

# LA RECREACIÓN DEL HUMOR DE LOS JUEGOS DE PALABRAS EN LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL. ALGUNAS PROPUESTAS PRÁCTICAS

*Венета Сиракова*

## Resumen

El artículo está dedicado a los rasgos específicos de la traducción del español al búlgaro de algunos juegos de palabras de efecto cómico que se han detectado en la serie televisiva estadounidense «Silvana sin lana», especialmente de los que se basan en la polisemia y la paronimia, los neologismos ocasionales y los nombres propios. Partiendo de los requerimientos que presenta la traducción audiovisual, se han analizado varias propuestas de traducción, incluso diferentes posibilidades de compensación traductológica, destinadas a generar el mismo impacto cómico en el público búlgaro que la versión original ejerce en los espectadores de habla hispana. Los resultados han demostrado que este objetivo, por muy complicado que parezca, en muchos casos resulta alcanzable, aunque con ciertas pérdidas inevitables. Sin embargo, en otras ocasiones los juegos de palabras prácticamente han desaparecido del texto meta tanto por razones puramente lingüísticas, como a causa de las limitaciones de la traducción audiovisual provocadas por la compenetración de varios códigos de distinta índole.

*Palabras clave: traducción audiovisual, doblaje, juegos de palabras, procedimientos, propuestas prácticas*

---

Доктор Венета Сиракова е преподавател по испански език в департамент „Чужди езици и култури“ в Нов български университет.

La reproducción verosímil de los juegos de palabras con efecto cómico en las obras audiovisuales de ficción es un aspecto sustancial de la traducción del guión y, al mis-

mo tiempo, uno de los objetivos más difíciles de alcanzar: una transferencia adecuada de estos elementos humorísticos contribuiría en gran medida a la recepción apropiada de toda la película y, al revés, un fracaso en la recreación de su humor podría echar a perder una gran parte de la comicidad de la obra.

En este artículo abordaremos las estrategias y los procedimientos de la traducción para el doblaje referentes a algunos juegos de palabras, con sus posibles logros y fracasos, del español al búlgaro, de una telenovela de habla hispana, la serie televisiva estadounidense «Silvana sin lana» (Telemundo, 2016–2017; en búlgaro: *Бедната Силвана*), e intentaremos delimitar los marcos de su traducibilidad.

El doblaje audiovisual es un proceso multifacético y bastante complicado que abarca un amplio campo de actividades y varias fases sucesivas, desde la adquisición de los derechos de explotación por parte de la distribuidora, la emisora de televisión o la productora, a través de la traducción del guión y el moldeamiento del texto, hasta su sincronización y dramatización, incluyendo otras etapas intermedias como la organización de las convocatorias de doblaje, la realización del pautaje del guión, la confección de la banda de efectos y varias más (Ávila 2009: 32–41). En líneas generales, para el traductor lo más importante es saber que el guión audiovisual no solo se traduce, sino también obligatoriamente se ajusta a «los requerimientos semióticos del film» (Richart Maset 2009: 126) para después interpretarse por parte de los actores bajo la dirección del director de doblaje; las demás fases del proceso del doblaje corren a cargo de los departamentos técnicos de los estudios.

En España para los traductores audiovisuales no se reserva otro papel que el de traducir el texto, y las demás funciones –ajuste y grabación– se asumen respectivamente por el ajustador, los actores y el director de doblaje (a veces incluso se puede hacer uso de los consejos de un asesor lingüístico). En cambio, en la actual práctica del doblaje audiovisual búlgaro la labor del traductor incluye las primeras dos fases, la traducción del texto y su «sin-

*Венета Сиракова*

cronización fonética, temporal y de contenido», para que las frases quepan en las respectivas «secuencias temporales», como describe este proceso Richart Marset (2009: 114). Es decir, el traductor audiovisual búlgaro tiene una tarea bastante complicada, de ahí que cambie toda su perspectiva a la reescritura del texto original.

En cuanto a la traducción propiamente dicha, para Chaume (2004: 163–164) los problemas provienen de los rasgos específicos de los textos audiovisuales de tipo verbal, musical o icónico, transmitidos bajo diferentes códigos a través del canal acústico y del canal visual, debido a lo cual la traducción obligatoriamente debe contemplar todos estos códigos en su conjunto, ya que su interacción en cada momento forma «la particular idiosincrasia» de los textos audiovisuales. Entre los códigos que se transmiten a través del canal acústico el autor destaca el código lingüístico, el paralingüístico, el musical y el de colocación del sonido, y entre los códigos transmitidos por el canal visual resalta los códigos iconográficos, fotográficos, de movilidad, etc. Para nuestros objetivos son de especial importancia las estrategias que lleven a la elaboración de un texto escrito para ser oralizado, dotado de un discurso «prefabricado», pero «pretendidamente oral».

A la luz de estas aclaraciones previas, se puede dar por sentado que la traducción de algunos segmentos estilísticos muy específicos del guión, del tipo de los juegos de palabras, se convertirán en una prueba de la creatividad del traductor búlgaro que tendrá que compaginar lo correcto, desde el punto de vista lingüístico, con lo pronunciable, en cuanto tiempo y características fónicas. Veamos cómo repercuten estas peculiaridades de la traducción audiovisual en la recreación de los juegos de palabras que aparecen en la telenovela analizada.

Antes que nada, resulta imprescindible aclarar algunos problemas terminológicos que surgen en torno a los juegos de palabras. En la terminología española un juego de palabras aparece cuando las palabras se emplean «por gracia o alarde de ingenio, en sentido equívoco en varias de sus acepciones, o de dos o más que solo se diferencian en alguna o algunas de sus letras» (Diccionario

de la RAE, actualización 2018), lográndose el efecto cómico a través de los fenómenos de la homonimia, la paronimia y la polisemia. Sin embargo, en la terminología búlgara el juego de palabras casi siempre coincide con el calambur, puesto que en ambos casos se trata de una frase ingeniosa que puede provocar un equívoco (Andreichin 2008: 284; 338), mientras que en la acepción española el calambur tiene una significación más restringida, de una «agrupación de varias sílabas de modo que alteren el significado de las palabras a que pertenecen» (Diccionario de la RAE, actualización 2018).

Esta discrepancia en las definiciones de los fenómenos lingüísticos que nos hemos propuesto analizar nos impone la necesidad de escoger una perspectiva propia que nos ayude a evitar cualquier malentendido teórico y nos sirva de base en este trabajo. Así, los autores búlgaros Vlájov y Florin (1990: 305) han establecido en su época una jerarquía entre el juego de palabras y el calambur —a pesar de que no la han aplicado en su trabajo por razones prácticas—, que más tarde ha desarrollado Demírkova (2013: 300; 2015: 352-355), a saber: el juego de palabras se considera un término genérico con respecto al calambur. Según la tesis de Demírkova, el juego de palabras se realiza no solo a nivel léxico, a diferencia del calambur, sino también incluye tales unidades lingüísticas como la frase y la oración. Siguiendo los puntos básicos de su definición (2015: 353), aceptamos que el juego de palabras es una variedad de juego lingüístico que cumple diferentes funciones dentro del texto —en nuestro caso está destinado a provocar un efecto cómico—; que puede existir solo dentro de un contexto determinado; que se basa en una manipulación consciente de ciertas estructuras lingüísticas que tienen formas fonéticas —o gráficas— idénticas o parecidas, debido a la cual se ponen en funcionamiento dos o más marcos psicológicos, generando incongruencia (a nivel cognitivo) y ambigüedad (a nivel lingüístico).

Además, nos atenemos a lo establecido por Vlájov y Florin (1990: 305) que en los calambures —los autores emplean el término «calambur» como equivalente al «juego de palabras», motivándose con el carácter

*Венета Сиракова*

incompleto y contradictorio de las definiciones y con la mayor popularidad de dicho término— se da cierta divergencia entre la forma exterior y la forma interior de la palabra y la frase, entre la forma y el contenido. El equívoco ingenioso que surge en consecuencia se fundamenta en el choque entre la pronunciación (o la grafía) normal de la palabra (o la frase) y un significado inesperado, o en la combinación de dos o más significados incompatibles en una misma forma fonética (o gráfica), buscándose ante todo el efecto de la sorpresa y el subsiguiente impacto cómico.

Los mismos autores (Vlájov, Florin 1990: 309) distinguen los siguientes cinco tipos de calambures (entiéndase, juegos de palabras): léxico-semánticos basados en la antonimia, la polisemia y la homonimia; léxico-temáticos (términos científicos, nombres propios, abreviaturas); etimológicos, de etimología real o falsa; neologismos ocasionales y calambures fraseológicos. Demírkova (2015: 355), por su parte, excluye del campo de los calambures los juegos fraseológicos, reservándoles un lugar aparte en su esquema, pero su clasificación ya está jerarquizada, así que tanto los calambures como los juegos fraseológicos forman parte del grupo superior de los juegos de palabras.

En nuestro caso hemos optado por usar indistintamente los términos «calambur» y «juego de palabras» para evitar todo tipo de confusiones terminológicas y de jerarquía al referirnos a las estrategias y los procedimientos de su traducción en la serie «Silvana sin lana». Nos hemos detenido en especial en los juegos de palabras que parten de la polisemia y la paronimia de los vocablos, en los neologismos ocasionales y los calambures relacionados con los nombres propios, dejando aparte los juegos fraseológicos.

Entre los calambures léxicos que se usan con bastante frecuencia en la telenovela destacan los que se basan en **la polisemia** de los vocablos. Son juegos de palabras de muy difícil traducción funcional: con mucha frecuencia las distintas significaciones de la palabra

a las que se alude no coinciden en las dos lenguas, y por consiguiente, el traductor se ve obligado a prescindir del efecto cómico del juego de palabras para poder conservar la información del mensaje. Citaremos dos ejemplos al respecto.

Uno de los personajes, don Benito, un respetable hombre educado a la antigua, panadero de profesión, trata de explicar a la dama de su corazón, doña Trini, una señora de edad, proveniente de la alta sociedad de Miami, que en otro «estado» las relaciones sentimentales entre los dos podrían ser más felices:

*Benito: Sí, claro, pero si estuviéramos en otro estado, todo sería diferente.*

*Trini: ¿Cómo que en otro estado? ¿En qué estado? ¿California?*

[...]

*Benito: El estado ...del cielo donde estamos todos juntos...*

(Episodio 54)

La conversación es un poco más larga, lo que intensifica el efecto cómico proveniente del malentendido que ha surgido de la polisemia de la palabra «estado»: don Benito la usa en un sentido figurado, refiriéndose al «reino del cielo», a la vida de ultratumba, mientras que doña Trini la interpreta en un sentido muy concreto, pensando que su galán le ofrece que se trasladen a vivir a otra parte de los Estados Unidos. En la traducción al búlgaro, sin embargo, este calambur tan simpático está condenado a desaparecer, ya que la palabra «estado» en su combinación con «California» tiene solo una acepción (*щатът Калифорния*) y no se puede sustituir por otra palabra que eventualmente se llegue a confundir con su significado figurado de «reino del cielo».

Otro ejemplo relacionado con los mismos personajes lo encontramos en una escena donde don Benito le pide a doña Trini que pruebe una salsa casera y ella, tras probarla, exclama:

Венета Сиракова

*Trini: Don Benito, está muy **picosa**.**Benito: Es que la hice pensando en usted.*

(Episodio 45)

En este caso la gracia del calambur consiste en la ambigüedad semántica del adjetivo «picoso»: doña Trini emplea la palabra en un sentido muy concreto, de que la salsa «tiene exceso de chile», un uso muy divulgado de este adjetivo, especialmente en México –y doña Trini es de origen mexicano–, mientras que don Benito, por su parte, alude a otro significado de la palabra, a una persona «que se enfada con facilidad», insinuando –cariñosamente, por cierto– que doña Trini es demasiado impulsiva y susceptible. Este caso de polisemia léxica ya se puede resolver con éxito en la traducción, puesto que el equivalente búlgaro del adjetivo «picoso» (*лют*) puede significar tanto «picante», tratándose de un guiso, como «irritable, enojadizo, susceptible», tratándose de personas.

Aparecen en la obra también otros juegos de palabras, formados esta vez a base de **la paronimia**. En algunos casos se trata de parónimos que surgen espontáneamente en el habla de algunos personajes incultos a causa de su ignorancia del vocablo correcto, y en otros casos son simples ocurrencias ingeniosas de los guionistas en un intento de intensificar el colorido de cierta escena o cierto personaje.

De los juegos de palabras basados en la paronimia proveniente de la ignorancia de los personajes hemos escogido un caso típico: una de las protagonistas que generan más humor en la serie, Stella, una joven vendedora de pescado, muy habladora y de poca cultura, emplea de manera incorrecta una palabra moderna de corte «informático» y uno de sus mejores amigos, Domingo, un personaje igualmente de baja posición social, pero de amplia cultura, la corrige. Se trata de un recurso humorístico muy usado en la película y estas situaciones de «choques lingüísticos» entre los dos siempre provocan la risa del espectador.

*Stella:* *Sí, sí, sí, claro. Eh, mire, yo me acuerdo perfecto del día que yo lo vi entrar por la terminal con esa presencia, ese porte, esa **viralidad** ...*

*Domingo:* **Virilidad.**

(Episodio 33)

En este caso el efecto cómico se produce por el hecho de que la palabra correcta «virilidad», que se supone que se refiere a la hombría, la masculinidad, el valor, la firmeza, la entereza, etc. de otro amigo de Stella y Domingo, Poncho –aunque en realidad Stella tiene en mente a su ex novio Manuel–, se ve sustituida «espontáneamente» por su parónimo «viralidad», un vocablo existente en la lengua, pero todavía no registrado en el diccionario de la RAE, y que significa en primer lugar, «la capacidad que tiene algo para reproducirse, multiplicarse y expandirse como un virus», y por extensión, «una rápida difusión de cierto contenido en las redes sociales a través de Internet». Así, el impacto cómico de este equívoco se debe al hecho de que Stella evidentemente piensa en «la virilidad» de Manuel y no de Poncho, pero al confundir las palabras ha resultado que Poncho es una persona «viral», es decir, su atracción como hombre se compara con el efecto nada positivo que produce un virus, y esta insinuación provoca la rápida reacción de Domingo que no tarda en corregir el error.

Teniendo en cuenta todo esto, es evidente que en la traducción difícilmente se reproducirá este matiz cómico de la conversación, puesto que tanto el equivalente búlgaro de «virilidad» (*мъжественост*) como sus sinónimos (*доблест, смелост, непоколебимост, твърдост, мъжество, решителност, самоотверженост, себеотрицателност, сърцатост, безстрашие, себеотрицание, кураж...*) no tienen ninguna semejanza fónica con el equivalente búlgaro de «viralidad» (*виралност*), que se ha introducido últimamente en nuestra lengua de la misma manera como el vocablo español «viralidad», o sea, a través del inglés y refiriéndose especialmente a las redes sociales. Si en español la paronimia se basa en la casual coincidencia parcial fónica de las dos palabras, que tienen diferente etimología, en búlgaro no se presenta

Венета Сиракова

el mismo fenómeno y el traductor se verá obligado a optar por una de las siguientes dos variantes: buscar otra palabra que tenga un significado cercano al de «viralidad» o de «virilidad» y construir sobre su base una nueva pareja de parónimos, lo que en este caso resulta casi imposible, o recurrir al procedimiento de la compensación traductológica y, cambiando el orden de las palabras en la frase de Stella, formar otra pareja de parónimos, incluso artificial, que igualmente genere cierto impacto cómico, aunque sea de otra índole:

*Stella: Да, да, разбира се. ...Прекрасно си спомням деня, в който го видях на борсата - с цялото му присъствие, мъжественост, **осенка**....*

*Доминго: **Осанка**.*

En este punto es importante recordar que muchas de las decisiones del traductor de series televisivas españolas e hispanoamericanas a menudo se basan en la necesidad de comprimir las frases, incluso buscando vocablos búlgaros más cortos, ya que la velocidad del habla en español es mucho mayor en comparación con la en búlgaro. Se trata de una limitación constante que crea muchos problemas en la traducción audiovisual del español al búlgaro. Por lo tanto, en el caso citado el traductor ha optado no solo por una compensación traductológica, formando una nueva pareja de parónimos basada en la palabra «porte» (*осанка* en búlgaro), sino que ha tomado en consideración la brevedad de los vocablos que forman dicha pareja (*осенка-осанка*). A propósito, en búlgaro no existe la primera palabra (*осенка*), es una tergiversación inculta de la palabra correcta (*осанка*); por consiguiente, el efecto cómico se relaciona con la ignorancia de la protagonista.

Existe además una segunda modalidad de juegos de palabras basados en la paronimia, que de vez en cuando está presente en los diálogos, y que introduce un adicional matiz de viveza en las conversaciones. Veamos un ejemplo.

En cierta ocasión Domingo, que es muy supersticioso, trata de persuadir a su amiga Stella de que sea más cui-

dadosa en lo que dice y hace, porque no le van a salir bien las cosas si sigue estando de «gallita», es decir, que deje de presumir tan exageradamente de su valentía, a lo que Stella le responde que ella puede ser «gallita», pero él, por su parte, es «gallina» –es decir, cobarde–, formando así la pareja de parónimos «gallita»-«gallina». El efecto no es precisamente cómico, pero de todos modos se trata de un calambur ingenioso.

*Domingo: No seas habladora, te va a ir peor por estar de gallita.*

*Stella: Ah, yo gallita y tu gallina.*

(Episodio 68)

En búlgaro resulta difícil encontrar una pareja de parónimos del mismo sentido y en el mejor de los casos se puede optar por sustantivos coloquiales que tengan una estructura morfológica parecida, pero sin la semejanza fónica que requieren los parónimos (*фукльо-бъзльо*). Así por lo menos se formará cierto paralelismo formal en la oposición y se conservará el registro lingüístico, pero al mismo tiempo aparece el problema del género gramatical: en búlgaro la primera palabra debe ir en femenino y la segunda, en masculino (*фукла-бъзльо*), lo que destruye en gran medida el parecido estructural de los vocablos. Sin embargo, aquí el traductor podría encontrar una inesperada salida. Domingo es homosexual y en varias ocasiones sus amigos le hablan en femenino y si en la traducción de toda la película se ha optado por esta variante, fácilmente se volverá a restablecer el paralelismo estructural (*фукла-бъзла*).

Otro grupo interesante de juegos de palabras que se usan en la telenovela está formado por **los neologismos ocasionales**. Varios autores búlgaros han escrito sobre el tema de la formación ocasional de palabras con efecto cómico, proponiendo definiciones y clasificaciones propias (Vlájov y Florin 1990: 324-328; Demírkova 2013: 308-311), pero aquí nos limitaremos solo a aquellos neologismos ocasionales, que aparecen más a menudo en la serie que analizamos: las palabras inventadas cons-

Венета Сиракова

cientemente a base de la combinación inesperada de dos diferentes vocablos que en general sufren cambios en su estructura morfológica y pronunciación. La nueva palabra suele unificar los significados de ambos componentes constituyentes, aunque en distinto grado. Son neologismos contextuales que en muchos casos tienen como objetivo animar los diálogos o ridiculizar el tono demasiado solemne de algún personaje. En general, estos calambures son prácticamente intraducibles, lo que queda muy claro en el ejemplo que sigue.

En un momento Stella empieza a quejarse con mucho dramatismo, entre patética y ridícula, del comportamiento de su perro y Domingo, en un esfuerzo por ningunear los problemas del perro y tratar de calmar a su amiga, introduce en su réplica un neologismo ocasional que en realidad es una burla bien enmascarada y que produce un efecto verdaderamente humorístico. Se trata del vocablo «perronalidad», una combinación de los sustantivos «personalidad» y «perro», basada en la semejanza fónica entre «perro» y las primeras dos sílabas *-perso-* de «personalidad», que prácticamente es un parónimo inventado de «personalidad».

Stella: ¿Tú crees? O sea, ¿tú crees que es una fase pasajera nada más?

Domingo: *Por supuesto que es una fase pasajera y está bueno que le pase, porque así afirma su **perronalidad**.*

(Episodio 60)

En la traducción, sin embargo, este neologismo basado en la paronimia se perderá por la ausencia de tal parecido fónico entre los respectivos sustantivos búlgaros (*личност, индивидуалност / куче, пес, псе*) y el traductor deberá escoger entre la pérdida de este matiz humorístico y la formación de un neologismo propio que ya no será un parónimo del sustantivo «personalidad», pero se construirá de la misma manera y tendrá la misma connotación (*кучиличност, кучоличност, песоличност...*), aunque puede resultar incomprensible y demasiado largo y, por lo tanto, poco útil. En breve, lo más probable es que el neologismo se pierda en la traducción.

Otro importante grupo de calambures en la película está relacionado con **los antropónimos**, tanto con los nombres de pila (o sus hipocorísticos) de algunos personajes, como con sus apellidos. Estos juegos de palabras se fundamentan ante todo en la paronimia: partiendo del nombre real del personaje, se están generando variantes de pronunciación cercana con connotaciones de burla u ofensa, que en su mayoría tienen efecto humorístico.

La invención de nuevos nombres es característica para el lenguaje de Stella y en general refleja su actitud negativa a la persona nombrada. Así el nombre hipocorístico *Chivis* de su archienemiga Silvana suele adquirir en el lenguaje de Stella varias variantes con connotaciones despectivas, siempre basadas en la paronimia, como *Chiva* o *Chichis*. Evidentemente, en búlgaro será casi imposible encontrar palabras que se parezcan fonéticamente al hipocorístico español «Chivis» y que al mismo tiempo tengan un claro matiz negativo, debido a lo cual este elemento humorístico a lo mejor se perderá en la traducción.

Otro ejemplo muy ingenioso, también del repertorio de Stella, está relacionado con el nombre de pila de un personaje de reparto, una tal Génesis, novia de Poncho, que a partir de un momento se convierte en el principal objeto de las burlas de Stella. Su actitud, entre irónica y sarcástica, se manifiesta ante todo en la constante tergiversación, nada casual, del nombre de la chica, creando variantes sumamente cómicas como Géminis, Apocalipsis, Telequinesis, Diálisis, Prótesis. Como se puede ver, los nombres inventados están formados en su mayoría con la ayuda de sufijos iguales o parecidos y, además, se trata de vocablos cultos, lo que intensifica el efecto cómico de estas ocurrencias, aparentemente improvisadas, de Stella. Todos estos calambures tan ingeniosos, sin embargo, ocasionan muchas dificultades en la traducción. El principal problema consiste en el hecho de que los inventos lingüísticos de Stella siempre provienen del nombre «Génesis» que en circunstancias normales simplemente se transcribirá en búlgaro, pero como aquí desempeña un papel especial –la chica bautizada con este nombre pertenece a una secta religiosa, siendo además hija de su maestro espiritual–, en búlgaro se obtendría el mismo

