basado en pollo y Tina quiere vender col.	
<b>TO:</b> Gene: Welcome to McChickies. What can I put in your beak? Client: Uh I'll have a cheeseburger and fries? Gene: Great, and for only two dollars more, you can have your burger chickenized. Ba-kok! Client: No, I don't think I want that. Tina: I could offer you a kale-sserole. Or a <b>kale-sadilla</b> . Client: You know what? I forgot to feed the meter. Gene: Didn't you just get off a boat? Client: It's the boat meter. Got to go!	<b>TM:</b> Gene: Bienvenida a McPollito ¿qué puedo ponerle en el pico? Client: Una hamburguesa con queso y papas. Gene: A tan solo dos dólares podemos pollizar su hamburguesa. Client: No, creo que prefiero que no. Tina: Podemos servirle una <b>col</b> en guiso o <b>asada</b> . Client: ¿Sabe qué? No pagué el parquímetro. Gene: ¿No se bajó de un barco? Client: Es el del barco, tengo que irme.
<b>Juego de palabra en TO:</b> <b>kale-sserole</b>	<b>Juego de palabra en TM:</b> <b>col en guiso</b>
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b> En la lengua original, el juego de palabras se encuentra en la palabra <i>kale-sserole</i> . Para crearlo, se unió la palabra <i>kale</i> con la palabra <i>casserole</i> , creando así, según Delabastita, un juego de palabras de paronimia, debido a que la palabra <i>kale</i> se pronuncia y se escribe de manera similar a la primera sílaba de la palabra <i>casserole</i> .  En la lengua meta, se tradujo <i>kale-sserole</i> como <b>col en guiso</b> , perdiéndose por completo el juego de palabras de paronimia, pero manteniendo el sentido que se desea transmitir.  Se concluye que el juego de palabras analizado se tradujo en el doblaje como <b>col en guiso</b> y corresponde a la estrategia de PUN > NON-PUN, es decir, no se mantuvo el juego de palabras en la lengua meta según Delabastita (1993).	

## FICHA DE ANÁLISIS N° 40

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

<b>Temporada:</b> 3	
<b>Episodio:</b> 21 – Chicos por ahora	
<b>Contexto:</b> Gene ha ingresado a un concurso regional de poner mesas debido a que ganó en su escuela el concurso de poner mesas usando una temática sobre basura. Ha empezado el concurso y Gene ha creado una temática con magia.	
<b>TO:</b> Gene: As you can see, my tablecloth is a trash bag. Fron: Mm-hmm. Gene: Please enjoy this <b>gar-beverage</b> . Fron: Amusing. Gene: And when the meal is over, you can deposit your dirty silverware in the truck to head to the dump.	<b>TM:</b> Gene: Como pueden ver, mi mantel es una bolsa de basura. Fron: Mm-hmm. Gene: Por favor, disfrute nuestra <b>basopa</b> Fron: Divertido Gene: Y cuando la cena termina pueden depositar sus cubiertos sucios en el camión y lo llevará al basural.
<b>Juego de palabra en TO:</b> Gar-beverage	<b>Juego de palabra en TM:</b> Basopa
<b>Tipo de juego de palabra:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Paronimia	<input type="checkbox"/> Homofonía
<input type="checkbox"/> Homonimia	<input type="checkbox"/> Homografía
<b>Estrategia de traducción:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> “Pun translated into same pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Non-translation” (Copia Directa o Transferencia)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into another pun” (PUN > PUN)	<input type="checkbox"/> “Zero-translation” (PUN ZERO)
<input type="checkbox"/> “Pun translated into non-pun” (PUN > NON-PUN)	<input type="checkbox"/> NON-PUN > PUN
<input type="checkbox"/> PUN > PUNOID	
<b>Análisis:</b>	
<p>En la lengua original, el juego de palabras se encuentra en la palabra <i>gar-beverage</i>. Para crearlo, se unió la primera sílaba de la palabra <i>garbage</i> con la palabra <i>beverage</i>, creando así, según Delabastita, un juego de palabras de paronimia, debido a que las últimas dos sílabas de la palabra <i>garbage</i> se pronuncian y se escriben de manera similar a la palabra <i>beverage</i>.</p> <p>En la lengua meta, se tradujo <i>gar-beverage</i> como <b>basopa</b>, es decir, se creó un juego de palabras uniendo la palabra basura con la palabra sopa, debido a que la segunda sílaba de la palabra <b>basura</b> se escribe y pronuncia parecido a la primera sílaba de la palabra <b>sopa</b>.</p> <p>Se concluye que el juego de palabras analizado se tradujo en el doblaje como <b>basopa</b> y corresponde a la estrategia de PUN &gt; PUN, es decir, se mantuvo el juego de palabras en la lengua meta según Delabastita (1993).</p>	

