

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA
FACULTAD DE TRADUCCIÓN Y DOCUMENTACIÓN
GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN
Trabajo de Fin de Grado

**DEL HIBERNO-INGLÉS AL ESPAÑOL:
LA TRADUCCIÓN DEL HUMOR
LINGÜÍSTICO Y CULTURAL EN
DERRY GIRLS.**

UN ANÁLISIS DE LAS ESTRATEGIAS DE
TRADUCCIÓN DEL HUMOR LINGÜÍSTICO Y LAS
REFERENCIAS CULTURALES EN LOS
SUBTÍTULOS DE *DERRY GIRLS*.

Claudia Viguri Gallego
Claudia Toda Castán

Salamanca, 2025

Resumen

El humor es un rasgo definitorio del ser humano, que puede adoptar diversas formas y apoyarse en una amplia gama de elementos para crear un efecto cómico. Dos de estos elementos son las características lingüísticas y las referencias culturales. El presente trabajo analiza la traducción de estos tipos de humor en los subtítulos de Netflix de la serie *Derry Girls*. Ambientada en la localidad norirlandesa de Derry durante el conflicto norirlandés, la serie presenta un elevado grado de complejidad traductológica debido a su riqueza lingüística y a la abundancia de referencias culturales locales. A partir de un marco teórico que combina estudios sobre el humor, la traducción audiovisual y las particularidades dialectales del hiberno-inglés, se lleva a cabo un análisis cualitativo de una selección de fragmentos subtítulos. La dificultad de este proceso de traducción no solo reside en traducir el humor, sino también en ajustarse a las restricciones impuestas por el subtitulado. El objetivo principal es evaluar en qué medida las estrategias de subtitulación utilizadas logran conservar el efecto humorístico original.

Palabras clave: traducción audiovisual, subtitulado, humor lingüístico, humor cultural, referentes culturales, culturemas, hiberno-inglés.

Abstract

Humour is a defining human trait that can take various forms and rely on a wide range of elements to create a comic effect. Two of these elements are linguistic features and cultural references. This paper analyses the translation of these types of humour in the Netflix subtitles of the series *Derry Girls*. Set in the Northern Irish town of Derry during the Northern Irish conflict, the series presents a high degree of translational complexity due to its linguistic richness and the abundance of local cultural references. Based on a theoretical framework that combines studies on humour, audiovisual translation, and the dialectal particularities of Hiberno-English, a qualitative analysis of a selection of subtitled fragments is conducted. The difficulty of this translation process lies not only in translating humour, but also in adjusting to the constraints imposed by subtitling. The primary objective is to assess the extent to which the subtitling strategies applied manage to preserve the original humorous effect.

Key words: audiovisual translation, subtitling, linguistic humor, cultural humour, cultural references, Hiberno-English

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	3
2. MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL	4
2.1. El humor	4
2.1.2. El humor lingüístico	7
2.1.3. Humor basado en referentes culturales	11
2.2. Humor en la traducción	13
2.2.1. Traducción del humor lingüístico	14
2.2.2. Traducción del humor basado en referentes culturales	16
2.3. El humor en la traducción audiovisual	19
2.3.1. Categorías del humor en traducción audiovisual	21
2.3.2. Limitaciones del subtitulado	23
2.3.3. Estrategias de traducción del humor en el subtitulado	24
2.4. Características del hiberno-inglés	26
2.4.1. Características léxicas	26
2.4.2. Características sintácticas	28
2.5. Caracterización de la serie <i>Derry Girls</i>	29
2.5.1. La serie <i>Derry Girls</i>	29
2.5.2. Características lingüísticas de <i>Derry Girls</i>	30
2.5.3. Referencias culturales en <i>Derry Girls</i>	32
3. ANÁLISIS DEL HUMOR LINGÜÍSTICO Y CULTURAL EN EL SUBTITULADO DE LA SERIE <i>DERRY GIRLS</i>	33
3.1. Metodología	33
3.2. Análisis del humor lingüístico	36
3.2.1. Humor basado en las características del hiberno-inglés	37
3.2.2. Humor basado en juegos de palabras	41
3.3. Análisis del humor cultural	44
3.3.1. Humor basado en la estructura social	45
3.3.2. Humor basado en instituciones culturales	47
3.3.3. Humor basado en el universo social	50
3.3.4. Humor basado en la cultura material	51
4. CONCLUSIONES	52

5. BIBLIOGRAFÍA	55
6. ANEXOS	61
6.1. TABLA DEL HUMOR LINGÜÍSTICO	61
6.2. TABLA DEL HUMOR CULTURAL.....	69

1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado versa sobre la traducción del humor lingüístico y cultural en los subtítulos que ofrece Netflix en español para la serie *Derry Girls* (2018-2022), creada por la guionista norirlandesa Lisa McGee. Inspirada en sus vivencias durante la década de los noventa en la ciudad de Derry, en Irlanda del Norte, la serie retrata con tono satírico y costumbrista la vida de un grupo de adolescentes católicas durante el convulso período de los *Troubles*, el conflicto norirlandés entre católicos y protestantes. Este contexto sociopolítico, sumado a la riqueza lingüística del hiberno-inglés y a las abundantes referencias culturales, convierte a la serie en un objeto de análisis idóneo para el estudio de la traducción audiovisual.

La elección de este tema responde a una doble motivación: por un lado, el interés personal y académico por el humor como fenómeno lingüístico y cultural; por otro, la creciente importancia de la traducción audiovisual en un mundo globalizado, donde se ha generalizado el consumo de productos audiovisuales subtitulados. En este sentido, *Derry Girls* presenta un desafío especialmente significativo, al combinar humor dialectal, juegos de palabras y referencias profundamente enraizadas en la cultura norirlandesa.

Este trabajo tiene como objetivo principal analizar las estrategias empleadas en el subtitulado en español de los elementos humorísticos de la serie, con especial atención al humor lingüístico (juegos de palabras, expresiones idiomáticas, rasgos dialectales) y al humor basado en referentes culturales (alusiones políticas, sociales o mediáticas). A partir del análisis de una selección representativa de episodios, se pretende identificar en qué medida estas estrategias conservan, modifican o pierden la intención cómica original.

La hipótesis de partida es que muchas de las referencias humorísticas pierden parte de su efecto cómico o se reformulan mediante estrategias compensatorias. Esto se debe a las restricciones inherentes al subtitulado, como la limitación espacio-temporal, la necesidad de condensación y el paso del registro oral al escrito, así como a la marcada localización cultural de *Derry Girls*.

Este análisis se fundamenta en los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas a lo largo del Grado en Traducción e Interpretación. Lógicamente, las asignaturas de aprendizaje de inglés han sido indispensables para la correcta comprensión de los diálogos de la serie. Asimismo, las asignaturas de lengua española han servido de gran ayuda para afianzar una competencia sólida en castellano. Este

aspecto resulta imprescindible para llevar a cabo un análisis riguroso y matizado de las traducciones y valorar con precisión su adecuación y eficacia comunicativa. Por otro lado, la asignatura de Traducción Audiovisual ha sido esencial para asimilar los conceptos básicos del subtitulado y facilitar la tarea de transcribir los diálogos seleccionados.

Para el análisis, se han escogido tres episodios de *Derry Girls* y se ha llevado a cabo una selección de los diálogos más representativos de cada tipo de humor. Se han ordenado por orden de aparición y posteriormente se les ha asignado la estrategia o técnica de traducción empleada para los subtítulos de traducción. A partir de estos datos, se ha comprobado la frecuencia de las estrategias y las técnicas y observado en qué medida resultan efectivas para la apta retransmisión del mensaje original.

Se han consultado obras de expertos en el campo del humor y de la traducción audiovisual como Adrián Fuentes Luque (2000) y Juan José Martínez Sierra (2004), entre otros. Asimismo, se ha detectado un elevado número de obras sobre la propia serie y diversos aspectos de ella que abarcan desde la representación de los *Troubles* al lenguaje tabú de los personajes.

En definitiva, la extensa lista de labores de investigación sobre *Derry Girls* es un claro reflejo de su relevancia en distintas disciplinas. Ha despertado el interés en la comunidad académica por su riqueza lingüística, su contexto sociopolítico y su valor cultural. En particular, los desafíos que plantea la traducción de su humor dialéctico y sus referencias culturales han contribuido a la expansión del análisis de la traducción como mediadora cultural. De esta manera, la serie se consolida como un fenómeno cultural significativo y una herramienta para el estudio de la traducción audiovisual contemporánea.

2. MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL

2.1. El humor

El humor constituye un elemento fundamental en la comunicación y un rasgo definitorio del ser humano. Trasladarlo a otras culturas supone un gran desafío en los estudios de traducción. Por esa razón se han llevado a cabo innumerables investigaciones sobre lo que abarca exactamente o las distintas subcategorías que pueden realizarse. Sin embargo, autores reconocidos en este ámbito como Salvatore Attardo (en Botella Tejera 2017, 3) insisten en que no se puede proporcionar una definición precisa para un concepto tan complejo:

Not only has it not been possible to agree on how to divide the category of “humor” (e.g. “humor” vs. “comic” vs. “ridiculous”), but it is even difficult to find a pretheoretical definition of “humor” in the most general sense. As a matter of fact, the claim that humor is undefinable has been advanced several times.¹

Según este investigador, algo es gracioso si consigue hacer reír, por lo que la provocación de esa risa es el marcador común de lo que sería considerado humor. Esta percepción de lo cómico es compartida por académicos como Adrián Fuentes Luque (2000, 9), quien considera que la capacidad de encontrar algo risible es universal y trasciende las diferencias de edad, sexo, condición social o económica, la cultura o el periodo histórico. Asimismo, apunta que los seres humanos «no somos sólo *homo sapiens*, capaces de razonar, utilizar el lenguaje, establecer sistemas de valores y principios filosóficos y morales, relaciones sociales, sino que también somos *homo ludens* u *homo humoris*, con una capacidad de percepción y desarrollo de lo humorístico» (Fuentes Luque 2000, 9).

Por otro lado, Walter Nash (en Botella Tejera y Martínez Sierra 2022, 3) distingue entre el *acto del humor* y el *humor*. Esta diferenciación resulta relevante desde una perspectiva antropológica, ya que el *humor* puede entenderse como una característica intrínseca del ser humano que le permite generar y percibir situaciones humorísticas. En cambio, el *acto del humor* se relaciona con la manifestación concreta de esa predisposición humorística.

Nash (en Botella Tejera y Martínez Sierra 2022, 3), identifica tres elementos fundamentales en un acto de humor que atañen al **origen cultural** del humor, el **diseño** o forma en la que se presenta y el **desencadenante** a partir del que se produce el efecto humorístico:

(1) A ‘genus,’ or derivation, in culture, institutions, attitudes, beliefs, typical practices, characteristic artefacts, etc.

(2) [A] characteristic design, presentation, or verbal packaging, by virtue of which the humorous intention is indicated and recognized.

¹ (Traducción de la autora) No sólo no ha sido posible ponerse de acuerdo sobre cómo dividir la categoría de «humor» (por ejemplo, «humor» frente a «cómico» frente a «ridículo»), sino que es incluso difícil encontrar una definición preteórica de «humor» en el sentido más general. De hecho, se ha afirmado varias veces que el humor es indefinible.

(3) [A] locus in language, some word or phrase that is indispensable to the joke.²

Han sido muchas las figuras que han examinado las distintas vías de creación de humor. Tal como afirma Carla Botella Tejera (2017, 80), filósofos como Kant y Schopenhauer ya respaldaban la idea de que la incongruencia se establece como un principio fundamental del humor. Esta se produce cuando lo ocurrido no concuerda con lo que se espera que suceda. Según Jeroen Vandaele (en Botella Tejera 2017, 80), esta puede ser lingüística, pragmática, narrativa, intertextual o paródica, social o satírica y natural. Se trata de la combinación de elementos alusivos y transgresores que, en el formato audiovisual, pueden ser visuales o verbales. De esta manera, rompen los esquemas mentales que el receptor ha generado sobre lo que se está caricaturizando.

Con el fin de analizar las distintas modalidades de humor verbal, se tomará como punto de partida la clasificación propuesta por Fuentes Luque en su tesis doctoral *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* (2000). El investigador (2000, 14-15) diferencia entre **humor verbal** y **humor gestual**. De acuerdo con este autor, el humor verbal consiste en la proyección mediante palabras de los elementos humorísticos de determinadas acciones o situaciones. Se refiere a las normas propuestas por Henri Bergson para generar este tipo de humor (en Fuentes Luque 2000, 14):

“Se obtendrá una frase cómica vaciando una idea absurda en el molde de una frase consagrada”;

“Se obtiene un efecto cómico siempre que se afecta [sic] entender una expresión en su sentido propio, cuando se emplea en el figurado”;

“Se obtendrá un efecto cómico siempre que transporte a otro tono la expresión natural de una idea”.

Fuentes Luque (2000, 15) considera que el humor verbal está marcado en mayor o menor medida por la cultura. En cambio, contempla el humor gestual como un

² (Traducción de la autora) (1) Un «género», o derivación, en la cultura, instituciones, actitudes, creencias, prácticas típicas, artefactos característicos, etc.

(2) [Un] diseño, presentación o envoltorio verbal característicos, en virtud de los cuales se indica y reconoce la intención humorística.

(3) [Un] locus en el lenguaje, alguna palabra o frase indispensable para el chiste.

fenómeno universal. Según este autor, esta característica se ve reflejada en el éxito del que han disfrutado películas cómicas durante el periodo del cine mudo. Asimismo, el investigador (2000, 16-17) reconoce otras categorías del humor según la situación de la que emerge, el objeto de burla o la zona geográfica en la que se produce. De este modo, identifica otras tres formas de humor.

Del primer criterio, la situación de partida, extrae el **humor del absurdo**. Según Fuentes Luque (2000, 16), la producción del humor se desencadena a raíz de un evento absurdo o surrealista. Este efecto está vinculado a la incongruencia, que quiebra los paradigmas que construyen las «expectativas lógicas» del contexto.

Por otro lado, basado en el objeto de burla, identifica el **humor negro**. A la definición del *Diccionario de la lengua española* (Fuentes Luque 2000, 16) que lo describe como el «humorismo que se ejerce a propósito de cosas que suscitarían, contempladas desde otra perspectiva, piedad, terror, lástima o emociones parecidas», añade algunos matices. Fuentes Luque (2000, 16) expone que esta categoría implica cierta crueldad, ya que se ejerce a costa de grupos sociales que viven bajo condiciones inferiores. En este apartado encajan los chistes sexistas, racistas y nacionalistas, entre otros, que logran el efecto humorístico mediante «la exageración (de un defecto, de un exceso...) y la simplificación (aplicando una concepción reduccionista de una persona o una situación dada, por ejemplo)» (Fuentes Luque 2000, 16).

Adicionalmente, se centra en el lugar de origen del efecto humorístico para concretar dos tipos de humor en la lengua inglesa. Habla de **humor británico** y **humor estadounidense**. Resalta específicamente la relevancia del humor neoyorquino (Fuentes Luque 2000, 16), que se nutre de una fuerte influencia de la comunidad judía.

A su vez, Fuentes Luque (2000, 17) discierne entre humor verbal, visual, gráfico y audiovisual. Según el autor, el lenguaje desempeña un papel fundamental en el desarrollo del humor a excepción del humor mudo puramente visual.

2.1.2. El humor lingüístico

Fuentes Luque (2000, 17) propone dos ramas del humor, que diferencian entre juegos de palabras, vinculados al lenguaje, y juegos de ideas, asociados al contexto. Fuentes (2000, 18) considera el chiste como una de las manifestaciones fundamentales del humor, que se corresponde al humor verbal. Este recurso se puede manifestar de diversas maneras, entre las que destacan **los juegos de palabras** (o *pun* en inglés), que el investigador (2000, 18) define como:

el uso ingenioso o humorístico de varias palabras, cuya formación o disposición hace que suenen parecidas, a pesar de tener significados diferentes, de forma que ofrecen dos o más posibles aplicaciones, alguna de las cuales entraña un valor humorístico, al crear una ruptura de las expectativas, de lo establecido, de la lógica gramatical, sintáctica, semántica, gráfica o fonética del enunciado.

Asimismo, establece que estos juegos de palabras pueden adoptar diferentes figuras retóricas (2000, 18-19). Primero distingue las **fonológicas o de dicción**, que recurren a la paranomasia. Esto consiste en «colocar próximas en la frase palabras parónimas o fonéticamente semejantes». Es por ejemplo lo que sucede con el dicho *Donde dije digo, digo Diego*. Por otro lado, se encuentran las figuras **morfológicas y sintácticas**, que se presentan en forma de calambur. El autor (2000, 19) define este recurso como «alterar la agrupación de sílabas de una o más palabras de forma que cambie totalmente su significado o su sentido». La Universitat de València (2015, en línea) ilustra este procedimiento con una anécdota protagonizada por Francisco de Quevedo. El célebre escritor se dirigió a Isabel de Borbón, que era coja, y le dio a elegir entre un clavel blanco y una rosa roja y enunció lo siguiente: “*Entre el clavel blanco y la rosa roja, su majestad escoja*”. De esta manera, empleó un calambur para insultar a la reina.

Por otro lado, Fuentes Luque (2000, 19-23) se sirve de las categorías de juegos de palabras planteada por Walter Nash en *The Language of Humour* (1985). Tal como lo recoge Fuentes (2000, 19-23), Nash hace la siguiente clasificación:

a) **Homófonos:** parejas de palabras (o más) que suenan igual pero no significan lo mismo: *rain / reign, urn / earn, sighs / size*. Los acertijos se suelen formular como juegos de palabras homofónicos:

When does the baker follow his trade?

-Whenever he needs (kneads) the dough.

El doble sentido se basa en la semejanza fonética entre los verbos *needs* (necesitar) y *kneads* (amasar), así como en el doble significado de *dough*, que puede referirse tanto a la masa utilizada en la cocina como, en lenguaje coloquial, al dinero.

b) **Frases homofónicas:** frases que suenan de forma parecida, pero cuya suma de significados es distinta. Nash (en Fuentes Luque 2000, 19) ilustra este recurso con el siguiente ejemplo:

Where did Humpty Dumpty leave his hat?

Humpty dumped 'is 'at on a wall.

Debido a la pérdida de la “h”, la segunda frase suena similar a *Humpty Dumpty sat on a wall.*

c) **Pantomima (mimes):** semejanzas fonéticas que normalmente aparecen las rimas. Se distingue de los juegos de palabra en que las palabras no presentan la misma grafía.

What do cats read?

-The Mews of the World

La similitud sonora entre la palabra "news" (en el Reino Unido existe un periódico muy conocido llamado *The News of the World*) y la onomatopeya de un maullido felino ("meows") contribuyen al efecto humorístico.

d) **Frases pantonímicas (Mimetic phrases):** transposiciones homofónicas de citas o frases de obras conocidas. Nash (en Fuentes Luque 2000, 19) extrae un ejemplo de la Biblia, que dice “*land of milk and honey*”, en el que se basa la expresión “*Hollywood, land of mink and money*”.

e) **Homónimos:** según Nash (en Fuentes Luque 2000, 19) estos vocablos comparten una grafía y separan un significado. Un ejemplo es la palabra «banco», que puede referirse tanto a la entidad financiera como al terreno que confina el cauce de un río. En inglés, por ejemplo, *dough* puede significar tanto masa de harina como dinero en un registro coloquial.

f) **Frases homónimas:** expresiones en las que toda una frase se convierte en un juego de palabras homonímico. Según Nash (en Fuentes Luque 2000, 19), es la estructura típica de los “*tag jokes*”, donde la etiqueta añadida al diálogo completa el chiste. Los titulares de periódicos suelen recurrir a esta técnica para transmitir un mensaje ambigüo:

Old men and women, the most dangerous drivers.

g) **Pseudomorfos:** son formas falsas, pseudomorfos (en Fuentes Luque 2000, 21) que logran un juego de palabras homonímico. El inglés se sirve a menudo de los prefijos *dis-* y *ex-* para conseguir este efecto:

A: In his exposition, he took a very firm stand on spending cuts.

B: How can you stand in an exposition?

h) **Portmanteaux:** forma construida a partir de la unión de dos significados en un solo vocablo. Se encuentran numerosos ejemplos en el ámbito científico-técnico, como “*avionics*” (*aviation* + *electronics*) y “*bit*” (*binary* + *unit*).

i) **Juegos de palabras etimológicos:** normalmente se requiere de cierto grado de formación intelectual para comprender el doble sentido de estos juegos de palabras. Nash (en Fuentes Luque 2000, 21) propone el ejemplo de “*Nero made Rome the focus of his artistic attention*”. Se dice que Nerón tocaba el violín mientras veía cómo ardía Roma. La palabra latina *focus* significa «fuego», por lo que puede entenderse tanto que Nerón centraba su atención artística en Roma como en verla quemarse.

j) **Juegos de palabras bilingües:** se basan en el uso de dos idiomas, generalmente el inglés y otro. Según Nash (en Fuentes Luque 2000, 21), la esencia del chiste bilingüe radica en que una palabra extranjera adquiera el significado de una palabra en inglés, ya sea por parecido fonético, coincidencia homonímica/semántica o traducción literal.

A: That a dolly bird! Eh?

B: I believe she comes from the Seychelles.

C: Aha! A Seychelloise

D: A Seychelloiseau

El juego de palabras gira en torno a la terminación “*oiseau*”, que en francés quiere decir «ave» o «pájaro». Su pronunciación se asemeja a la terminación “*-oise*”, lo que permite crear un juego fonético y además establecer una relación con el término inglés “*bird*”, que también significa «ave» o «pájaro». En este contexto, “*bird*” se emplea de manera coloquial para referirse a una mujer.

k) **Metáfora-juego de palabras:** inclusión de una metáfora en un juego de palabras. Normalmente se combina con una palabra o frase asociada al significado literal de la metáfora.

What's a myth?

-A female moth.

El chiste radica en la asociación metafórica de cierto silogismo del lenguaje. Para la evolución de *myth*, sigue la estructura de *foot / feet* y *cat / kit(ten)*, por lo que daría lugar a *moth*.

2.1.3. Humor basado en referentes culturales

Todos estos componentes del humor complican la transmisión del mensaje, pero se suman a otro factor que, sin duda alguna, representa un desafío aún mayor: el cultural. A pesar de que los elementos verbales anteriormente señalados pertenezcan al sentido del humor global, se interponen unas características sociales que desembocan en un sentido del humor específico de una comunidad. Como explica Martínez Tejerina (en Botella Tejera y Martínez Sierra 2022, 6):

La convivencia cultural nos demuestra que todos los pueblos ríen, pero no lo hacen ni por los mismos motivos, ni en las mismas ocasiones, ni con los mismos referentes. Es decir, el humor es un hecho aparentemente contradictorio, en el sentido de que se trata de un fenómeno universal, que al mismo tiempo se encuentra encerrado en fronteras culturales y lingüísticas concretas.

El *Diccionario de Lengua Española* (2001) define el término *cultura* como el «conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.». Botella Tejera (2017, 84) amplía esta definición mediante el importante matiz que aportan Sales y Martínez Sierra: el cambio. Conciben la cultura como un fenómeno dinámico y que está en constante fluctuación; algunas costumbres quedan obsoletas y otras nuevas se incorporan en la cotidianeidad, al igual que sucede con los referentes culturales.

Rosa Agost (en Botella Tejera 2017, 84) los considera elementos relativos a la gastronomía, la cultura popular o la literatura y que conforman un modo de *competencia intercultural*. Construyen una idiosincrasia propia de una comunidad que la distingue del resto, lo que convierte a esa cultura en etnocéntrica. Por lo tanto, este concepto

converge con la intertextualidad, que aporta humor mediante la parodia. Martínez Sierra (en Botella Tejera 2017, 89) lo define como *bagaje cultural compartido*. Iampolski (en Botella Tejera 2017, 85) considera la parodia como «un principio fundamental de la renovación de los sistemas artísticos, basado en la transformación de textos precedentes. La parodia se representa como un texto de dos planos, a través de cual “se transparenta” según su expresión, el texto predecesor».

Martínez Sierra estudia la relación entre cultura y humor en su tesis doctoral *Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor en textos audiovisuales. El caso de los Simpson* (2004). A partir de las seis características de la cultura que exponen Samovar y Porter, Martínez Sierra (2004, 138) afirma que: (1) la cultura se aprende, (2) la cultura es transmisible, (3) la cultura es dinámica, (4) la cultura es selectiva, (5) las diferentes facetas de la cultura están interrelacionadas y (6) la cultura es etnocéntrica.

El humor es un rasgo común a todas las culturas. No obstante, al ser humano se le puede provocar risa de diferentes formas. Por eso, Martínez Sierra afirma que adquirimos la habilidad de reír biológicamente (*genes*) o es innata, pero nos reímos por diversos temas (*memes*) (2004, 140). Esto se relaciona con la premisa de que *el humor se aprende*. Esta idea se relaciona con la noción de que *el humor es transmisible*, ya que cada grupo cultural tiene sus propios referentes. Asimismo, el humor evoluciona con el tiempo y es generacional, puesto que *la cultura es dinámica*. Además, *el humor es selectivo* porque levanta barreras entre grupos que se diferencian por factores como su nacionalidad, su edad o su educación. Puesto que el humor es parte de la cultura, el autor (2004, 140) afirma que *todos los aspectos del humor están interrelacionados* y que *el humor puede ser etnocéntrico* porque, a menudo, se apoya en estereotipos.

Por tanto, Martínez Sierra (2004, 143) explica los elementos que abarcan los referentes culturales mediante la definición de Agost:

lugares específicos de alguna ciudad o de algún país; aspectos relacionados con la historia, con el arte y las costumbres de una sociedad y de una época determinada (canciones, literatura, conceptos estéticos); personajes muy conocidos, la mitología; la gastronomía, las instituciones, las unidades monetarias, de peso y de medida; etc.

2.2. Humor en la traducción

Estos factores previamente señalados sobre el humor complican especialmente su traducción. El artículo de Martínez Sierra y Zabalbeascoa *El humor como síntoma de la innovación en la investigación traductológica* (2017) repasa la importancia de investigar el humor en los estudios traductológicos y diversas teorías al respecto. En el ámbito académico, se ha cuestionado a menudo si es siquiera factible conseguir una traducción completamente fiel, por lo que la traducción del humor resultaría aún más imposible. Sin embargo, es precisamente esa “imposibilidad” de trasladar el efecto humorístico original a la cultura de llegada lo que convierte a la traducción del humor en un terreno ideal para comprobar la validez de cualquier teoría de la traducción o el humor (Zabalbeascoa y Martínez Sierra 2017, 31).

De todos modos, se aprecia una escasez de investigación en el campo. Zabalbeascoa y Martínez Sierra (2017, 34) señalan que, aunque existen estudios sobre la traducción del humor, estos son muy limitados. En traductología, el humor suele considerarse un tema difícil de abordar por su carácter subjetivo, por lo que rara vez se estudia como tema central. En su lugar, suele tratarse de forma secundaria dentro de investigaciones más concretas y delimitadas, como las centradas en un autor, una época, un género literario o aspectos lingüísticos específicos como frases, modismos o marcadores discursivos (Zabalbeascoa y Martínez Sierra 2017, 34).

El humor no debe considerarse un elemento marginal dentro de la traducción, ya que constituye un campo de investigación dinámico y relevante, especialmente en el formato audiovisual. La dificultad de traducir el humor radica en combinar las exigencias generales de la traducción con las complejidades que supone reproducir los efectos cómicos, tanto la recepción como la emisión del mensaje en la lengua meta (Martínez Sierra y Zabalbeascoa 2017, 32).

Juan José Martínez Sierra recoge en su tesis doctoral *Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor en textos audiovisuales. El caso de los Simpson* (2004) las posturas de diversos autores. En cuanto al *bagaje cultural compartido*, añade los patrones de conocimiento previo que Yule denomina *esquemas* (en Martínez Sierra 2004, 185):

Our ability to arrive automatically at interpretations of the unwritten and the unsaid must be based on pre-existing knowledge structures. These structures function like familiar patterns

from previous experience that we use to interpret new experiences. The most general term for a pattern is a type of schema.³

Por otra parte, Martínez Sierra (2004, 188) señala la importancia de considerar los *memes* compartidos que define Zabalbeascoa (1993). Explica que Zabalbeascoa se refiere a las vivencias en común con otra gente, lo que por tanto nos permite entender nuestro humor. Sin embargo, Martínez Sierra (2004, 188) añade que, para comprender otro tipo de referencias como las académicas, es necesaria cierta formación intelectual, lo que también puede resultar una restricción.

2.2.1. Traducción del humor lingüístico

Fuentes (2000, 59-61) presenta una serie de mecanismos de traducción según la clasificación del humor. En rasgos generales, el humor se puede traducir por (1) adición, que consiste en compensar un chiste que no se ha podido traducir con otro, (2) sustitución de un chiste por otro, (3) procedimientos metalingüísticos y (4) omisión del episodio humorístico.

No obstante, los juegos de palabras plantean una gran dificultad porque requieren unos métodos que plasmen adecuadamente su carga connotativa y humorística. Fuentes (2000, 60-61) propone unas operaciones para este tipo de recursos. En primer lugar, se encuentra la traducción literal, que puede desconcertar al receptor porque puede no entender cuál es la gracia. La segunda opción es la traducción explicativa, en la que se produce cierta pérdida del efecto humorístico. El tercer puesto lo ocupa la traducción compensatoria, que equilibra la carga de humor perdida en otro sitio. Por último, la traducción efectiva o funcional, que reformula el chiste y provoca el efecto humorístico en ambos receptores.

Fuentes (2000, 63-64) amplía las diversas técnicas para la traducción de los juegos de palabras mediante la clasificación de Dirk Delabastita:

a) “*Pun translated into the same pun*” (*PUN > PUN*): se sustituye el juego de palabras original por otro equivalente en la lengua meta.

³ (Traducción de la autora) Nuestra capacidad para obtener automáticamente interpretaciones de lo no escrito y lo no dicho debe basarse en estructuras de conocimiento preexistentes. Estas estructuras funcionan como patrones familiares de experiencias anteriores que utilizamos para interpretar nuevas experiencias. El término más general para un patrón es un tipo de esquema.

b) “*Pun translated into another pun*” (*PUN > PUN*): se reemplaza el juego de palabras original por otro en la lengua de llegada que comparte o no sus rasgos formales y significados.

c) “*Pun transated into non-pun*” (*PUN > NON-PUN*): el término original pasa a la lengua de llegada en una de sus acepciones, lo que elimina el juego de palabras. Se podría arreglar mediante una nota a pie de página, pero esta vía no es factible en el formato audiovisual.

d) *PUN > PUNOID*: se usan técnicas como adición, comentario metalingüístico, paralelismos, asonancia, ironía, etc., para contrarrestar la pérdida de la carga humorística.

e) “*Non translation*” (*DIRECT COPY o TRANSFERENCE*): no se traduce la expresión que contiene el juego de palabras, sino se mantiene tal como aparece en el idioma original (*direct copy*) o se emplean términos que pertenecen a esa lengua, aunque con “contenidos de la lengua original” (*transference*).

f) “*Zero-translation*” (*PUN > ZERO*): se omite totalmente el juego de palabras.

g) *NON-PUN > PUN; ZERO > PUN*: se inserta un juego de palabras en un punto en el que no existía el juego original. También se puede compensar con la introducción de un juego de palabras donde no haya texto.

Fuentes (2000, 23) plantea una serie de parámetros para la resolución humorística de los juegos de palabras:

- marco de actuación rápido
- evitar los nombres propios
- referencias conocidas
- adecuación de los referentes al contexto situacional
- registro apropiado

2.2.2 Traducción del humor basado en referentes culturales

El traductor se encarga no sólo de traducir entre idiomas, sino también entre culturas. Martínez Sierra (2004, 152) expone la percepción de Agost de que «el traductor debe tener un dominio muy elevado de los aspectos socioculturales que envuelven la lengua de partida» y añade que el traductor también debe manejar perfectamente los aspectos socioculturales que componen la lengua de llegada.

Son muchos los investigadores que han analizado los distintos tipos de culturemas para su traducción. Chu (2023, 20) se sirve de la definición de culturema que ofrecen Molina, Luque Nadal y Luque Durán, quienes lo consideran «una expresión verbal o paraverbal que lleva consigo una carga cultural única dentro de una cultura determinada [...] y se refiere a un objeto, idea, actividad o hecho». Chu (2023, 20) añade que el culturema debe ser un símbolo bien conocido por la sociedad y actuar como modelo para la interpretación o acción. Es necesario establecer una serie de categorías de referentes culturales para así identificar la manera apropiada de abordarlos. De esta manera, Jinjing Chu (2023, 21) expone las categorías ideadas por Carr Karin:

Categorización temática	Categorización por áreas	Subcategorías
1. Ecología	1. Geografía/Topografía	Montañas, ríos, mares
	2. Meteorología	Tiempo, clima, temperatura, color, luz
	3. Biología	Flora, fauna
2. Estructura social	1. Trabajo	Comercio, industria, estructura de trabajos, empresas, cargos
	2. Organización social	Estructura, estilos interactivos, etc.
3. Instituciones culturales	1. Bellas Artes	Música, pintura, arquitectura, baile, artes plásticas
	2. Cultura religiosa	Edificios religiosos, fiestas
	3. Medios de comunicación	Televisión, prensa, internet, artes gráficas
4. Universo social	1. Condiciones y hábitos sociales	Grupos, relaciones familiares y roles, tratamiento entre personas, cortesía, tareas domésticas
	2. Geografía cultural	Poblaciones, provincias, estructura viaria, calles, países
	3. Transporte	Vehículos, medios de transporte
	4. Edificios	Arquitectura, tipos de

		edificios, partes de la casa
	5. Nombres propios	Alias, nombres de personas
	6. Lenguaje coloquial, sociolectos, idiolectos, insultos	<i>Slang</i> , coloquialismos, préstamos lingüísticos, palabrotas, blasfemias
5. Cultura material	1. Alimentación	Comida, bebida, restauración, (tabaco)
	2. Indumentaria	Ropa, complementos, joyas, adornos
	3. Objetos materiales	Mobiliario, objetos en general
	4. Monedas, medidas	

De la misma manera, Chu (2023, 14-15) expone las técnicas de traducción que proponen Molina y Hurtado para los culturemas:

- (1) **Adaptación:** establecer un vínculo entre la cultura de origen y la de destino.
- (2) **Amplificación:** añadir información adicional que no está en el texto original, como información o paráfrasis explicativa.
- (3) **Tomar prestado:** incorporar directamente un término o expresión de otra lengua.
- (4) **Calco:** reproducir literalmente una estructura o término de otro idioma, ya sea en el plano léxico o estructural.
- (5) **Compensación:** trasladar a otro lugar del texto de llegada un efecto o información del original que no puede conservarse en el mismo sitio.
- (6) **Descripción:** reemplazar un término por una explicación de su forma y función.
- (7) **Creación discursiva:** generar una equivalencia inesperada adaptada al contexto.

(8) **Equivalencia establecida:** usar un término o expresión que ya está aceptado como equivalente en la lengua de llegada.

(9) **Generalización:** escoger un término con un significado más amplio o neutral.

(10) **Amplificación lingüística:** insertar elementos lingüísticos adicionales, práctica común en la interpretación consecutiva y el doblaje.

(11) **Compresión lingüística:** reducir el contenido lingüístico en el texto de llegada, técnica habitual en interpretación simultánea y subtitulado.

(12) **Traducción literal:** realizar una traducción palabra por palabra.

(13) **Modulación:** cambiar el punto de vista, el enfoque o la categoría cognitiva respecto al texto de partida, lo que puede suponer transformaciones léxicas o estructurales.

(14) **Particularización:** optar por un término con un significado más preciso o detallado.

(15) **Reducción:** suprimir información innecesaria del original en el texto traducido.

(16) **Sustitución lingüística y paralingüística:** cambiar elementos lingüísticos por paralingüísticos, como gestos o entonación, o al contrario.

(17) **Transposición:** transformar la categoría gramatical de un término o expresión.

(18) **Variación:** alterar componentes lingüísticos o paralingüísticos relacionados con variaciones de estilo, tono, dialecto u otros aspectos similares.

2.3. El humor en la traducción audiovisual

La transmisión de un mensaje humorístico en formato audiovisual requiere un proceso de traducción minucioso en el que intervienen numerosos factores. Fuentes Luque (2000, 42) señala que el comentario jocoso se enmarca en un determinado contexto compuesto por distintos personajes, características ambientales, ideas y palabras que se compenetran de manera especial para lograr el efecto humorístico. De este modo, Fuentes Luque (2000, 42) afirma que «el traductor se convierte ahora en el nuevo humorista, encargado de salir a escena y reproducir en un contexto una situación, unos personajes, unas ideas, unas palabras, para una audiencia distinta, con códigos distintos».

Con el fin de examinar todos los elementos y limitaciones que convergen en el proceso de traducción audiovisual del humor, Fuentes Luque (2000, 42-53) propone una

distinción entre imagen, diacronía, traducción de los títulos de las producciones audiovisuales y el lenguaje tabú.

En primer lugar, la **imagen** supone una restricción a la hora de plasmar el mensaje. Fuentes (2000, 43) se sirve del concepto de *constrained translation* aportado por Titford y posteriormente ampliado por Mayoral, Kelly y Gallardo. Esto se refiere a que el texto es sólo un componente del mensaje, en el que además participan los diálogos hablados, las imágenes, los ruidos de fondo, la música y el texto en imagen. Cuando el efecto humorístico y las referencias culturales están subordinadas a la imagen, su traducción parece inabordable porque, de momento, las imágenes no se pueden reemplazar por otras (Fuentes Luque 2000, 44). No obstante, los avances tecnológicos en el medio audiovisual ya posibilitan la sustitución parcial de imágenes, como sucede en la publicidad estática de acontecimientos deportivos. En cambio, la traducción audiovisual se cimenta en un soporte visual dinámico, en movimiento, por lo que aún no se pueden modificar las imágenes.

Por otro lado, el **ruido** se refiere al nivel de prominencia de elementos culturales externos al contexto cultural del receptor. Fuentes Luque (2000, 47) utiliza el término *permeabilidad estereotípica* para definir la capacidad de asimilación de marcadores estereotípicos socioculturales por parte del espectador. Si estos elementos aparecen constantemente, el receptor los incorpora en sus propios esquemas lingüístico-culturales.

Por otra parte, Fuentes Luque (2000, 48-51) aplica el modelo de Reiss y Vermeer para discernir dentro de la **diacronía** el contexto situacional y el contexto sociocultural. El primero está determinado por la dualidad espacio-tiempo. El lugar y el momento en el que se emite un mensaje humorístico suele variar en cierta medida respecto al lugar y el momento de recepción de este. En el caso de la subtitulación, puede provocar una situación comunicativa unilateral porque el traductor no dispone de elementos no verbales que refuercen los objetivos comunicativos del autor, mientras que esta tarea es mucho más sencilla en el doblaje debido a elementos como la entonación o el lenguaje gestual. Asimismo, el contexto sociocultural delimita el grado de complejidad para una adecuada plasmación del mensaje. Esta labor se complica más en el subtitulado frente al doblaje, que refleja hasta cierto punto la información sociocultural. Para abordar esta cuestión, se puede recurrir a estrategias de traducción que opten por un procedimiento explicativo o por la sustitución de elementos lingüísticos o culturales más cercanos a la cultura de llegada (Fuentes Luque 2000, 51).

Adicionalmente, los **títulos de las producciones audiovisuales** pueden determinar la recepción del producto audiovisual. Si presentan una gran carga cultural, las referencias de la cultura de origen pierden capacidad semiótica y significado cultural en el trasvase o en la adaptación al nuevo título, si no se pierde por completo (Fuentes Luque 2000, 52).

Por último, el **lenguaje tabú** también desempeña un papel fundamental en la manera en la que el público interpreta la obra. Fuentes Luque (2000, 52-53) explica que las lenguas articulan sus expresiones vulgares en torno a sistemas de referencias distintos. Por ejemplo, en alemán se apoyan en códigos prácticamente solo escatológicos, al igual que el inglés, que también usa derivaciones de contenido sexual sobre el grupo semántico y léxico “*fuck*”. En cambio, el lenguaje tabú en español se construye a partir de referencias asociadas a la religión, a la familia y al sexo. De este modo, en España y en Latinoamérica, la gestión de estos vocablos y expresiones varía notablemente. Por un lado, en España se disfruta de una mayor libertad para exponer la diversidad léxica del lenguaje vulgar (Fuentes Luque 2000, 53), mientras que en Hispanoamérica se tiende a optar por una estrategia más eufemística. Por ejemplo, a veces se traducen los insultos o palabrotas en forma de símbolo, como “maldito @#*%” (Fuentes Luque 2000, 53).

2.3.1. Categorías del humor en traducción audiovisual

Marta Xinxola Palanques expone en su Trabajo de Fin de Máster *Challenges and Strategies in Audiovisual Translation of Humour through Subtitles: The case of “How to Give the Perfect Man Hug”* (2018) las categorías de humor de Zabalbeascoa posteriormente expandidas por Martínez Sierra. Estos exponen ocho categorías distintas según los tipos de elementos a los que atañen (en Xinxola Palanques 2018, 15):

- 1) Comunidad e instituciones, que se refiere a elementos específicos de una cultura, como celebridades, libros, películas, etc.
- 2) Sentido del humor de la comunidad, que puede abarcar temas más conocidos de determinadas comunidades, pero no son específicos de una cultura.
- 3) Lingüístico, que es el humor verbal producido por comentarios ingeniosos, juegos de palabras, *puns*, *one liners*, etc.
- 4) Visual, que contribuye a la carga humorística mediante lo que se ve en pantalla, lo que excluye a los elementos lingüísticos.
- 5) Gráfico, que recoge los mensajes humorísticos escritos en pantalla.

6) Paralingüístico, que se refiere a los elementos no verbales de la voz, como timbre, tono, ritmo, entonación y resonancia.

7) Variado, que agrupa los elementos de diversa índole que no se pueden clasificar.

8) Sonoro, que expresa humor mediante sonidos o combinaciones de ellos.

Fuentes Luque (2000, 31-32) a su vez emplea la clasificación que desarrolla Zabalbeascoa, que se funda en los mismos conceptos, pero expande algunos aspectos relacionados con el formato audiovisual:

a) Chistes internacionales: abarcan los mensajes humorísticos que pueden funcionar en ambos contextos culturales, por lo que no suponen un gran desafío para el traductor. A esto se refiere Debra S. Raphaelson-West con los chistes universales, como lo inesperado.

b) Chistes basados en instituciones o referentes culturales inherentes a la cultura de origen: no están sujetos a juegos de palabras, sino de referentes del contexto sociocultural de la cultura de origen. Por esta razón, su adaptación a la cultura de llegada suele ser necesaria. Fuentes Luque (2000, 32) discrepa en cuanto a este aspecto con Zabalbeascoa, ya que considera que estos elementos están en constante transformación y pueden volverse reconocibles en la lengua y cultura meta. Sin embargo, en la práctica muchas traducciones no aprovechan del todo las estrategias posibles para adaptar este tipo de humor y conservan referencias ajenas a la cultura de llegada, lo que dificulta la comprensión y reduce el impacto humorístico para el público receptor.

c) Chistes derivados del sentido del humor nacional: contiene elementos populares en ciertos países o comunidades. Por ejemplo, la interpretación subjetiva del humor varía según las comunidades, que tienen interiorizados estereotipos sobre otras culturas. Esto supone una dificultad añadida, que se puede solventar mediante la transposición a otros referentes de estereotipos sobre otras comunidades. Aun así, esta técnica no siempre es viable, puesto que puede generar problemas de adecuación y corrección política.

d) Chistes lingüísticos: se cimentan en construcciones gramaticales, léxicas, fónicas, sintácticas, etc. Se pueden abordar con procedimientos lingüísticos o compaginar con elementos de carácter cultural.

e) Chistes visuales: resaltan aquellos que se apoyan únicamente en el soporte visual, es decir, los códigos semióticos presentes en la escena, como el lenguaje gestual.

Su naturaleza no siempre es universalmente compartida, lo que dificulta su traducción. Zabalbeascoa incluye en esta categoría a los efectos humorísticos derivados de la fusión de palabras e imágenes.

2.3.2 Limitaciones del subtulado

Ahora bien, el trasvase del humor se complica aún más cuando se traslada al subtulado. Esto se debe a que entran en juego una serie de factores que a menudo obligan al traductor a llevar a cabo una profunda reformulación y edición del texto, lo que produce un resultado final notablemente más condensado. Según el lingüista Henrik Gottlieb (1994, 104-106) las principales limitaciones de esta modalidad son las condiciones espacio-temporales, el cambio de registro hablado a escrito y el paso de una cultura a otra. Estos obstáculos son consecuencia de las características de este formato, que es escrito, aditivo (el texto traducido complementa al original), inmediato y sincrónico (el texto original y el traducido se reciben al mismo tiempo) y la coexistencia de dos o más canales que transmiten el significado del mensaje original (Gottlieb 1992, 162).

La restricción más severa a la que debe enfrentarse el sistema de subtitulación es el espacio, que, como explica Mayoral (en Fuentes Luque 2000, 68), fuerza al traductor a ajustarse a un máximo de alrededor 70 caracteres, divididos en dos líneas, cada una con 35 caracteres a lo sumo. La duración del subtítulo en pantalla determina la recepción del mensaje humorístico, ya que el texto debe permanecer el tiempo suficiente para que el espectador procese tanto la información escrita como la visual (Fuentes Luque 2000, 68). El investigador (2000, 68) señala los parámetros que explica Tiford, los cuales establecen entre 4 y 6 segundos por subtítulo. Sin embargo, a veces es inevitable reducir el tiempo de permanencia en pantalla debido a la gran velocidad en la que transcurren las imágenes. Por consiguiente, se pierden elementos que contribuyen al efecto humorístico e incluso del normal desarrollo de la acción filmica. De esta manera, se prioriza la elección de la palabra más corta posible (Fuentes Luque 2000, 69).

Los subtítulos se enriquecen con la información aportada por la imagen y el sonido. Por esta razón, es importante tener presente cómo estos códigos semióticos interactúan con lo que se comunica de manera oral. Natalie Nijland indaga en esta cuestión en su Trabajo de Fin de Máster *La subtitulación del humor en la serie "Friends"* (2012). La autora (2012, 10) se refiere al concepto de Jorge Díaz Cintas de *cohesión semiótica*. Si se da el caso de que los símbolos reflejados en pantalla no son

conocidos en la cultura de llegada, entonces es el traductor a quien corresponde garantizar que esa información visual sea comprendida. A veces se soluciona mediante una breve explicación en el propio subtítulo, lo que se denomina *función de anclaje* (Nijland 2012, 10). Por otra parte, puede ocurrir que se pueda prescindir de la información de la imagen porque concuerda con la oral, por lo que se aplica la *función de redundancia*, que consiste en omitir ciertos datos. Este recurso es efectivo solamente cuando el texto de los subtítulos y la imagen se refieran al mismo elemento. De lo contrario, la información escrita y la visual se podrían contradecir, lo que desorientaría al receptor (Díaz Cintas en Nijland 2012, 11). Por eso, Fuentes Luque (2000, 68) resalta que el subtitulado debe acatar el principio de *sincronía de contenido*.

2.3.3. Estrategias de traducción del humor en el subtitulado

Se pueden adoptar diversas estrategias para la traducción de chistes lingüísticos y culturales. Mozghan Ghassemiazghandi y Tengku Mahadi Tengku-Sepora se refieren en *Translation Strategies of Humor in Subtitling* (2020) a los procedimientos explicados por Gottlieb.

El primer método es la **expansión**, que se utiliza cuando el texto original es culturalmente incomprensible y requiere explicación adicional. Esta estrategia permite adaptar referencias culturales, como festividades occidentales, para que el público meta las comprenda mejor. Sin embargo, presenta desafíos debido a las limitaciones de espacio en los subtítulos (aproximadamente 35 caracteres por línea). Si bien puede ser útil, especialmente entre culturas muy distintas, su uso es limitado. Por ello, los subtituladores suelen preferir traducciones literales. Aun así, la expansión puede hacer que los chistes sean comprensibles y efectivos para el público receptor (Ghassemiazghandi y Tengku-Sepora 2020, 944).

Por otro lado, la **paráfrasis** se emplea cuando la estructura del idioma original no puede mantenerse en la lengua meta, y es necesario reestructurar la oración para conservar el sentido (Gottlieb en Ghassemiazghandi y Tengku-Sepora 2020, 945). Este método traduce ideas “sentido por sentido” en lugar de forma literal. Adapta la estructura para que el mensaje sea comprensible para el público receptor. A menudo se combina con otras técnicas como la expansión o la condensación.

La estrategia de **transferencia** consiste en traducir el texto original de forma completa y precisa para mantener el significado y expresión original (Gottlieb en Ghassemiazghandi y Tengku-Sepora 2020, 946). Es común en lenguas emparentadas,

como el inglés y los idiomas europeos, entre los que se suele poder establecer un equivalente adecuado o una expresión similar.

Asimismo, la **imitación** conserva la forma original del texto, lo que resulta especialmente útil para nombres propios, lugares y saludos multiculturales (Gottlieb en Ghassemiazghandi y Tengku-Sepora 2020, 947). No traduce literalmente, sino que conserva términos culturales de manera que parezca que no ha intervenido la traducción. Esta técnica funciona bien entre lenguas y culturas afines, que tienen una mayor probabilidad de estar familiarizadas con diversos culturemas.

Por su parte, la **transcripción** se utiliza cuando una palabra o frase carece de significado claro incluso en el idioma original, como ocurre con apodos, nombres inventados o lenguaje sin sentido (Gottlieb en Ghassemiazghandi y Tengku-Sepora 2020, 949). Esta técnica conserva el término original sin traducirlo, y se aplica en casos de lenguaje vago, juegos de palabras o expresiones absurdas. Permite preservar la intención cómica cuando una traducción literal o explicativa sería ineficaz o imposible.

Adicionalmente, la **dislocación** se usa cuando el efecto expresivo de un elemento audiovisual (como una canción absurda) es más importante que su contenido literal (Gottlieb en Ghassemiazghandi y Tengku-Sepora 2020, 950). Se adapta el texto para mantener ritmo, rima o musicalidad en la lengua meta y prioriza el impacto emocional y estilístico para reforzar el efecto cómico.

La estrategia de **condensación** se basa en acortar el texto sin perder el significado original (Gottlieb en Ghassemiazghandi y Tengku-Sepora 2020, 951). Es común en la subtitulación de animaciones, donde los límites técnicos, como el espacio reducido en pantalla y la velocidad de lectura del público infantil, obligan a simplificar frases redundantes o largas. Aunque algunas palabras se eliminan, el mensaje esencial se conserva gracias al apoyo de elementos no verbales como las imágenes y los sonidos.

Sin embargo, la **decimación** va más allá de la condensación, ya que implica acortar el texto de forma más drástica e incluso descarta elementos importantes del mensaje original debido a la rapidez del habla en el idioma fuente (Gottlieb en Ghassemiazghandi y Tengku-Sepora 2020, 952). Se utiliza cuando los subtítulos son extensos y el contenido es demasiado verbal, lo que puede reducir significativamente el impacto humorístico o expresivo del diálogo.

En la misma línea, la **supresión** elimina por completo una parte del texto original (Gottlieb en Ghassemiazghandi y Tengku-Sepora 2020, 952-953). Esta técnica implica omitir fragmentos significativos del contenido y puede combinarse con estrategias como

la condensación o la decimación. La supresión es aún más drástica y, por ello, su uso es más limitado.

Por último, se recurre a la **resignación** cuando el traductor no encuentra ninguna solución viable para traducir un fragmento y la pérdida de significado es inevitable (Gottlieb en Ghassemiazghandi y Tengku-Sepora 2020, 953). Se asemeja a la supresión, ya que implica renunciar a trasladar ciertos aspectos del discurso original. Se emplea raramente, ya que compromete la comprensión del mensaje y puede afectar negativamente la recepción del contenido humorístico o narrativo.

2.4. Características del hiberno-inglés

Para comprender con más precisión los entresijos que supone la traducción de *Derry Girls*, es conveniente examinar la faceta lingüística que también sirve de herramienta para producir humor: la variedad dialectal. A pesar de que el gaélico irlandés sea la lengua nativa de Irlanda, la llegada del inglés en el siglo XII de mano de los primeros colonos ingleses ha contribuido al detrimento de su uso hasta la actualidad (Laurick 2019, 57). Aun así, el inglés irlandés o hiberno-inglés conserva características sintácticas y fonéticas del idioma gaélico. Es importante notar que, aunque el hiberno-inglés ya se considere una variedad dialectal propia, dentro de este se pueden distinguir distintos tipos según las zonas geográficas, con sus marcas fonéticas, gramáticas y léxicas particulares. Irlanda está dividida en cuatro provincias: Leinster, Munster, Connacht y Ulster.

Esta última abarca Irlanda del Norte, donde se encuentra Derry. El inglés del norte ha incorporado y asimilado vocablos y construcciones típicas del escocés, puesto que los colonos escoceses dejaron una fuerte huella lingüística y cultural. Por ejemplo, los acentos del norte se asemejan más al escocés, ya que tienden a terminar las oraciones con una entonación ascendente y pronuncian el sonido /oo/ con la parte delantera de la boca, lo que convierte palabras como *loose* en “*luse*” (Laurick 2019, 59). No obstante, por su adecuación al tema del proyecto, solo se abordarán los rasgos léxicos y sintácticos.

2.4.1 Características léxicas

Es de gran relevancia examinar los ítems léxicos específicos del hiberno-inglés. El lexicógrafo irlandés Terence Dolan recoge en su obra *A Dictionary of Hiberno-English* (2020) términos y aspectos gramaticales únicos de esta variante del inglés.

Según el autor (1998, 26), el léxico del hiberno-inglés revela que se trata de un dialecto macarrónico que fusiona el irlandés y el inglés, a veces en la misma palabra, como sucede con *girleen* o *maneen*.

Dolan (1998, 27) señala que el hiberno-inglés incorpora una gran cantidad de préstamos del irlandés, algunos adaptados ortográfica o fonéticamente (*omadrawn* de *amadán*), así como palabras inglesas arcaicas o regionales que han sobrevivido solo en Irlanda (*to cog*). También incluye neologismos locales como *scanger* (joven problemático), palabras híbridas del irlandés y del inglés con el sufijo *-een*, vocabulario coloquial acabado en el sufijo *-o* y expresiones idiomáticas difíciles de traducir fuera del contexto cultural irlandés, como *make a hames of*. Aunque algunas palabras irlandesas se han asentado en el inglés estándar (*whiskey, slogan*), muchas permanecen restringidas al hiberno-inglés (Dolan 1998, 28).

Resulta pertinente examinar algunas palabras características del hiberno-inglés. Un término que se emplea con gran frecuencia es *wee*, que quiere decir «pequeño» o «joven» (Dolan 1998, 401). Es una marca dialectal muy habitual en el registro coloquial. El investigador y lingüista Gerold Schneider recoge en *Investigating Irish English with ICE-Ireland* (2013) que, a pesar de que otros países como Nueva Zelanda, Reino Unido y Canadá también registren un uso de este vocablo en menor medida, conviene señalar su origen escocés (Schneider 2013, 143). *Wee* es una característica principal del inglés escocés que llegó a Irlanda a través de los colonos. Si bien goza de cierta popularidad en el sur de la isla, es innegable que se ha asentado más firmemente en Irlanda del Norte debido a la fuerte influencia de los inmigrantes escoceses. Este vocablo a su vez está relacionado con otro término muy frecuente en Irlanda del Norte: *wain*. Se refiere a un niño o niña y proviene del escocés *wee ain*, «el pequeño» (Scott, 2010).

Otro rasgo distintivo del inglés de Irlanda del Norte es el constante uso de las interjecciones *aye* y *ach*. Son interjecciones que no sólo forman parte del habla cotidiana, sino que también constituyen una seña de identidad cultural y lingüística de la región. *Aye* es una manera informal de decir yes y se emplea en el norte de la isla y en Escocia. Según el *Oxford English Dictionary* (2024), sus orígenes se remontan al gaélico escocés, al igual que *ach*. Esta otra partícula es una exclamación que denota impaciencia, desprecio, reproche o placer y agrado (*Dictionary of the Scots Language*, 2004).

Una expresión muy característica del inglés de Irlanda del Norte es *catch yourself on*. Su significado vendría a ser «no seas ridículo» o «no digas tonterías» (Tobin 2021, 60). Es muy usada en el registro coloquial, y puede ser empleada en respuesta a alguien que manifiesta una mentalidad poco realista o que expresa ideas fuera de lugar.

Por otra parte, *craic* y *cracker* son términos muy representativos del léxico irlandés. El primero se utiliza a menudo para describir un buen rato, una experiencia divertida o una conversación amistosa (MacQuillan, en Peris Alonso 2023, 94). La palabra *craic* procede del inglés antiguo *cracian*, que significa hacer un ruido fuerte, alardear o presumir. Esta última acepción dio lugar a la expresión *not all it's cracked up to be*, que se refiere a que algo «no es tan bueno como se dice» (Cambridge Dictionary, 2025). La palabra llegó al irlandés a través del inglés e inicialmente se empleaba para describir el sonido de un trueno o el chasquido de un látigo.

Sin embargo, el significado de la palabra evolucionó con el tiempo y, en el siglo XX, *craic* había adquirido una connotación más positiva. Se usaba para describir un buen rato o una experiencia agradable, que se corresponde con la interpretación actual integrada en el argot irlandés para definir un ambiente social animado. También es una parte íntegra de *what's the craic?* («¿qué tal?»), que se ha asentado como uno de los saludos más habituales en el ámbito informal. Asimismo, de ella deriva *cracker*, un adjetivo que designa aprobación y significa «excelente, fantástico, estupendo» (Oxford English Dictionary, 2024).

2.4.2 Características sintácticas

Una particularidad procedente del gaélico irlandés es la repetición. El investigador Markku Filppula expone en *The Grammar of Irish English. Language in Hibernian Style* (1999, 162-166) que el hiberno-inglés carece de las palabras «sí» y «no», por lo que los hablantes irlandeses suelen responder a las preguntas con la repetición del verbo (Filppula 1999, 164). Este patrón es especialmente usado en la región de Ulster, también para aportar énfasis neutral a oraciones enunciativas mediante la reiteración del verbo o el uso de adjetivos como *so*. Esta partícula, junto a otras como *will*, *aye* o *now* al final de la oración forman parte del repertorio de muletillas o palabras comodín que recalcan algún matiz o completan un enunciado sin aportar información aparente (Laurick 2019, 60). Esta oración a su vez ejemplifica otra marca dialectal del hiberno-inglés: los pronombres reasuntivos. El *she* final pertenece a la cláusula subordinada y se refiere al contenido previamente mencionado. Joyce (en Filppula 1999,

187), ya escribía sobre este rasgo dialectal del inglés de Irlanda y lo atribuía a los paralelismos sintácticos con el gaélico irlandés.

Asimismo, la repetición como respuesta está relacionada con la reduplicación, que es la práctica de repetir una palabra u oración exactamente o con un ligero cambio en el tono (Laurick 2019, 59). Este patrón también se utiliza especialmente en la región de Ulster para intensificar de manera neutra oraciones como «*That's good food, so it is*» y «*We need to go, we do*» (Laurick 2019, 59).

Por otro lado, el hiberno-inglés a menudo distingue entre la segunda persona del singular y del plural, que en inglés estándar siempre se escribe *you*. En cambio, la variante irlandesa la suele reflejar como *yous* o a veces *ye/yez/yiz* (Filppula 1999, 55). Respecto a los pronombres, el hiberno-inglés también emplea *them* como un determinante o como un adjetivo demostrativo, tanto acompañando a un sustantivo como por su cuenta (Filppula 1999, 55). El artículo determinado *the* se comporta de diversas maneras en hiberno-inglés. Una de ellas es también la denominación de sustantivos incontables abstractos.

Estas son solo algunas de las propiedades sintácticas que diferencian al hiberno-inglés del inglés estándar. Esta idiosincrasia sintáctica constituye un reto para la traducción audiovisual, donde mantener el tono, la identidad regional y la intención comunicativa requiere un delicado equilibrio entre fidelidad lingüística y accesibilidad cultural.

2.5. Caracterización de la serie *Derry Girls*

2.5.1. La serie *Derry Girls*

Derry Girls es una serie irlandesa escrita por Lisa McGee y estrenada el 4 de enero de 2018 en Channel Four. En 2020 Netflix compró los derechos de emisión a nivel mundial, por lo que se encargó de su traducción y localización. Finalizó el 18 de mayo de 2022 tras tres temporadas y un episodio especial. Ambientada en la ciudad de Derry en Irlanda del Norte, la creadora se inspiró en su experiencia durante los años 90 en el instituto Thornhill College de la misma ciudad (BBC, 2023). Esta comedia narra las vivencias de cinco adolescentes que estudian en un colegio católico femenino durante los *Troubles*, el conflicto armado entre protestantes unionistas y católicos republicanos. De hecho, McGee creció en el barrio predominantemente católico situado más allá de los muros de Derry llamado Bogside. En 1969, esta zona fue escenario de un enfrentamiento de tres días conocido como la Batalla del Bogside, en el que los

residentes lanzaron objetos y cócteles molotov, a lo que las fuerzas del orden respondieron con gases lacrimógenos y porras (*The New Yorker*, 2022). La violencia se extendió a otras localidades, lo que llevó al despliegue del ejército británico en Derry. Este conflicto se considera por muchos como el inicio del período conocido como *The Troubles*, que marcaría la política norirlandesa durante unas tres décadas. En 1972, la violencia volvió a estallar en Bogside con el trágico episodio del *Domingo Sangriento*, en el que más de una docena de civiles fueron asesinados por soldados (*The New Yorker*, 2022).

La serie apuesta por una narrativa humorística, basada en las situaciones cotidianas, absurdas y entrañables que protagonizan las autóctonas de Derry: Erin Quinn, su prima Orla, Clare, Michelle y su primo inglés James. Juntos asisten a un colegio católico femenino y enfrentan los desafíos típicos de la adolescencia, como amistades, romances y exámenes, mientras el tenso clima político y social sirve como telón de fondo (*Reformed Journal*, 2024). A lo largo de las tres temporadas se alude de forma constante a los acontecimientos reales del conflicto norirlandés, ya sea mediante la participación directa de los personajes en eventos históricos o a través de su representación en los medios de comunicación dentro de la narrativa (Pilátová 2023, 3). La serie combina la comedia situacional (*sitcom*), el humor negro y el costumbrismo local para construir un relato cercano, crítico y profundamente irlandés.

2.5.2 Características lingüísticas de *Derry Girls*

La serie ha recibido una gran aclamación internacional por parte de la crítica y el público. Su éxito ha suscitado un creciente interés académico, especialmente en la traducción audiovisual por sus elementos lingüísticos y culturales. Un rasgo muy distintivo es la abundancia de expresiones típicas del inglés de Ulster, por lo que ha sido objeto de estudio de investigaciones académicas lingüísticas como el Trabajo de Fin de Grado de Alma Peris Alonso “*Ach, it’s a great wee day so far, isn’t it?*”: *A Corpus Stylistic Study of Discourse-Pragmatic Markers in Derry Girls* (2023). Por otra parte, otros estudios se centran en su traducción a diversos idiomas, como como el Trabajo de Fin de Grado Klára Pilátová. “*Derry Girls*”: *Translation and Analysis with Special Regards to Derry Dialect (Lexis, Syntax and Style)* (2023).

Peris Alonso (2023, 16) estudia los marcadores pragmáticos de la serie como recurso humorístico. El primer vocablo que examina es *sure*, que es el marcador más frecuente en el hiberno-inglés (Walshe en Peris Alonso 2023, 16). Su función es denotar

un leve desacuerdo o llegar a un consenso (Murphy en Peris Alonso 2023, 17) y se puede relacionar con una identidad irlandesa más rural (O’Sullivan en Peris Alonso 2023, 17).

Otro de los marcadores que analiza es *so*, también muy utilizado en todas las variantes del inglés para llamar la atención del receptor al comienzo de una oración (Amador-Moreno en Peris Alonso 2023, 21). Sin embargo, en Irlanda se emplea además al final de una oración para indicar aquiescencia (Hickey en Peris Alonso 2023, 21). Este uso se puede complementar con el verbo de la cláusula principal o un auxiliar para enfatizar la información previa (Walshe, en Peris Alonso 2023, 21).

A su vez, es relevante indagar en los marcadores discursivos exclusivamente norirlandeses. Peris Alonso (2023, 25) se sirve de la investigación de Corrigan, que ahonda en la interjección *Ach*. Esta exclamación demuestra descontento o señala que se va a añadir más información (Corrigan en Peris Alonso 2023, 25).

Por otra parte, tal como se ha expuesto anteriormente, *wee* es un marcador muy común en el hiberno-inglés. Se pueden encontrar numerosos ejemplos de su uso a lo largo de la serie, tanto para referirse a seres animados o inanimados (Pilátová 2023, 96).

Asimismo, es de esperar que en la serie se empleen numerosos términos mal sonantes, especialmente por parte de los personajes más jóvenes, ya que «decir palabrotas está socialmente estratificado en función de la edad, género y clase social» (Schweinberger en Peris Alonso 2023, 23). Los hablantes del hiberno-inglés son más propensos a usar un lenguaje tabú, especialmente el relacionado con las expresiones religiosas como *Jesus* (Walshe en Peris Alonso 2023, 23). Es común el uso del término *feck*, particular de Irlanda y que se emplea como eufemismo de *fuck* (Murphy en Peris Alonso 2023, 23).

Por otra parte, *craic* y *cracker* abundan en los diálogos de las protagonistas. El uso de estos vocablos también sirve para caracterizar a los personajes. Por ejemplo, Orla emplea mucho este adjetivo, lo que la retrata como una persona más optimista (Peris Alonso 2023, 94). Igualmente, se observa un uso recurrente de expresiones como *grand* y *class*, que también expresan satisfacción.

Asimismo, merece la pena señalar que incluso el propio canal de emisión de la serie *Derry Girls* ha publicado un glosario online para los espectadores que no estén familiarizados con la jerga de Derry. Este comprende desde expresiones idiomáticas como *cack attack* (ataque de nervios) a referencias gastronómicas como *tayto cheese and onion sandwich* y geográficas como Buncrana (RTÉ, 2017).

2.5.3 Referencias culturales en *Derry Girls*

El humor cultural en *Derry Girls* es uno de los elementos más distintivos y efectivos de la serie, y se manifiesta a través de referencias locales y códigos sociales propios del contexto norirlandés. Los orígenes de los personajes no solo se ven reflejados en los rasgos dialectales de su habla, sino también en los culturemas que emplean. Dado el contexto social-político en el que se enmarca la serie, son muchas las referencias asociadas a los *Troubles* y a la IRA (*Irish Republican Army*), el grupo paramilitar irlandés que luchó por la unificación de Irlanda. Es lo que explora Elisa Scavoloni en su tesis “*Derry Girls*” and the Developing of Black Humour in Ireland (2022). Por ejemplo, Clare está ayunando en solidaridad con los niños hambrientos de Etiopía y Michelle la llama Bobby Sands, en referencia a un famoso prisionero de la IRA que murió en una huelga de hambre (Scavoloni 2022, 13).

No obstante, el humor cultural en *Derry Girls* no se limita al uso aislado de culturemas como recurso cómico, sino que estos forman parte integral de situaciones humorísticas complejas, cuya comicidad solo cobra pleno sentido dentro de un contexto cultural específico. Jonathan McCreedy ahonda en las referencias culturales de la serie en su artículo *Obscure Irish English Dialogue and Hermetic Cultural Meaning in Lisa McGee’s “Derry Girls”* (2019). Por ejemplo, episodio 5 de la primera temporada de *Derry Girls* relata como la familia Quinn viven el 12 de julio, día de las marchas de la Orden de Orange, una celebración protestante que históricamente ha generado disturbios en la localidad (McCreedy 2019, 285). Para evitarlos, huyen hacia un pueblo costero de la República de Irlanda. En lugar de enfocarse exclusivamente en la carga política de la fecha, la trama también gira en torno a un asunto aparentemente trivial pero arraigado en la vida cotidiana de los habitantes de la región: la pérdida del “*punt purse*” de Mary (McCreedy 2019, 285).

Este monedero contenía la moneda irlandesa llamada “*punt*” (en uso hasta 2002, cuando fue reemplazada por el euro). Para quienes vivían en Derry o cerca de la frontera con la República de Irlanda, era común tener un “*punt purse*” separado del monedero con libras esterlinas, ya que cruzar la frontera implicaba cambiar de moneda (McCreedy 2019, 286).

Más adelante, los personajes necesitan tomar una decisión sobre el hombre de la IRA que se ha colado en el maletero de su coche. Para determinar si transportarlo a través de la frontera, emplean el método de cara o cruz con una moneda (*punt*). Para comprender esta situación humorística, es necesario conocer el aspecto de una moneda

de 10 peniques, que presenta un salmón en una cara y un arpa celta en la otra. En Irlanda del Norte, el uso de animales en el dinero se consideraba un símbolo del “atraso” del sur (McCreedy 2019, 286), lo que se ve reflejado en la jocosa discusión sobre la figura representada. Discuten si la figura es un pez, un delfín o incluso Moby Dick.

Por otro lado, las fuentes del humor cultural no son siempre el clima político, sino también la cultura popular. Se referencian programas de televisión, series y celebridades famosas de la época. Un ejemplo es el uso constante de la expresión “*Fuck-a-doodle-doo*” por parte de Michelle (McCreedy 2019, 285). Ella la integra en su vocabulario diario tras ver *Cuatro bodas y un funeral* (1994).

Derry Girls construye humor a partir de referencias profundamente localizadas, que, si bien pueden parecer crípticas para audiencias internacionales, reflejan la riqueza y especificidad del contexto cultural irlandés.

3. ANÁLISIS DEL HUMOR LINGÜÍSTICO Y CULTURAL EN EL SUBTITULADO DE LA SERIE *DERRY GIRLS*

3.1. Metodología

De acuerdo con todos estos rasgos del formato audiovisual y los subtítulos, el subtítulo de la serie irlandesa *Derry Girls* será analizado en sus aspectos lingüísticos y culturales. En primer lugar, se ha realizado una visualización general de la serie para comprender la trama y escoger los episodios pertinentes para el estudio. Se han seleccionado los capítulos 1x01, 1x05 y 2x01, ya que presentan una notable densidad de referencias culturales y elementos humorísticos ligados al contexto histórico, político y social del conflicto norirlandés, así como numerosos ejemplos de humor basado en referentes mediáticos y culturales. Estos episodios resultan especialmente representativos porque permiten observar una variedad de estrategias traductológicas frente a diferentes tipos de humor.

Para el humor lingüístico, se han extraído aquellos enunciados que reflejan características propias del hiberno-inglés, como léxico regional o expresiones idiomáticas, que generan un efecto humorístico en el discurso, así como aquellos donde la forma de expresión resulta graciosa por su formulación, ritmo o elección léxica. En el caso del humor cultural, se han incluido los diálogos que contienen culturemas, es decir, elementos culturales específicos (como instituciones, costumbres, festividades, referencias políticas o mediáticas). Posteriormente, se han colocado por orden de aparición los diálogos más significativos respecto al humor lingüístico y cultural en una

lista. En total, se han obtenido 113 segmentos de diálogo, de los cuales 83 pertenecen al humor lingüístico y 30, al cultural.

A continuación, se han recogido los diálogos correspondientes al humor lingüístico y, por otra parte, al humor cultural en dos tablas que incluyen el número del segmento, el capítulo al que pertenece, su tiempo de inicio, la versión original, la versión en español y la estrategia o la técnica de traducción aplicada. Para garantizar una lectura accesible de los diálogos se ha señalado la columna del episodio mediante la abreviatura «Ep». Estas tablas pueden consultarse en los anexos finales del trabajo. A partir de estos datos, se han elaborado gráficos circulares para comprobar la frecuencia de uso de cada una de las estrategias y técnicas seleccionadas mediante su porcentaje.

Los capítulos de la primera temporada no tienen nombre, por lo que se hace referencia a ellos mediante su numeración. El episodio 1x01, introduce a los personajes principales en su entorno escolar y familiar, y contextualiza el conflicto entre católicos y protestantes en el Derry de los años 90. El capítulo 1x05, gira en torno a los intentos del grupo por escapar de Derry durante el desfile de la Orden de Orange, lo cual da pie a múltiples situaciones humorísticas con fuerte carga política. El episodio 2x01, *Across the Barricade*, muestra un encuentro entre estudiantes católicos y protestantes en una excursión escolar a un campamento, donde se reflejan estereotipos, tensiones y malentendidos entre ambos grupos. Así, estos tres capítulos ofrecen un corpus adecuado para analizar cómo se traduce el humor lingüístico y cultural en contextos marcados por la identidad y la historia.

El humor lingüístico de *Derry Girls* será examinado en base a las unidades léxicas del hiberno-inglés y los juegos de palabras. Se han extraído únicamente enunciados que reflejan características lingüísticas propias del hiberno-inglés con efecto humorístico (por ejemplo, léxico como *wee*, *cracker*, o estructuras sintácticas marcadamente regionales), así como aquellos en los que la formulación verbal resulta graciosa en sí misma. No se han incluido juegos de palabras en esta sección, ya que estos se abordan bajo criterios de análisis diferentes en el apartado siguiente.

De la misma manera, se observarán las estrategias de traducción para subtitulado según las propuestas por Gottlieb que explican Mozghan Ghassemiazghandi y Tengku Mahadi Tengku-Sepora en *Translation Strategies of Humor in Subtitling* (2020). Se tendrán en cuenta la paráfrasis, la transferencia, la condensación, la decimación, la supresión y la combinación de paráfrasis con condensación. Se han seleccionado estas estrategias porque representan prácticas habituales en el subtitulado. Se han descartado

otras como la imitación, que se aplica principalmente al humor cultural. La paráfrasis consiste en reestructurar el enunciado para mantener su sentido en la lengua meta. Se emplea en múltiples ejemplos y tiende a suavizar o neutralizar expresiones marcadamente coloquiales o vulgares. Por otro lado, la transferencia traslada directamente el contenido original manteniendo su forma y significado mediante una expresión emparentada. La condensación, por su parte, acorta el texto sin eliminar el mensaje principal, lo cual resulta útil para ajustar los subtítulos al ritmo de la imagen. De la misma manera, la combinación de paráfrasis y condensación se ha considerado como otra categoría más dado que su uso simultáneo es muy común, como indican Ghassemiazghandi y Tengku-Sepora (2020, 945). En cambio, la decimación es más drástica y reduce elementos significativos del mensaje cuando el ritmo del habla lo exige. Por último, la supresión es aún más radical y elimina por completo segmentos del texto original.

Por otra parte, los juegos de palabras serán examinados en base a las técnicas de traducción para juegos de palabras de Dirk Delabastita recogidas en Fuentes (2000, 63-64). Dado que solamente se han identificado tres juegos de palabras, estos serán examinados de acuerdo con tres técnicas distintas. La primera es “*Pun translated into the same pun*” ($PUN > PUN$), que sustituye el juego de palabras original por otro equivalente en la lengua meta. En cambio, “*Pun translated into another pun*” ($PUN > PUN$) reemplaza el juego de palabras original por otro en la lengua de llegada que puede coincidir o no en sus rasgos formales y significados. Finalmente, $PUN > PUNOID$ emplea técnicas como adición, comentario metalingüístico, paralelismos, asonancia, ironía, etc., para compensar la pérdida de la carga humorística.

En cuanto al humor basado en referentes culturales, se ha seguido la categorización de culturemas de Carr Karin expuesta por Jinjing Chu en *Estrategias y técnicas de traducción de los culturemas: un análisis basado en la traducción de “El manantial de las flores de durazno”* (2023, 21). De las categorías temáticas, se han contemplado solo algunas por su relevancia. La primera es la estructura social, a la que corresponde la organización social. Dentro de esta etiqueta se han agrupado todos los mensajes que contengan términos relacionado con el contexto sociopolítico. Después se encuentran las instituciones culturales, que incluyen los medios de comunicación. Por otro lado, la categoría del universo social contiene las áreas de geografía cultural, nombres propios y lenguaje coloquial. Por último, se ha escogido la cultura material, que se refiere a alimentación, objetos materiales y monedas.

No obstante, aunque este tipo de humor también puede ser analizado según las técnicas de subtitulado mencionadas previamente, se han tenido en cuenta las técnicas de traducción para culturemas de Molina y Hurtado explicadas por Chu (2023, 14-15). Esta decisión resulta pertinente porque se trata de procedimientos de traducción específicos para culturemas. Se han escogido solo las técnicas de tomar prestado, generalización, creación discursiva, reducción, modulación y equivalencia establecida por su relevancia en los ejemplos identificados.

Tomar prestado se usa cuando se mantiene el término original, especialmente si es un elemento cultural sin equivalente claro en la lengua meta. La generalización permite hacer comprensible el contenido al público receptor mediante términos más amplios o neutros. La creación discursiva da lugar a soluciones creativas no literales que conservan el efecto comunicativo del original. Por su parte, la reducción acorta el texto para eliminar información secundaria. La modulación modifica la perspectiva o el enfoque del enunciado para adecuarlo a la lógica de la lengua meta, y la equivalencia establecida aplica expresiones ya consolidadas en la cultura receptora.

Para el análisis lingüístico, primero se presentará un gráfico que indique el porcentaje de frecuencia de las estrategias de traducción aplicadas y, después, unas tablas que reflejen ejemplos de mensajes humorísticos basados en las características del hiberno-inglés y, posteriormente, juegos de palabras. Se ha considerado relevante identificar el personaje en los diálogos que incluyen varias voces para aclarar el contexto conversacional y evitar interpretar el enunciado como aislado.

Por otra parte, se aportará un gráfico que muestre el porcentaje de cada técnica aplicada en el humor cultural. Este será representado en tablas según la categorización de Karin expuesta en Chu (2023, 21). De esta manera, se expondrán ejemplos de humor basado en la estructura social, instituciones culturales, el universo social y la cultura material con sus respectivos gráficos circulares que muestren el porcentaje de frecuencia de las técnicas de traducción empleadas.

3..2. Análisis del humor lingüístico

Los diálogos de *Derry Girls* se apoyan en las características lingüísticas que ofrece el hiberno-inglés para producir un efecto humorístico. Primero, se abordarán aquellos mensajes que presenten rasgos específicos de esta variante del inglés y, posteriormente, se examinarán los juegos de palabras.

3.2.1. Humor basado en las características del hiberno-inglés

Los resultados generales del análisis del humor lingüístico basado en las características del hiberno-inglés en *Derry Girls* revelan una clara tendencia hacia la adaptación del hiberno-inglés a estructuras más estándar en la lengua meta. Para visualizar el predominio de las estrategias de traducción aplicadas, se presenta un diagrama circular que muestra la distribución de la paráfrasis, la transferencia, la condensación, la decimación, la supresión y la combinación de paráfrasis con condensación.

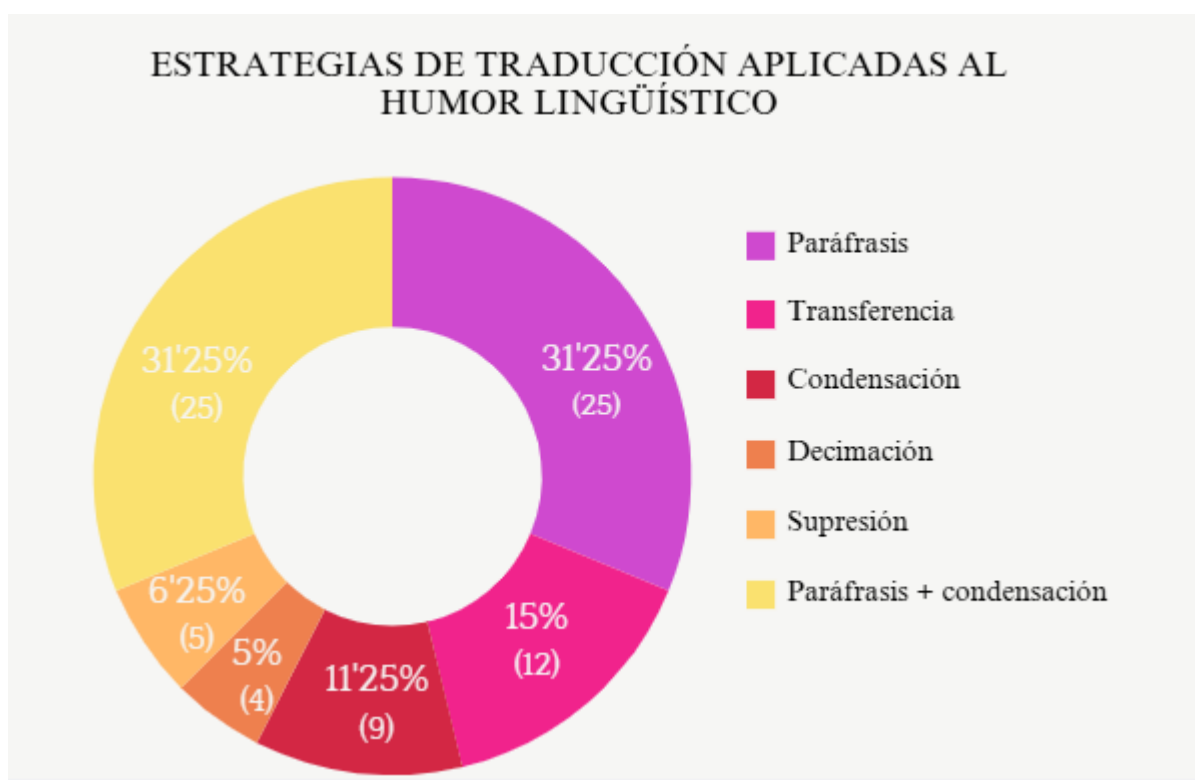


Figura 1. Gráfico circular con los porcentajes correspondientes a cada estrategia de traducción.

La estrategia más recurrente es la paráfrasis, que se usa en el 31'25% de los casos, es decir, en 25 de los 80 segmentos. También se ha registrado que la transferencia se utiliza en el 15%, es decir, en 12 de los 80 segmentos. De la misma manera, la paráfrasis también se aplica en el 31'25% de los diálogos junto a la condensación. Traslada directamente el significado original mediante una expresión emparentada. La condensación, por su parte, acorta el texto sin eliminar el mensaje principal, lo cual resulta útil para ajustar los subtítulos al ritmo de la imagen. Se ha encontrado un uso del

11'25%, es decir, en 9 de los 80 segmentos. En cambio, la decimación se ha empleado en el 5%, es decir, en 4 de los 80 segmentos. Por último, se encuentra la supresión, que se ha usado en el 6'25% de los casos, es decir, en 5 de los 80 segmentos. Esto se debe a que el uso de estas dos últimas técnicas no es tan habitual por resultar más extremas.

A continuación, se presentan ejemplos de algunas unidades léxicas relevantes del hiberno-inglés y cómo se han tratado en la versión traducida. Naturalmente, la serie presenta expresiones muy características de la ciudad de Derry, como es *catch yourself on*. Como se ha explicado previamente, se usa para señalar un comportamiento ridículo de alguien. Por ejemplo, Clare pide a Erin que le done dos libras para una causa benéfica, a lo que la protagonista, asombrada por la suma de dinero, responde “*Two pound? Catch yourself on*”. En otra ocasión, Erin emplea esta expresión ante los comentarios de Michelle sobre casarse con un hombre de la Orden de Orange. Su traducción en la serie depende del contexto y de la intención del emisor, y ha sido plasmada como «venga ya» y «aguanta, mujer».

Nº	TCR	Ep	V.O.	V.S.	Estrategia
8	4:36	1x01	Catch yourself on.	Venga ya.	Paráfrasis
50	9:30	1x05	Catch yourself on.	Aguanta, mujer.	Paráfrasis

Figura 2. Tabla con la expresión idiomática *catch yourself on*.

Las traducciones «¡Venga ya!» y «Aguanta, mujer» reestructuran completamente la forma original. Esta versión conserva el tono informal y escéptico de la expresión original, ya que la estructura del idioma original no puede mantenerse sin que se pierda el sentido. La paráfrasis permite adaptar la expresión a un equivalente funcional en español, por lo que el traductor ha optado por una frase coloquial del español que se usa para expresar incredulidad o rechazo a algo absurdo, lo que se alinea con el uso original del modismo.

Por otro lado, *cracker* y *class* son dos términos que abundan en los diálogos, ya que son vocablos muy característicos de la zona. Se emplean siempre con connotaciones positivas para describir algo «guay».

Nº	TC R	Ep	V.O.	V.S.	Estrategia
13	6:56	1x01	And it's about these two lads and they wear these cracker suits and they rock about just shooting people and eating cheeseburgers [...].	Son dos tíos trajeados superchulos , matan a gente y comen hamburguesas [...].	Paráfrasis + condensación
34	0:39	1x05	Practice makes perfect, Aunt Mary. That is why they are so cracker .	La práctica hace la perfección, por eso son la leche .	Paráfrasis

Figura 3. Tabla con ejemplos de *cracker*.

Como se observa en la tabla, este vocablo califica de interesante o divertido elementos como una película (nº 13) y la música del desfile de la Orden de Orange (nº 34). Se ha recurrido a la paráfrasis, pues en castellano se puede transmitir el mismo significado con diversos términos según el contexto. Además, generalmente también se aplica junto a la condensación por motivos de espacio. En el segmento nº 13 *cracker* califica a los trajes de los personajes de la película, mientras que la traducción emplea una palabra más común dentro de la jerga juvenil, «superchulos», para definir a los propios personajes. Por otro lado, en el segmento nº 34 se usa de nuevo *cracker* para describir a los músicos de la Orden de Orange, y se plasma como «la leche».

Nº	TCR	Ep	V.O.	V.S.	Estrategia
20	9:40	1x01	Aye, fair dues. Derry has class . Aye.	Sí, Derry tiene clase . Ya ves.	Paráfrasis + condensación

43	6:27	1x05	He, like, runs through red lights and takes corners on two wheels. It is class !	Se salta los semáforos y va a tope. ¡Es la caña !	Paráfrasis + condensación
----	------	------	---	--	---------------------------

Figura 4. Tabla con ejemplos de *class*.

Para este término, cuyo significado y uso es similar al de *cracker*, también se ha empleado la paráfrasis junto a la condensación. En el segmento nº 20, mientras que «tener clase» se mantiene, se aprecia el uso de la paráfrasis para adaptar *Aye, fair dues* a una expresión de uso común en el registro oral en castellano: «ya ves». Por otro lado, el segmento nº 43 representa la paráfrasis para adaptar la estructura del diálogo. En castellano no existe la frase hecha «ser clase» que equivalga a *It is class!*, por lo que se ha optado por utilizar una expresión informal con las mismas connotaciones positivas.

Otra unidad léxica muy frecuente en el inglés de Derry es *wee*, que como se ha expuesto anteriormente, significa «pequeño» pero actúa como muletilla y puede designar cualquier objeto animado o inanimado.

Nº	TCR	Ep	V.O.	V.S.	Estrategia
11	5:27	1x01	He's a wee Ethiopian fella from Ballybofey, Dennis.	Un chaval etíope de Ballybofey, Dennis.	Transferencia
17	8:18	1x01	Just move them wee dicks.	Las echamos.	Decimación

Figura 5. Tabla con ejemplos de *wee*.

Como se aprecia en la tabla, *wee* se omite. Este término no es empleado con su significado literal, por lo que en español se ha optado por eliminarlo o sustituir las connotaciones mediante otras palabras. Por ejemplo, en el segmento nº 11, *wee* acompaña a [*Ethiopian*] *fella*, que es un vocablo informal para designar a un hombre. De esta manera, se recurre a la transferencia y se traduce por «chaval» para mantener el

registro coloquial. El segmento nº 17 ha empleado la decimación, una estrategia más drástica que descarta el elemento vulgar *dicks*.

3.2.2. Humor basado en juegos de palabras

Además, resulta pertinente examinar algunos juegos de palabras que se presentan en la serie. Para su análisis, se tomará como referencia las técnicas presentadas por Dirk Delabastita en Fuentes (2000, 63-64).

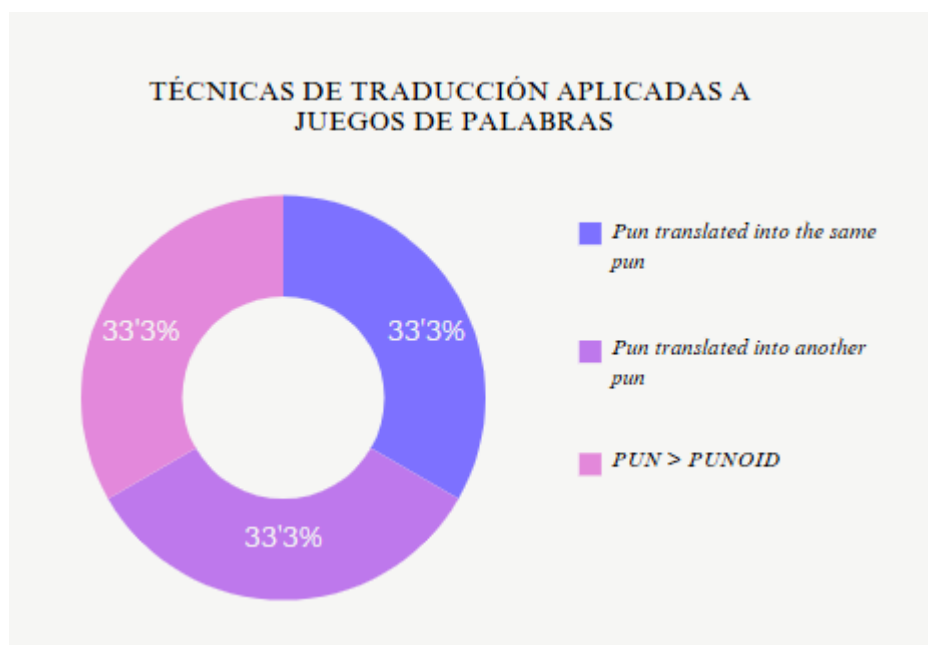


Figura 6. Gráfico circular con los porcentajes correspondientes a cada técnica de traducción.

El gráfico muestra que se ha empleado una técnica distinta para cada juego de palabras. Las técnicas identificadas son *pun translated into the same pun*, *pun translated into another pun* y *PUN > PUNOID*. Muchas veces no resulta posible trasladar el juego de palabras a otro equivalente en español, por lo que las dos últimas técnicas convierten el juego de palabras en otro distinto. Esto evidencia que a menudo no queda otra opción que modificar el enunciado y el significado del original.

Nº	TCR	Ep	V.O.	V.S.	Técnica
69	22:05	1x05	ERIN: “So, harp must be the head and fish must be the tail?”. ORLA: “Oh, that makes sense. Yeah, because fish have tails	ERIN: Eso será cara y el pez será cruz. ORLA: Es verdad, porque los peces parecen cruces	<i>PUN > PUNOID</i>

Figura 7. Tabla con juego de palabras.

El segmento nº 69 presenta el momento en el que se está debatiendo sobre qué lados de una libra esterlina se corresponderían a “cara” (*head*) y “cruz” (*tail*). *Tail* también significa «cola», como la de un animal. Por eso, Orla afirma que la parte de la moneda que representa un pez debe ser la cruz porque «los peces tienen cola». Sin embargo, en la traducción se enuncia «Es verdad, porque los peces parecen cruces». En este caso, se ha aplicado una adición para contrarrestar la pérdida de humor y mantener el vínculo entre «cruz» y «peces». De esta manera, según las técnicas de Delabastita y ampliadas por Fuentes (2000, 63) se ha seguido la técnica *PUN > PUNOID*.

Nº	TCR	Ep	V.O.	V.S.	Técnica
82	4:27	2x01	We’re doing it for peace , all right, Mary. A piece of that fine Protestant ass!	Lo hacemos por la paz, Mary. Por la paz que me da un culo protestante.	“ <i>Pun translated into the same pun</i> ” (<i>PUN > PUN</i>)

Figura 8. Tabla con juego de palabras.

El segmento nº 82 expone un doble sentido fonético entre *peace* («paz») y *piece* («porción»), que en inglés son homófonos. Michelle se sirve de esta ambigüedad para generar un contraste humorístico: empieza con una afirmación aparentemente noble

(“*We’re doing it for peace*”), solo para subvertirla de inmediato con una connotación sexual (“*a piece of that fine Protestant ass*”).

Se ha empleado la técnica de “*Pun translated into the same pun*” (*PUN > PUN*), en la traducción al español se emplea una estrategia de recreación del juego de palabras equivalente. Aunque en español no existe la homofonía exacta entre «paz» y «porción», el traductor opta por repetir el término «paz» en ambas oraciones para generar una ambigüedad similar. No obstante, reestructura la oración mediante una paráfrasis para que tenga el mismo sentido cómico: «por la paz que me da un culo protestante».

Nº	TCR	Ep	V.O.	V.S.	Técnica
112	20:54	2x01	Last night you said you hated Catholics . Admit it! I said I hated athletes . Not much of a sports fan.	Dijiste que odiabas a los católicos, ¡admitelo! Dije que odiaba a los “alcohólicos”. No me va ese rollo.	“ <i>Pun translated into another pun</i> ” (<i>PUN > PUN</i>)

Figura 9. Tabla con juego de palabras.

El segmento nº 112 refleja el momento en el que Clare está aterrorizada de practicar rápel con su compañero protestante del campamento. Ella entendió que él odiaba los católicos y que por eso la iba a sabotear, pero su compañero es sordo y pensó que Clare le había preguntado si le caían bien los atletas (*athletes*) en lugar de los católicos (*Catholics*). Este es un juego de palabras que comparten una semejanza fonética, por lo que el efecto humorístico se consigue mediante la paranomasia. Esto es lo que Fuentes (2000, 18) designaría un juego de palabras fonológicas o de dicción. Según la propuesta de Nash, este ejemplo pertenece a los juegos de palabras homófonos, ya que *catholics* y *athletes* suenan parecido y su confusión provoca un malentendido que se desenlaza en una situación cómica. Se ha empleado la técnica de “*Pun translated into another pun*” (*PUN > PUN*). Los términos no presentan los mismos rasgos formales, pero se produce esa similitud fonética.

3.3. Análisis del humor cultural

El análisis del humor basado en referentes culturales se fundará en la categorización de Carr Karin y ampliada por Jinjing Chu (2023, 21) y se tomarán como referencia las técnicas de Molina y Hurtado recogidas en Chu (2023, 14-15). Primero, se han observado las técnicas aplicadas a los 30 segmentos con elementos culturales. El siguiente gráfico presenta la frecuencia de cada una de las técnicas.

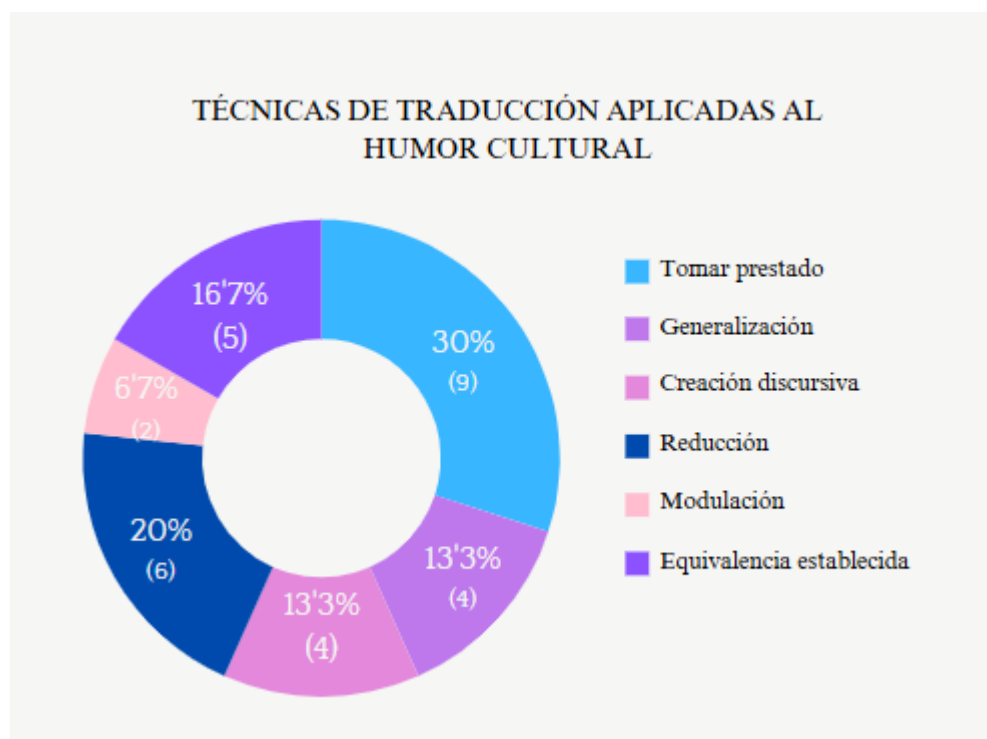


Figura 10. Gráfico circular con los porcentajes correspondientes a cada técnica de traducción.

Predomina tomar prestado con un 30% de uso, es decir, en 9 de los 30 segmentos. Por su parte, la reducción es empleada en el 20% de los casos, es decir, en 6 de los 30 segmentos, y la generalización, la creación y la equivalencia discursivas en el 13'13%, en 4 de los 30 segmentos. La modulación es la menos aplicada, solo en 2 segmentos de 30 (6'7%). Como puede observarse, existe una clara preferencia por plasmar los culturemas tal y como se formulan en la versión original (tomar prestado) o a simplificarlo (reducción), lo que refleja una doble tendencia: por un lado, a mantener la autenticidad del texto original cuando el referente resulta inteligible; por otro, a facilitar la recepción eliminando información potencialmente confusa.

A continuación, se presentan una serie de tablas con ejemplos de humor cultural según la categorización de Karin expuesta en Chu (2023). Por motivos de extensión, solo se expondrán algunas de las categorías. Tal como se detalló en la metodología, se han estudiado las siguientes categorías: la estructura social, instituciones culturales, el universo social y la cultura material.

3.3.1. Humor basado en la estructura social

Primero, debido al fuerte trasfondo político, resulta pertinente examinar los mensajes humorísticos basados en la organización social. Los capítulos seleccionados contienen muchas alusiones al conflicto norirlandés y los implicados en él. El siguiente gráfico muestra las técnicas empleadas para los términos asociados al marco sociopolítico.

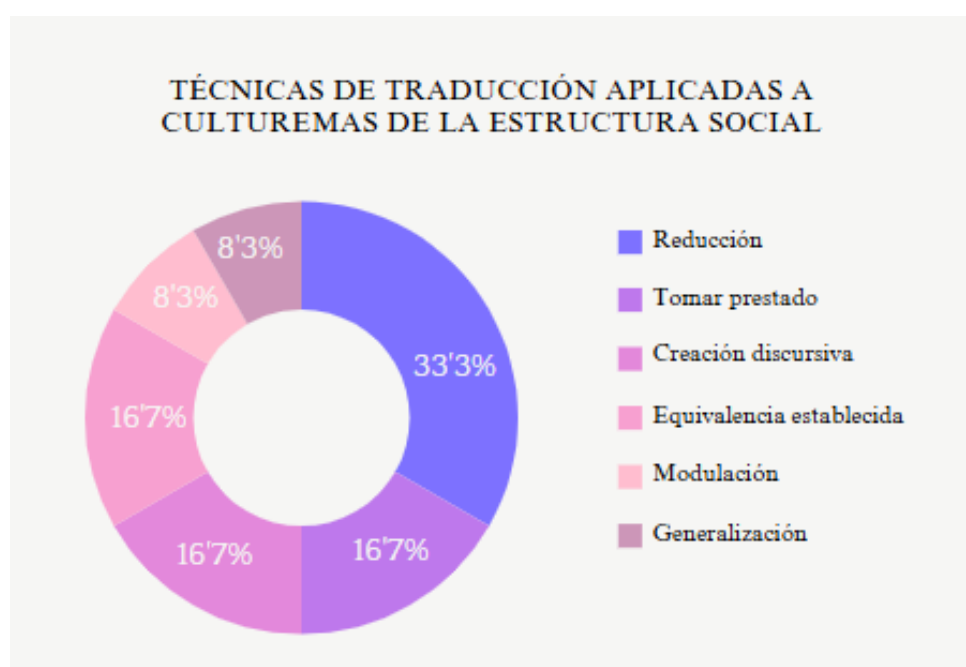


Figura 11. Gráfico circular con los porcentajes correspondientes a cada técnica de traducción aplicada en culturemas de la estructura social.

Como se puede apreciar en el gráfico, normalmente se opta por la reducción. Este método se ha aplicado en el 33'3% de los casos. Simplifica la labor del traductor porque omite términos que resulten irrelevantes para la comprensión de la trama y que puedan confundir al espectador. Por otro lado, también es habitual, aunque en menor medida, tomar prestado el culturema, sustituirlo por una equivalencia establecida o

generar un efecto cómico inesperado mediante la creación discursiva. Las técnicas menos frecuentes son la modulación y la generalización.

Nº	TCR	Ep	V.O.	V.S.	Técnica
45	7:30	1x05	What are you looking at, you tangerine toe ?	¿Qué miráis, mandarinas de mierda?	Creación discursiva

Figura 12. Tabla con un mensaje humorístico basado en la organización social.

En el quinto episodio de la primera temporada se encuentran numerosos insultos fuertemente ligados al contexto sociopolítico. La Orden de Orange es una fraternidad protestante y conservadora que desfila vestida de naranja cada 12 de julio. Por esta razón, mucho de los insultos dedicados a ellos están relacionados con el color naranja. En la mayoría de los casos, este matiz se omite o se compensa con otro insulto como sucede con el «mandarinas de mierda» del segmento nº 45.

Nº	TCR	Ep	V.O.	V.S.	Técnica
111	20:35	2x01	Stop! Stop it! Get me out of here! He's trying to kill me! He wants to kill us all, all of the Catholics! Look at his eyes, he's a madman! A Fenian-hating madman . Don't let the Jaffa bastard hurt me!	¡Basta! ¡Bajadme de aquí! ¡Intenta asesinar me! ¡Quiere matar a todos los católicos! ¡Miradle a los ojos, está loco! ¡Completamente chiflado! ¡No dejéis que este desgraciado me haga daño!	Generalización

Figura 13. Tabla con mensaje humorístico basado en la organización social.

Asimismo, resulta interesante aclarar los matices de los insultos expuestos en el segmento nº 111. *Fenian-hating madman* se reemplaza por otro adjetivo genérico y bastante más ligero: «completamente chiflado». Feniano, según la RAE (2024, en línea)

quiere decir «opuesto a la dominación británica en Irlanda». Con la omisión de este término, también se pierde la fuerte carga cultural y severidad del insulto. Por otra parte, *Jaffa bastard* es un término muy complicado de plasmar precisamente. *Jaffa* puede referirse al tipo de naranja, pero un significado más enrevesado es el que alude a las *jaffa cakes*. Son bizcochos untados de chocolate y rellenos de confitura de naranja, por lo que llamar a alguien de esta manera quiere decir que esa persona es “naranja por dentro”.

Nº	TCR	Ep	V.O.	V.S.	Técnica
61	13:47	1x05	The Brits are flat out with their own parade, They'll not bother with us.	Esos tontos están en el desfile. Ni nos harán caso.	Creación discursiva
91	7:33	2x01	The Prods have landed.	Ya han llegado.	Reducción

Figura 14. Tabla con mensajes humorísticos basados en la organización social.

Por otra parte, los sustantivos que denominan ambos lados del conflicto, *Brits* y *Prods*, se omiten en la mayoría de los casos. Estos términos son simplemente abreviaturas de *British* y *Protestants*, pero son enunciados con connotaciones negativas. No obstante, el segmento nº 61 contrarresta la pérdida de este matiz con una inesperada palabra ofensiva ligera y sustituye *The Brits* por «esos tontos».

3.3.2. Humor basado en instituciones culturales

Se hace alusión a nombres propios de figuras televisivas, lo que enmarca estos ejemplos dentro del humor basado en instituciones culturales, más concretamente en los medios de comunicación. El siguiente gráfico muestra las técnicas empleadas para los términos pertenecientes a las instituciones culturales, especialmente los medios de comunicación.

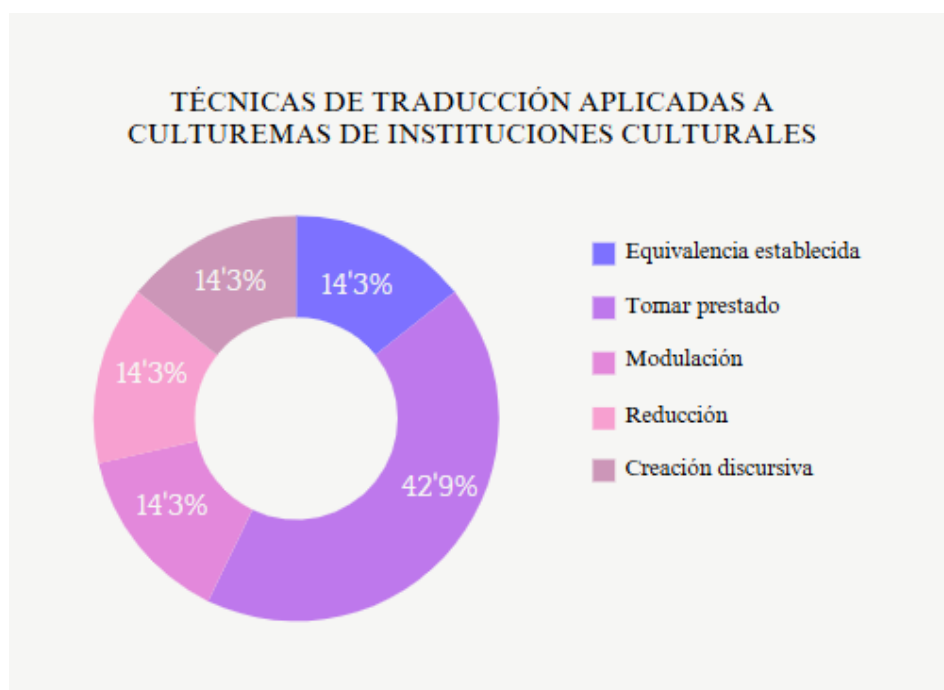


Figura 15. Gráfico circular con los porcentajes correspondientes a cada técnica de traducción aplicada en culturemas de instituciones culturales.

Como se puede observar, existe una preferencia por tomar prestado el culturema. Está técnica es usada en el 28'6% de los casos. Por otro lado, en otras situaciones se recurre a diversas técnicas como la equivalencia establecida, la modulación, la reducción y la creación discursiva. A continuación, se presentarán algunos ejemplos y se describirá la solución aportada.

Nº	TCR	Ep	V.O.	V.S.	Técnica
54	11:2 5	1x05	What the hell were you playing at back there, Kemosabe ?	¿A qué coño jugabas, Kemosabe ?	Tomar prestado

Figura 16. Tabla con mensaje humorístico basado en instituciones culturales.

En el segmento n.º 54, Granda Joe se dirige a Da Gerry utilizando el término *Kemosabe*. Esta elección traductológica resulta efectiva, ya que el contexto ofrece suficientes pistas para su interpretación y es probable que el receptor esté familiarizado

con dicha palabra. *Kemosabe* es el apelativo que emplea el personaje de Tonto en la serie televisiva *El Llanero Solitario* para referirse al protagonista, el propio Llanero Solitario.

Nº	TCR	Ep	V.O.	V.S.	Técnica
72	0:45	2x01	She's pretending she's on Parkinson again.	Finge que tiene Parkinson otra vez.	Modulación

Figura 17. Tabla con mensaje humorístico basado en instituciones culturales.

No obstante, el segmento n.º 72 pone de manifiesto que conservar el culturema no siempre resulta eficaz. En dicha escena, Orla encuentra a Erin pronunciando un monólogo en la bañera, lo que provoca que exclame que Erin está fingiendo, una vez más, estar participando en el programa británico de entrevistas *Parkinson*, presentado por Michael Parkinson. En este caso, se recurre a la modulación ya que modifica la estructura gramatical de la oración. Como resultado, distorsiona por completo el sentido original del mensaje y elimina el componente humorístico.

Nº	TCR	Ep	V.O.	V.S.	Técnica
101	13:00	2x01	Catholics watch RTÉ .	¡Son sucios !	Creación discursiva

Figura 18. Tabla con mensaje humorístico basado en instituciones culturales.

También se altera totalmente el sentido del segmento n.º 101. En dicho momento, los personajes están procurando encontrar similitudes entre católicos y protestantes, pero solamente exponen diferencias. Un personaje protestante grita que los católicos ven RTÉ, la televisión pública de la República de Irlanda. En cambio, se traduce por «¡Son sucios!». Esta creación discursiva puede llevar a confusión, ya que las dos versiones no se asemejan en nada. Puede que esta decisión traductológica se haya tomado en base a la unidad de diálogo que le sigue, donde un personaje declara que *Protestants love cleaning* y en español se ha traducido como «¡Son limpios!»

3.3.3. Humor basado en el universo social

Asimismo, conviene examinar el humor basado en el universo social. Esta categoría recoge los mensajes humorísticos que contengan nombres propios, nombres de la geografía cultural y el lenguaje coloquial.

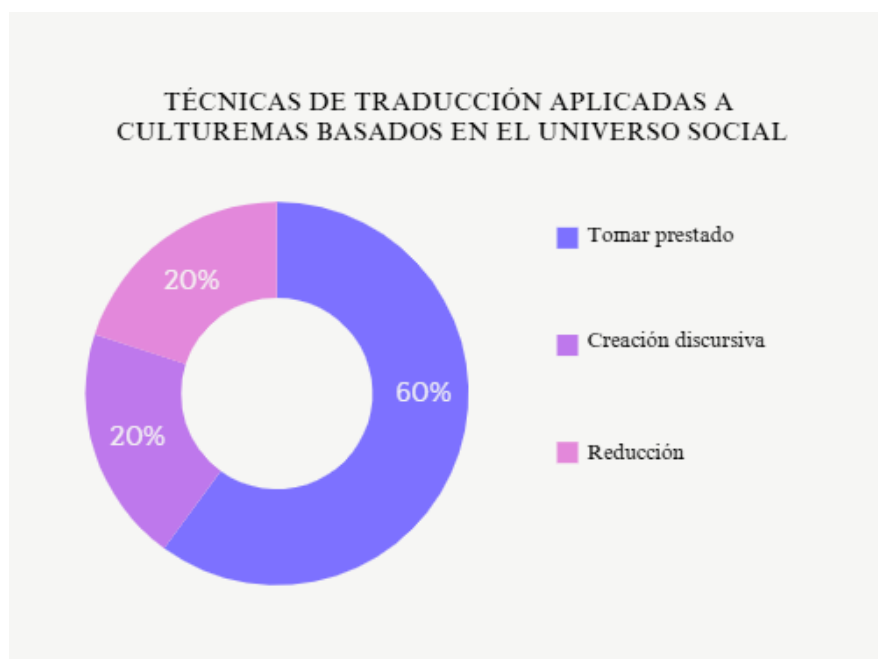


Figura 19. Gráfico circular con los porcentajes correspondientes a cada técnica de traducción aplicada en culturemas del universo social.

Como indica el gráfico, en la mayoría de los casos se toma prestado el culturema. En cambio, otras situaciones requieren emplear otras técnicas. A veces se omite el término cultural por resultar insignificante para la comprensión de la trama (reducción) o se emplea la creación discursiva para equilibrar la pérdida del efecto humorístico. Resulta relevante examinar el tratamiento de los nombres propios:

Nº	TCR	Ep	V.O.	V.S.	Técnica
12	5:44	1x01	Good one, Geldof .	Muy bien, Geldof .	Tomar prestado
25	13:45	1x01	Bring Bobby Sands .	Lleva a Bobby Sands .	Tomar prestado

Figura 20. Tabla con mensajes humorísticos basados en nombres propios.

El segmento nº 12 pertenece al momento en que Erin llama Geldof a Clare. Orla, Erin y Clare están comprando golosinas en la tienda *Dennis's Wee Shop*. Clare está haciendo huelga de hambre y tratando de recaudar dinero para un niño hambriento de Etiopía y, cuando pide al dependiente que colabore con la causa, este les echa de inmediato. Entonces, Erin llama a Clare Geldof, en referencia a Bob Geldof, que es un cantante irlandés conocido por su activismo contra la pobreza en África. Se ha tomado prestado el término, aunque el espectador hispanohablante probablemente no reconozca la gracia del mensaje por no estar familiarizado con esta figura. Lo mismo sucede con el segmento nº 25, donde Michelle se refiere a Clare como Bobby Sands. Bobby Sands fue un miembro del IRA que murió en prisión durante una huelga de hambre. De nuevo, el receptor posiblemente no capte el sarcasmo del mensaje al no haberse sustituido el nombre por una referencia más reconocible como Mahatma Gandhi.

3.3.4 Humor basado en la cultura material

Por último, cabe señalar el humor basado en la cultura material. Se mencionan elementos relacionados con la alimentación y objetos materiales. El siguiente gráfico muestra las tendencias en las técnicas aplicadas.

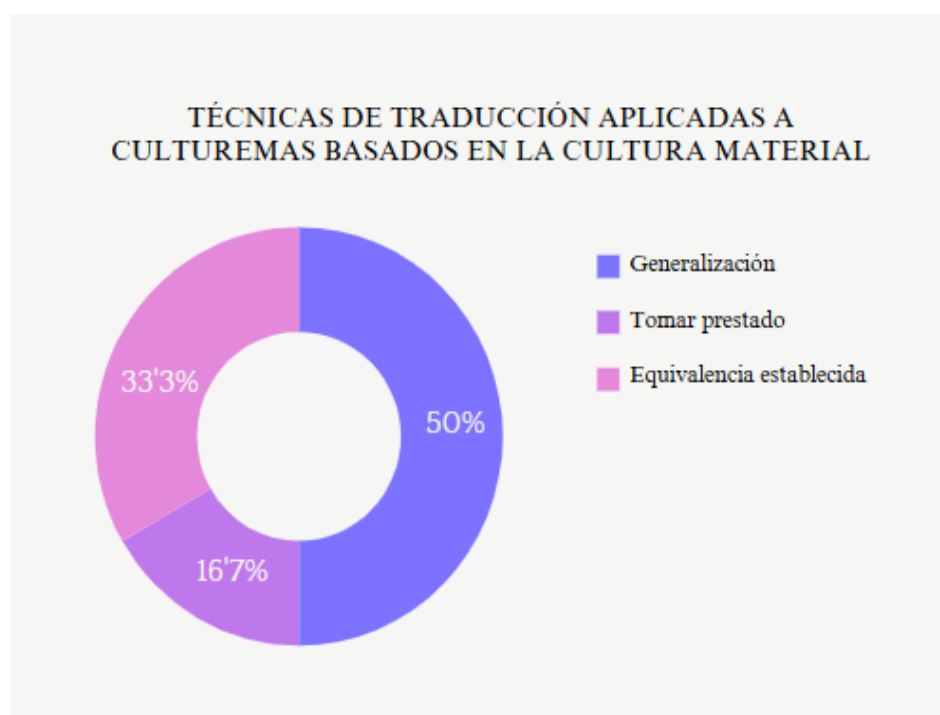


Figura 21. Gráfico circular con los porcentajes correspondientes a cada técnica de traducción aplicada en culturemas de la cultura material.

Los porcentajes revelan que se emplea la generalización en la mitad de los casos, por lo que se tiende a sustituir el culturema por otro más genérico en el que se pierden los matices políticos y sociales. Sin embargo, otros culturemas disponen de un equivalente en castellano, por lo que la equivalencia establecida se aplica cuando resulta posible. En menor medida, también se toma prestado el término del objeto.

Nº	TCR	Ep	V.O.	V.S.	Estrategia
27	14:53	1x01	Seriously, will you just have a Mars bar ?	¿No tienes una chocolatina ?	Generalización
63	18:02	1x05	I wouldn't mind a knickerbocker glory .	Pues mire, quiero una copa de helado .	Generalización

Figura 22. Tabla con mensajes humorísticos basados en la cultura material.

Como se puede observar, se ha aplicado un proceso de generalización para los elementos con carga cultural. La marca específica de chocolatinas *Mars* del segmento nº 27 se sustituye por el término genérico «chocolatina». Por otro lado, en el segmento nº 63 también se neutraliza *knickerbocker glory*, un tipo de helado sundae típico de Reino Unido que se sirve en una copa alta.

4. CONCLUSIONES

El presente trabajo evidencia la complejidad que implica traducir el humor lingüístico y cultural en el subtítulo de *Derry Girls*, una serie fuertemente marcada por el contexto sociopolítico del conflicto norirlandés y por el uso característico del hiberno-inglés. El objetivo era observar en qué medida estas estrategias consiguen mantener, transformar o neutralizar el efecto cómico original, y cómo afectan a la recepción por parte del público hispanohablante. Para ello, se han seleccionado y clasificado 113 fragmentos de diálogo, de los cuales 83 corresponden al humor lingüístico y 30 al cultural.

A través del análisis de expresiones idiomáticas, léxico regional y juegos de palabras, se ha comprobado que se ha recurrido a diversas estrategias como la paráfrasis, la transferencia, la condensación o la omisión. Los resultados revelan que la estrategia

más empleada en el plano lingüístico ha sido la paráfrasis, utilizada en el 31,25% de los casos, tanto de forma aislada como combinada con la condensación. Esta tendencia refleja un claro esfuerzo por adaptar el lenguaje original a estructuras más accesibles para el público español sin perder el efecto comunicativo. También se ha recurrido a la transferencia en el 15% de los casos, lo que permite trasladar el mensaje original mediante una equivalencia emparentada cuando es posible. Por otro lado, se han empleado otras estrategias en menor medida como la condensación (11,25%) y la supresión (6,25%). Este patrón indica que, si bien se intenta conservar la identidad dialectal del hiberno-inglés, en muchos casos se opta por suavizarla o neutralizarla para garantizar la comprensión. Esto puede suponer una pérdida del sabor local que caracteriza a la serie, pero responde a las limitaciones del subtítulo y a la necesidad de fluidez.

En cuanto a los juegos de palabras, se han identificado solo tres casos en los episodios escogidos, lo que limita las conclusiones. Aun así, se han empleado técnicas como la sustitución por juegos de palabras en la lengua meta (*PUN > PUN*) o el uso de estrategias compensatorias en el 66'7% de los casos (*PUN > PUNOID* y *pun translated into another pun*). Esto pone de manifiesto la dificultad de trasladar juegos de palabras que se basan en dobles sentidos específicos del inglés. En estos casos, el subtitulador opta por reproducir un efecto similar, aunque no idéntico, que conserve la función humorística. La escasez de ejemplos también sugiere que este tipo de humor, aunque presente, no constituye el eje principal de la comicidad en la serie.

En cuanto al humor cultural, predominan dos técnicas. Por un lado, se ha optado por tomar prestado el culturema en el 30% de los casos. Por otro lado, se ha aplicado la reducción en el 20% o la creación discursiva en el 13'3% cuando era necesario simplificar o compensar la ausencia de ciertas connotaciones. No obstante, aunque estas soluciones resultan eficaces en muchos casos, pueden conllevar a pérdidas de significado, carga ideológica o valor humorístico.

Se ha observado que el humor basado en la estructura social recurre frecuentemente a la reducción (33'3%), debido a que muchas referencias (como nombres de figuras políticas o eventos locales) no resultan reconocibles para el público hispano. Sin embargo, cuando se considera que la referencia puede ser comprensible, se opta por la equivalencia (16'7%). Esto muestra que el traductor actúa como mediador cultural que debe valorar cuándo mantener una referencia y cuándo adaptarla o suprimirla.

Respecto al humor basado en instituciones culturales, destaca la técnica de tomar prestado (42'9%), especialmente cuando se hace referencia a figuras del cine o la televisión. Esto resulta eficaz cuando las alusiones son muy reconocibles. En cambio, en otras ocasiones se ha recurrido a técnicas de traducción más modificantes como la modulación (14'3%) o la creación discursiva (14'3%) para elementos más difíciles de plasmar. No obstante, a menudo alteran la intención comunicativa del original.

Lo mismo sucede con los culturemas pertenecientes al universo social, para los cuales se ha recurrido, en un 60% de los casos, al préstamo del nombre de la figura o elemento aludido. En determinadas situaciones, no resulta indispensable comprender los matices asociados al lugar o personaje referenciado, por lo que no se considera necesario trasladar su significado. No obstante, en el caso de chistes más elaborados, particularmente aquellos que involucran referencias a figuras políticas, el simple recurso al préstamo resulta insuficiente. Se pierden los matices culturales que generan el efecto humorístico (como Bobby Sands), lo que impide que el público meta perciba o comprenda la comicidad del mensaje.

Finalmente, en el humor basado en la cultura material la generalización ha sido la técnica más utilizada (50% de los casos), seguida de la equivalencia (33'3%) y la transferencia (16'7%). Por ejemplo, productos muy concretos como *Mars bar* o *knickerbocker glory* se traducen como «chocolatina» o «copa de helado», lo que neutraliza parte del contenido cultural. Sin embargo, esta decisión responde a una necesidad de claridad y accesibilidad. En este caso, la pérdida de color local puede ser más aceptable, ya que el objetivo es mantener el ritmo y la comprensión más que preservar connotaciones culturales específicas.

En definitiva, el análisis demuestra que la traducción del humor en *Derry Girls* exige un profundo que requiere conocimiento profundo del contexto original, competencia lingüística y una gran flexibilidad traductológica. La elección de técnicas varía según el tipo de humor, lo que demuestra que no existe una solución universal: los culturemas políticos requieren una mediación más intensa, mientras que las expresiones idiomáticas del hiberno-inglés tienden a la neutralización estilística. Las decisiones tomadas por el subtitulador responden a múltiples factores, como el espacio limitado, la fluidez del texto o la relevancia de la referencia para el receptor.

Así, este trabajo pone de relieve el papel activo de la traducción audiovisual como herramienta no solo de comunicación, sino también de negociación intercultural. La serie *Derry Girls*, en su riqueza lingüística y cultural, se consolida como un objeto

de análisis clave para el estudio de la traducción del humor, y nos recuerda que hacer reír en otro idioma es mucho más que traducir palabras: es traducir mundos.

5. BIBLIOGRAFÍA

BBC. 2023. «Channel 4 green lights Derry Girls creator Lisa McGee's new series». Acceso el 1 de junio de 2025. <https://www.bbc.com/news/uk-northern-ireland-66573952>

(BBC 2023)

Botella Tejera, Carla. 2017. «La traducción del humor intertextual audiovisual. *Que la fuerza os acompañe*». *MonTI: Monografías de traducción e interpretación* 9: 77-100. doi: [10.6035/MonTI.2017.9.3](https://doi.org/10.6035/MonTI.2017.9.3)

(Botella Tejera 2017)

Botella Tejera, Carla y Martínez Sierra, Juan José. 2022. «Humor». @ *ENTI (Enciclopedia de traducción e interpretación)*. AIETI. doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.6407943>.

(Botella Tejera y Martínez Sierra 2022)

Cambridge Dictionary. 2025. «Not all it's cracked up to be». Acceso el 20 de mayo de 2025. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/not-all-it-s-cracked-up-to-be>

(Cambridge Dictionary 2025)

Chu, Jingjing. 2023. «Estrategias y técnicas de traducción de los culturemas: un análisis basado en la traducción de *El manantial de las flores de durazno*». Trabajo de Fin de Máster. Universitat Pompeu Fabra. <http://hdl.handle.net/10230/57795>

(Chu 2023)

RTÉ. 2017 «Stall the ball Channel 4 issues Derry Girls dictionary». Acceso el 29 de mayo de 2025. <https://www.rte.ie/entertainment/2017/1208/925920-stall-the-ball-channel-4-issues-derry-girls-dictionary/>

Diccionario de la Lengua Española. 2001. «Cultura». Acceso el 15 de mayo de 2025. <https://www.rae.es/drae2001/cultura>

(Diccionario de la Lengua Española 2001)

Dictionaries of the Scots Language. 2001. «Scottish National Dictionary. ACH, Augh». Acceso el 30 de mayo de 2025. <https://dsl.ac.uk/entry/snd/ach>

(Dictionary of the Scots Language 2001)

Dolan, Terence Patrick. 1998. *The Dictionary of Hiberno-English..* Dublin: Gill Books.

(Dolan 1998)

Filppula, Markku. 1999. *The Grammar of Irish English. Language in Hibernian Style.* London: Routledge

(Filppula 1999)

Fuentes Luque, Adrián. 2000. «La recepción del humor audiovisual traducido: estudio comparativo de fragmentos de las versiones doblada y subtitulada al español de la película *Duck Soup*, de los hermanos Marx». Tesis de Doctorado en Filología Inglesa. Universidad de Granada. <http://hdl.handle.net/10481/32330>

(Fuentes Luque 2000)

Gottlieb, Henrik. 1992. «Subtitling – A New University Discipline». En *Teaching Translation and Interpreting*, editado por Cay Dollerup y Anne Loddegaard,

161–170. Amsterdam: John Benjamins Publishing. doi:
<https://doi.org/10.1075/z.56.26got>

(Gottlieb 1992)

Gottlieb, Henrik. 1994. «Subtitling: Diagonal Translation». *Perspectives: Studies in Translatology* 1: 101-121. doi: [10.1080/0907676X.1994.9961227](https://doi.org/10.1080/0907676X.1994.9961227)

(Gottlieb 1994)

Hiskes, Jonathan. 2024. «The Quietly Radical Politics of “Derry Girls”». *Reformed Journal*, 1 de noviembre. Acceso el 2 de junio de 2025.
<https://reformedjournal.com/2024/11/01/the-quietly-radical-politics-of-derry-girls/>

(*Reformed Journal* 2024)

Laurick, Summer. 2019. «The Syntax and Phonetics of Hiberno-English Dialects». *The Drover Review*. II: 57-61. Acceso el 30 de mayo de 2025.
<https://droverreview.wordpress.com/volume-2-2019/>

(Laurick 2019)

Martínez Sierra, Juan José. 2004. «Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor en textos audiovisuales. El caso de *Los Simpson*». Tesis doctoral. Universitat Jaume I. <http://hdl.handle.net/10803/10566>

(Martínez Sierra 2004)

Martínez Sierra, Juan José & Zabalbeascoa, Patrick. 2017. «El humor como síntoma de la innovación en la investigación traductológica». *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación* 9: 29-48. Acceso el 18 de mayo de 2025.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=265155167001>

(Martínez Sierra y Zabalbeascoa 2017)

McCreedy, Jonathan. 2019. «Obscure Irish English Dialogue and hermetic cultural Meaning in Lisa McGee's *Derry Girls*». *Traditions and Transitions*. St Kliment Ohridski University Press 1: 278-289.

(McCreedy 2019)

Mozhgan Ghassemiazghandi y Tengku Mahadi Tengku-Sepora. 2020. «Translation Strategies of Humor in Subtitling». *Pertanika Journal of Social Science and Humanities* 28 (2): 939-955. Acceso el 28 de mayo de 2025. [http://www.pertanika.upm.edu.my/pjssh/browse/regular-issue?article=JSSH\(S\)-1244-20](http://www.pertanika.upm.edu.my/pjssh/browse/regular-issue?article=JSSH(S)-1244-20)

(Ghassemiazghandi y Tengku-Sepora 2020)

Nijland, Natalie. 2012. «La subtitulación del humor en la serie *Friends*». Tesis de Máster. Universidad de Utrecht. <https://studenttheses.uu.nl/handle/20.500.12932/10950>

(Nijland 2012)

Oxford English Dictionary. 2024. «Aye». Acceso el 30 de mayo de 2025. https://www.oed.com/dictionary/aye_adv1?tl=true

(*Oxford English Dictionary* 2024)

Peris Alonso, Alma. 2023. «Ach, it's a great wee day so far, isn't it? A corpus stylistic study of discourse-pragmatic markers in *Derry Girls*». Tesis de máster. Universidad de Bergen <https://bora.uib.no/bora-xmlui/handle/11250/3092550?show=full>

(Peris Alonso 2023)

Pilátová, Klára. 2023. «“Derry Girls”: Translation and Analysis with special regards to Derry dialect (lexis, syntax and style)». Tesis de Grado. Universidad de Brno.
<https://is.muni.cz/th/seh3q/>

(Pilátová 2023)

Real Academia Española. 2024. «Feniano». Acceso el 7 de junio de 2025.
<https://dle.rae.es/feniano>

(RAE 2024)

Russell, Anna. 2022. «How the creator of “Derry Girls” found humor in a troubled time». *The New Yorker*, 2 de junio. Acceso el 1 de junio de 2025.
<https://www.newyorker.com/culture/persons-of-interest/how-the-creator-of-derry-girls-found-humor-in-a-troubled-time>

(*The New Yorker* 2022)

Scavoloni, Elisa. 2022. «*Derry Girls* and the Developing of Black Humour in Ireland». Trabajo de Fin de Grado. Università di Bologna.
<https://amslaurea.unibo.it/id/eprint/28528/>

(Scavoloni 2022)

Scott, Maggie. 2010. «Scots Word of the Season». *The Bottle Imp* 7: 1. Acceso el 30 de mayo de 2025. <https://www.thebottleimp.org.uk/2010/05/scots-word-of-the-season-wean/#:~:text=Wean%20is%20a%20good%20example,reinforced%20by%20Old%20Norse%20barn>

(Scott 2010)

Schneider, Gerold. 2013. «Investigating Irish English with ICE-Ireland». *Cahiers de l'Institut de linguistique de Louvain* 38: 139-162. doi: <https://www.cahiers-clsl.ch/article/view/749>

(Schneider 2013)

Tobin, Anthony. 2021. «Audiovisual Translation of Regional English: a Case Study on the Japanese Subtitles of a Northern Irish Television Series». *The Tsuda Review* 66: 49-71.

(Tobin 2021)

Universitat de València. 2017. «Quevedo y el juego de palabras». Acceso el 4 de abril de 2025. <https://www.uv.es/uvweb/master-investigacion-lenguas-literaturas/es/blog/quevedo-juego-palabras-1285949653239/GasetaRecerca.html?id=1285953292517>

(Universitat de València 2017)

Xinxola Palanques, Marta. 2018. «Challenges and Strategies in Audiovisual Translation of Humour through Subtitles: The case of “How to Give the Perfect Man Hug”». Trabajo de Fin de Máster. Universidad de Almería: <http://hdl.handle.net/10835/7071>

(Xinxola Palanques 2018)

6. ANEXOS

6.1. TABLA DEL HUMOR LINGÜÍSTICO

Nº	Ep	TCR	V.O.	V.S.	Estrategia
1	1x01	1:19	Don't say knickers in front of your father, he can't cope	No digas "bragas", papá no lo aguanta	Transfere
2	1x01	1:36	I'm all for integration, I am, but if they're letting their wains divorce them	No quiero preguntar más, pero si dejan que se emancipen...	Paráfrasis+ Condensación
3	1x01	2:15	I've had a whole summer of it, Gerry. She's melting my head	La he aguantado todo el verano. Me tiene frita	Paráfrasis
4	1x01	2:40	Oh, boke	Está flipando	Paráfrasis
5	1x01	2:55	Is it, aye? It is, aye	¿Sí? Sí	Decimación
6	1x01	3:40	What do you think you're playing at?	¿Qué haces?	Decimación
7	1x01	3:44	I'll spin you across that floor	El toque te lo voy a dar yo	Paráfrasis
8	1x01	4:36	Catch yourself on	Venga ya	Paráfrasis
10	1x01	5:06	Stop slagging off Kamal. Kamal doesn't have it easy	No te pases con él, lo tiene chungo	Paráfrasis
11	1x01	5:27	He's a wee Ethiopian fella from Ballybofey, Dennis	Un chaval etíope de Ballybofey, Dennis	Transfere
13	1x01	6:56	And it's about these two lads and they wear these cracker suits and they rock about just shooting people and	Son dos tíos trajeados superchulos, matan a gente y comen hamburguesas [...] Sale el que te mola,	Paráfrasis+ Condensación

			eating cheeseburgers [...]	el bailarín de Mira quien baila	
15	1X01	7:02	Who owns the fella?	¿Con quién va este?	Paráfrasis
16	1X01	7:35	The husband caught her doing the dirt on him. She's a bit of a goer, is our Kathy, riding rings around him, so she was	El marido la pilló engañándolo. Le va la marcha, se le pira la pinza	Paráfrasis+ Condensación
17	1x01	8:18	Just move them wee dicks	Las echamos	Decimación
18	1x01	8:50	Grand, we'll meet you after school and you can beat me up	Quedamos después de clase para que me peguéis	Condensación
19	1x01	9:34	Fuck me, not the Africans again	Joder con los africanos	Paráfrasis+ Condensación
20	1x01	9:40	Aye, fair dues. Derry has class. Aye	Sí, Derry tiene clase. Ya ves	Paráfrasis+ condensación
21	1x01	10:13	Ach, some of them are rides	Algunos lo hacen	Supresión
22	1x01	11:14	As in, we're gonna beat you up, but like in a jokey way	En plan, "vamos a pegarte", pero de coña	Paráfrasis
23	1x01	11:53	Do you think Big Mandy looks more schizo than usual?	Maddy la gigante parece más pirada	Paráfrasis+ Condensación
24	1x01	13:22	Two fourth-years cable-tied him to the monkey bars and started dry riding him	Lo ataron a un pasamanos y lo sobaron bien	Supresión

26	1x01	14:18	You're really starting to do my head in, do you know that?	Ya me estás hartando	Paráfrasis+ condensación
28	1x01	16:05	I'm not a grass. I'm saying nothing	No soy una chivata, no digo nada	Transferencia
29	1x01	17:23	And all because of that miniature motherfucker	Y por esa hijaputa enana	Condensación
30	1x01	18:33	Ach, sister	Hermana...	Condensación
31	1x01	21:00	How long does it take to diffuse a fucking bomb? Sure, the wee robots do all the work	¿Cuánto se tarda en desactivar una puta bomba? Si tienen robots	Paráfrasis+ condensación
32	1x01	21:58	ERIN: The woman was almost 98 years of age [...] Why is everybody going so mental? DA GERRY: Less of the cheek, Erin	ERIN: La mujer tenía casi 98 tacos. ¿Por qué estáis flipando tanto? DA GERRY: Tranquilita, Erin	Paráfrasis
33	1x01	22:39	I am going to ram that so far up your (ass)	Voy a coger eso y te lo voy a meter...	Supresión
34	1x05	0:39	Practice makes perfect, Aunt Mary. That is why they are so cracker	La práctica hace la perfección, por eso son la leche	Paráfrasis
36	1x05	2:37	Which I'm not bussing about, to be honest	No me hace mucha gracia ir	Paráfrasis+ condensación
37	1x05	2:50	This psychic carry-on, it's not all it's cracked up to be, you know	Este problema no es el único que hay	Supresión
38	1x05	3:19	My nerves are wrecked. I'm living on a knife's edge here	Me puso de los nervios. Vivo en tensión constante	Paráfrasis

39	1x05	4:03	If I'm totally honest there's times when I look at him and I feel... Well, it's pure hatred. I'll not dress it up	La verdad es que a veces lo miro y siento... Bueno, es puro odio. No mentiré	Transfe rencia
40	1x05	4:41	If you want our Ryan to sort that gable wall of yours out, you've only to ask	Si queréis que Ryan arregle el gablete, pedídselo	Conden sación
41	1x05	5:40	Christ, he's a dose	Dios, es un pelmazo	Transfe rencia
43	1x05	6:27	He, like, runs through red lights and takes corners on two wheels. It is class!	Se salta los semáforos y va a tope. ¡Es la caña!	Paráfrasis+ conden sación
44	1x05	6:54	Ach, Da	Venga, papá	Paráfrasis
47	1x05	7:50	It'll be grand	No pasa nada	Paráfrasis
49	1x05	9:20	And answer me this, is he a ride? Oh god, aye. Is it a casual thing or are we talking more of a keeper here?	Pero a ver, ¿tiene un polvazo? Dios, sí. ¿Es algo informal o es más serio?	Paráfrasis+ conden sación
50	1x05	9:30	Catch yourself on	Aguanta, mujer	Paráfrasis
53	1x05	10:43	There's more of a chance of me eloping with your father to a flip flop shop in Hawaii	Antes me voy con tu padre a Hawaii a una tienda de chanclas	Decimación
55	1x05	11:31	Aye, 'cause that's why it wasn't believable, dickweed	Claro, por eso no era creíble, soplapollos	Paráfrasis
57	1x05	11:59	Ah, Emmett's the name. Well, not my real name, like, but it'll	Me llamo Emmett. No es mi nombre,	Conden sación

			have to do. Anyway, i'll not be keeping you	pero es el que uso. No os entretengo	
59	1x05	13:20	Because sometimes I feel like I've gone through the fucking looking glass	A veces parece que me he metido al otro lado del espejo	Transfe rencia
60	1x05	13:40	Maybe just leave the fella be, sure. What's the odds?	Dejad al chaval, ¿qué problema hay?	Paráfrasis+ Conden sación
62	1x05	16:03	Can you see a ginger tinge? [...] So Christ only knows what's lurking downstairs. That is a concern	¿Tiene un tono rojizo? [...] A saber qué esconde abajo. Eso me raya	Paráfrasis+ Conden sación
64	1x05	18:35	Well, then grow a set of balls and help the fella out	Échale cojones y ayúdalo	Transfe rencia
66	1x05	20:12	Well there was absolutely no need for that"	Eso ha estado fuera de lugar	Paráfrasis
67	1x05	20:36	I've had it with the lot of ye	Me tenéis hartos	Paráfrasis
69	1x05	22:05	ERIN: "So, harp must be the head and fish must be the tail?". ORLA: "Oh, that makes sense. Yeah, because fish have tails	ERIN: Eso será cara y el pez será cruz. ORLA: Es verdad, porque los peces parecen cruces	<i>PUN > PUNOID</i>
70	1x05	22:21	Sly wee bastard	Será cabronazo	Paráfrasis+ Conden sación
71	1x05	22:25	You bloody tout	Chivato de mierda	Transfe rencia

73	2x01	1:22	Will any of your crowd be going, love?	Irán de las tuyas, ¿no?	Paráfrasis+ Condensación
74	2x01	1:40	Christ, but she's got some set of pipes on her	Tiene un vozarrón que no veas	Paráfrasis
76	2x01	2:41	Fuck-a-doodle-doo	No me jodas, tío	Paráfrasis
77	2x01	2:45	Bet that's what he said when he was nabbed	Lo dijo cuando lo arrestaron	Condensación
78	2x01	2:51	Have yous not heard? You know your man? Floppy hair, English, he's all, "Fuck-a-doodle this, "fuck-a-doodle that". He's flat out going to weddings with his mates, until one of them, the fat, beardy one in the skirt, until he croaks it and they're all, "We need to show this man a bit of respect here, "let's stop all the clocks." He goes with your woman. Do you know her? She's a total ride, but she paperclips her frocks together. Well, he was caught getting down and dirty with some hooker in the	¿Es que no lo habéis oído? El inglés aquel. Siempre está en plan: "No me jodas". Estaba de boda con sus colegas hasta que el gordo barbudo con falda dijo: "Tiene que aprender a respetar. Detén los relojes." Va con una de las tuyas. Es guapa pero lleva imperdibles en la ropa. Total, que le pillaron con una prostituta en la parte trasera de su BMW. Muy turbio todo	Paráfrasis+ Condensación

			back of his BMW. Dark horse or what?		
70	2x01	3:20	I am buzzing for this weekend. Them waterproof trousers do wonders for my hole	Qué ganas de que llegue el finde. Los pantalones me hacen buen culo	Paráfrasis+ Condensación
80	2x01	3:50	We need to shift ourselves	Tenemos que irnos	Paráfrasis
81	2x01	4:20	No need to make a big song and dance about	Tampoco es para tanto	Paráfrasis+ Condensación
82	2x01	4:27	We're doing it for peace, all right, Mary. A piece of that fine Protestant ass!	Lo hacemos por la paz, Mary. Por la paz que me da un culo protestante	<i>PUN > PUN</i>
86	2x01	6:03	Well, it's all right for you, Clare, but we want to bunk these lads	A ti no te afecta, nosotras queremos ligar	Paráfrasis+ Condensación
88	2x01	7:01	Sarah won't seem quite so impressive next to my thoroughbred, will she, Jenny?	Esa tal Sarah no será nada a su lado	Condensación
92	2x01	8:42	I'm starting to see that, all right	Ya entiendo por qué...	Paráfrasis
93	2x01	9:02	We were told it was an all-girls school. You've	Nos dijeron que era una escuela femenina, lo siento	Condensación

			been a bit short-changed there		
94	2x01	9:07	I'll just give it to my bird [...] Yeah, she's really fit and stuff	Se lo daré a mi chica [...] Sí... es muy guapa y eso	Transfe rencia
95	2x01	9:38	According to this you're gonna need a ... well, they use the term "buddy" for tomorrow's activities	Según esto, necesitaréis... Bueno, aparece el término... "cuerpo"... para las actividades	Conden sación
96	2x01	9:43	I bagsie Harry	Elijo a Harry	Transfe rencia
97	2x01	9:50	You snooze, you lose, Erin	Haber sido más rápida	Paráfrasis
98	2x01	9:54	So should us two bad bastards hook up, or what?	Entonces, ¿nosotros vamos juntos o qué?	Supresión
99	2x01	10:39	Oh, for feck's sake	Dios santo...	Paráfrasis
100	2x01	12:17	Catholics really buzz off statues and we don't so much	Les flipan las estatuas y a nosotros no	Paráfrasis+ Conden sación
102	2x01	13:40	I knew you'd fanny out	Sabía que te acobardarías	Paráfrasis
103	2x01	14:50	I haven't put the hours in, and that's not because I'm lazy, it's just not part of our culture. But if you're okay with that, I'd say we just crack on	No tengo lubricante pero porque... nuestra cultura es así. Pero si no te importa, podemos ir al grano	Paráfrasis+ Conden sación
104	2x01	16:12	I am all for the Protestants. I can't get	Me encantan los protestantes. Son lo	Paráfrasis+ Conden

			enough of them. Protestant mad, I am	mejor, me vuelven loca	sación
105	2x01	16:40	It is. They're all thick as shit. I despise them. I really do	Que sí, y son unos ignorantes. No los aguanto, de verdad	Paráfrasis+ Condensación
106	2x01	16:52	Oh, my god, are you coming on to me?!	¿Me estás tirando los tejos?	Transferencia
107	2x01	18:43	Shift it, let's go	Venga, largo	Paráfrasis+ Condensación
108	2x01	18:51	She hasn't said two words since last night	No ha dicho ni mu desde ayer	Paráfrasis
109	2x01	19:00	I just did it for a laugh. The trousers. I'd do anything for a laugh, me. I'm mad like that	Es coña, ¿eh? Lo de los pantalones. Me encantan las bromas, soy todo un bromista	Paráfrasis+ Condensación
110	2x01	19:49	You'll be grand	Inténtalo	Paráfrasis
112	2x01	20:54	Last night you said you hated Catholics. Admit it! I said I hated athletes. Not much of a sports fan	Dijiste que odiabas a los católicos, ¿admítelo! Dije que odiaba a los "alcohólicos". No me va ese rollo	<i>PUN ></i> <i>PUN</i>
113	2x01	22:00	I just cannot get me head around it.	No me cabe en la cabeza	Transferencia

6.2. TABLA DEL HUMOR CULTURAL

Nº	Ep	TCR	V.O.	V.S.	Técnica	Tema	Áreas
9	1x01	5:00	Shut up, from here to Ballybofey sure you'd be knackered	¡Qué dices! De aquí a Ballybofey te da algo	Tomar prestado	Universo social	Geografía cultural
12	1x01	5:44	Good one, Geldof	Muy bien, Geldof	Tomar prestado	Universo social	Nombres propios
14	1x01	7:00	[...] It's got your man in it. What do you call him? The disco dancer from Look who's talking	[...] Sale el que te mola, el bailarín de <i>Mira quien baila</i>	Equivalencia establecida	Instituciones culturales	Medios de comunicación
25	1x01	13:45	Bring Bobby Sands	Lleva a Bobby Sands	Tomar prestado	Universo social	Nombres propios
27	1x01	14:53	Seriously, will you just have a Mars bar ?	¿No tienes una chocolatina?	Generalización	Cultura material	Alimentación
35	1x05	1:00	We need to shift ourselves. We're the last fenians standing	Tenemos que darnos prisa. Somos los únicos fenianos	Tomar prestado	Estructura social	Organización social
42	1x05	6:10	Gave you the Intrepid , did he?	¿Os ha dado la Intrepid?	Tomar prestado	Cultura material	Objetos materiales
45	1x05	7:30	What are you looking at, you tangerine toe ?	¿Qué miráis, mandarinas de mierda?	Creación discursiva	Estructura social	Organización social
46	1x05	7:40	That's true. It's probably not even that big a deal if we ignore the fact that orange men are circling us as though we're their fucking prey	Claro, no será para tanto si pasamos por alto que nos rodean como si fuésemos su presa	Reducción	Estructura social	Organización social
48	1x05	8:10	You lot tell me where I can and can't go in	No vais a decirme adónde puedo ir o no	Modulación	Estructura social	Organización social

			my own town? Orange bastards!	con mi coche. ¡Hijos de puta!			zación social
51	1x05	9:34	You can't marry an Orange man , Michelle	No te cases con uno de la Orden de Orange	Equivalencia establecida	Estructura social	Organización social
52	1x05	10:30	We have no punts . We can't go to the Free State without punts. We're puntless. We haven't a punt between us	No tenemos dinero. No podemos ir así al Estado libre. No tenemos ni una libra irlandesa	Equivalencia establecida	Cultura material	Monedas
54	1x05	11:25	What the hell were you playing at back there, Kemosabe ?	¿A qué coño jugabas, Kemosabe?	Tomar prestado	Instituciones culturales	Medios de comunicación
56	1x05	11:35	Punts are such a pain in the arse. Why can't they just use sterling ?	¿Por qué no usan libras esterlinas?	Equivalencia establecida	Cultura material	Monedas
58	1x05	12:53	Oh, aye. The fact that there's an actual provo in the boot of our car	Que haya un provo en el maletero del coche	Tomar prestado	Estructura social	Organización social
61	1x05	13:47	The Brits are flat out with their own parade, They'll not bother with us	Esos tontos están en el desfile. Ni nos harán caso	Creación discursiva	Estructura social	Organización social
63	1x05	18:02	I wouldn't mind a knickerbocker glory	Pues mire, quiero una copa de helado	Generalización	Cultura material	Alimentación
65	1x05	18:49	You ordered a cup of tea. She brought you a Coke and you just sat	Has pedido un té, te trae una Coca-Cola	Creación discursiva	Universo social	Lenguaje coloquial

			there and said sweet Fanny Adams	y te quedas acojonado			
68	1x05	20:41	So, heads, the wee RA man comes with us. Tails, we leave him	Si sale cara el del IRA se viene con nosotros, cruz lo dejamos	Equiva lencia estable cida	Estructu ra social	Organi zación social
72	2x01	0:45	She's pretending she's on Parkinson again	Finge que tiene Parkinson otra vez	Modula ción	Institu ciones cultura les	Medios de comuni cación
75	2x01	2:23	Apparently, he sounds like a West Belfast Bond	Tiene acento de Belfast	Reduc ción	Institu ciones cultura les	Medios de comuni cación
83	2x01	4:47	These Prods have some serious moves up their sleeves, you know. They're not as fucked up about sex as we are. They've put the work in, they know what they're doing	Tienen pinta de saber lo que se hacen. A nosotras no nos explican nada. Tienen experiencia. Saben lo que se hacen	Reduc ción	Estructu ra social	Organi zación social
84	2x01	5:04	Look, the riding of the Protestants is one thing, but I really don't see why we have to buy them a present	Vale que queramos ligar, pero ¿por qué hay que regalar nada?	Reduc ción	Estructu ra social	Organi zación social
85	2x01	5:55	Jesus, check out Rain Man	Eres Rain Man, ¿o qué?	Tomar prestado	Institu ciones cultura les	Medios de comuni cación

87	2x01	6:14	And even if they were, I think a half-eaten packet of Rolos and an Ulster Bank key ring is a pretty insulting form of payment	Y aunque lo fueran, creo que media caja de bombones y un llavero de un banco es insultante como pago	Genera lización	Cultura material	Alimenta ción+ objetos materia les
89	2x01	7:05	Why has she got so much money anyway? Who's her dad, Pierce fucking Brosnan ?	¿Por qué tiene tanta pasta? ¿Es hija de Pierce Brosnan?	Tomar prestado	Institu ciones cultura les	Medios de comuni cación
90	2x01	7:08	He's a surgeon over at Altnagelvin . He took Orla's tonsils out"	Su padre es cirujano, le quitó las amígdalas a Orla	Reduc ción	Universo social	Geografía cultural
91	2x01	7:33	The Prods have landed	Ya han llegado	Reduc ción	Estructu ra social	Organi zación social
101	2x01	13:00	Catholics watch RTE	¡Son sucios!	Creación discursiva	Institu ciones cultura les	Medios de comuni cación
111	2x01	20:35	Stop! Stop it! Get me out of here! He's trying to kill me! He wants to kill us all, all of the Catholics! Look at his eyes, he's a madman! A Fenian-hating madman . Don't let the Jaffa bastard hurt me!	¡Basta! ¡Bajadme de aquí! ¡Intenta asesinar me! ¡Quiere matar a todos los católicos! ¡Miradle a los ojos, está loco! ¡Completamente chiflado! ¡No dejéis que este desgraciado me haga daño!	Genera lización	Estructu ra social	Organi zación social