Венета Сиракова

efecto humorístico solo traduciendo el nombre (*Генезис*). En tal caso los nombres inventados obligatoriamente tendrán que formarse con el sufijo de la variante búlgara del nombre (-зис, -сис), con acento en la penúltima sílaba, y ser vocablos de origen culto (*Генезис* > *Катарзис*, *Апокалипсис*...), pero queda pendiente el problema del género gramatical de estas palabras, ya que en búlgaro los vocablos cultos con estas terminaciones suelen ser de género masculino. Claro, siempre existe la posibilidad de transcribir tanto el nombre del personaje, como los nombres inventados. Así se perderá el inicial efecto cómico que los autores han buscado cargando semánticamente el nombre propio, pero como los nombres inventados de Stella provienen en su gran mayoría del léxico internacional, ante todo del ámbito de la medicina, podrán ser reconocidos por su estructura fónica, y en los casos de falta de correspondencia (como en «Géminis» > *зодия Близнаци*) se inventarán otras palabras de raíz culta, también preferentemente entre los términos médicos más populares, que suenen de manera parecida y que, aunque inexistentes en búlgaro, se reconocerán por los espectadores (*Херпесис*).

El breve análisis de las estrategias y los procedimientos de traducción del español al búlgaro de algunos juegos de palabras con efecto cómico que aparecen en la serie televisiva «Silvana sin lana» ha demostrado la complejidad de las elecciones que debe hacer el traductor audiovisual para reproducirlos correctamente, atendándose además a los requerimientos de la sincronización del texto meta a la hora de su grabación. Los calambures procedentes de la polisemia de las palabras pueden desaparecer en la traducción a causa de la falta de coincidencia de sus respectivas acepciones –o de sus variantes contextuales– en las dos lenguas (estado > *цат*; *царство*), pero igualmente pueden resultar traducibles (picoso > *лют*); los que se basan en la paronimia se han perdido en nuestro caso (viralidad-virilidad, gallita-gallina) y por eso se ha recurrido al procedimiento de la compensación (*осенка-осанка*, *фукла-бъзла*), aunque no se trata de una norma; para el único neologismo ocasional que hemos presentado –«perronalidad»– no se ha podido inventar un neologismo adecuado en búlgaro;

LA RECREACIÓN  
DEL HUMOR DE LOS  
JUEGOS DE PALABRAS  
EN LA TRADUCCIÓN  
AUDIOVISUAL.  
ALGUNAS PROPUESTAS  
PRÁCTICAS

los juegos de palabras basados en los nombres propios de los personajes (Chivis, Génesis) han sido recreados en distinto grado. Es decir, algo de los matices humorísticos siempre se perderá, según evidencian los ejemplos, pero un traductor experimentado y dotado de imaginación sabrá buscar algún equivalente funcional para obtener, por lo menos hasta cierto grado, un impacto cómico equiparable al del texto original, sin perder de vista las limitaciones impuestas por la peculiaridad del texto audiovisual.

### AUTORES CITADOS

- Andreichin, L. et al (2008). Андрейчин, Л. и др. Български тълковен речник. София: Наука и изкуство.
- Ávila, A. (2009). El doblaje. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Chaume, F. (2004). Cine y traducción. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Demirkova, R. (2013). Демиркова, Р. Смешна ли е всяка игра на думи. // Хуморът: прочити, практики, техники. София: Академично издателство „Проф. Марин Дринов“, 290-324.
- Demirkova, R. (2015). Демиркова, Р. Езикова игра, игра на думи и каламбур – понятийно-терминологични аспекти и йерархична съотнесеност. // Проглас, кн. 2. Велико Търново: ВТУ „Св.св. Кирил и Методий“, 340-360.
- Diccionario de la RAE, actualización 2018. <https://dle.rae.es/?w=diccionario>
- Richart Marset, M. (2009). La alegría de transformar. Teorías de la traducción y teoría del doblaje audiovisual. Valencia: Tirant lo Blanch.
- Vlájov, S., Florin, S. (1990). Влахов, С., Флорин, С. Непреводимото в превода. София: Наука и изкуство.