ANEXO 5: RESULTADO DE TURNITIN

Feedback Studio - Google Chrome  
 en.turnitin.com.../1239417/.../15970

Estadísticas de traducción en el documento y el detalle de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

feedback studio

Resumen de coincidencias

14 %

Se están viendo fuentes estándar. Ver fuentes en inglés (Beta)

1 Entregado a Universidad... 2 %

2 repetitorio uccc.edu.pe 2 %

3 repetitorio uccc.edu.pe 1 %

4 Entregado a Uccc 1 %

5 Entregado a Universidad... 1 %

6 Entregado a Universidad... 1 %

7 Entregado a Universidad... 1 %

8 Entregado a Universidad... 1 %

9 Entregado a Universidad... 1 %

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO  
 FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS  
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Strategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE Licenciada en Traducción E Interpretación

AUTORA:  
 Yéren Koyteli Yaguar Cabeño (ORCID: 0000-0002-5084-2228)

ASESORA:  
 Mgtr. Betty Márquez Gálvez Noves (ORCID: 0000-0003-0002-7956)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:  
 Traducción y Terminología

LIMA - PERÚ  
 2019

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO  
 ESCUELA PROFESIONAL DE IDIOMAS

Text only Report High Resolution Activado

Página 1 de 51. Número de palabras: 15970

## ANEXO 6: ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS

 <b>UCV</b> UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	<b>ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS</b>	Código : F05-PP-PR-02.02 Versión : 10 Fecha : 10-06-2019 Página : 1 de 1
--	--	---

Yo, BETTY MARITZA GÁLVEZ NORES docente de la FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS y Escuela Profesional de TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, revisor(a) de la tesis titulada "ESTRATEGIAS DE TRADUCCIÓN EN EL DOBLAJE AL ESPAÑOL DE LOS JUEGOS DE PALABRAS EN UNA SERIE CÓMICA NORTEAMERICANA, LIMA, 2019", del (de la) estudiante YELENA KRYSTELL YNGUZA CABELLO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17...% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin. El/la susunto (a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Lima, 02 de diciembre de 2019

  
BETTY MARITZA GÁLVEZ NORES  
DNI: 43259931

Elaboró	Dirección de investigación	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	---------------------	--------	---------------------------------

## ANEXO 7: FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE LA TESIS

 <b>UCV</b> UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	<b>AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV</b>	Código : F08-PP-PR-02.02 Versión : 10 Fecha : 10-06-2019 Página : 1 de 1
--	--	---

Yo YNGUZA CABELLO YELENA KRYPELL, identificado con Documento de Identidad N° 72758917 egresado de la Escuela Profesional de TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN de la Universidad César Vallejo, autorizo (X) . No autorizo ( ) la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "ESTRATEGIAS DE TRADUCCIÓN EN EL DOBLAJE AL ESPAÑOL DE LOS JUEGOS DE PALABRAS EN UNA SERIE CÓMICA NORTEAMERICANA, LIMA, 2019"; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33.

Fundamentación en caso de no autorización:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



YNGUZA CABELLO YELENA KRYPELL  
72758917

FECHA: 5 de Diciembre de 2019.

## ANEXO 8: FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TESIS



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)  
"César Acuña Peralta"

### FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

#### 1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

Ynguza Cabello Yelena Krystell

D.N.I. : 72758917

Domicilio : Mz. M-4, Lt.12, Sector 12 de noviembre, Pamplona alta

Teléfono : Fijo : 5702009 Móvil : 979773061

E-mail : krysynguza233@gmail.com

#### 2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad : Educación e Idiomas

Escuela : Traducción e Interpretación

Carrera : Traducción e Interpretación

Título : Licenciada en Traducción e Interpretación

Tesis de Post Grado

Maestría

Grado : .....

Mención : .....

Doctorado

#### 3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

Ynguza Cabello Yelena Krystell

Título de la tesis:

Estrategias de traducción en el doblaje al español de los juegos de palabras en una serie cómica norteamericana, Lima, 2019

Año de publicación : 2019

#### 4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



Firma :

Fecha :

5/12/2019

## ANEXO 9: AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

### AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE LA ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

YNGUZA CABELLO YELENA KRYPELL

INFORME TITULADO:

ESTRATEGIAS DE TRADUCCIÓN EN EL DOBLAJE AL ESPAÑOL DE LOS JUEGOS DE PALABRAS EN UNA SERIE CÓMICA NORTEAMERICANA, LIMA, 2019

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Licenciada en Traducción e Interpretación

SUSTENTADO EN FECHA: 19/12/2019

NOTA O MENCIÓN:

Diecisiete (17)



FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN