

Reír o no reír, esa es la cuestión: la traducción del humor verbal audiovisual. Estudio descriptivo de un fragmento de *Duck Soup*, de los Hermanos Marx

Adrián Fuentes Luque

Grupo de investigación AVANTI
Universidad de Cádiz

Resumen: Se ha debatido mucho sobre los límites de la posibilidad de la traducción de los distintos textos, sobre el cumplimiento de su función original en el TT. Sin embargo, poco se ha analizado la traducción del humor (verbal en este caso), un campo en el que el cumplimiento de dicha función cobra especial relevancia. Si la traducción del humor verbal se enmarca en el contexto audiovisual, la dificultad del trasvase se complica exponencialmente. En este trabajo presentamos un análisis descriptivo de un fragmento de un conocido ejemplo de humor audiovisual (la película *Duck Soup* (*Sopa de ganso*), de los Hermanos Marx), comparando las versiones original en inglés, y las doblada y subtitulada al español, con el fin de evaluar el grado de cumplimiento de la funcionalidad original (el efecto humorístico) en los TTs.

Palabras clave: Traducción del humor, humor verbal, traducción audiovisual, doblaje, subtitulación.

Introducción

El humor se suele identificar, junto a la poesía, como uno de los géneros más difíciles de traducir. Algunos autores a menudo incluso toman estos géneros como paradigmas de la imposibilidad de traducción. Sin embargo, el humor está presente, de un modo u otro, en todas las culturas e idiomas. El humor representa, además, una buena proporción de las producciones audiovisuales actuales, tanto televisivas como cinematográficas. En este sentido, un adecuado trasvase a la cultura y la lengua término es fundamental, ya que es precisamente en el humor donde el principio de funcionalidad adquiere mayor carta de naturaleza, esto es, se trata de conseguir en el texto término el mismo efecto humorístico (en forma de sonrisa o risa) en la cultura y la lengua término que en las originales. No obstante, la realidad demuestra que en no pocas ocasiones el trasvase no refleja la funcionalidad requerida ni produce la efectividad esperada de la situación humorística. El estudio que presentamos aquí forma parte de un estudio de mayor envergadura sobre la recepción de las películas de los Hermanos Marx en sus versiones traducidas al español, en el que se ha podido demostrar que las traducciones construyen para el receptor un humor mucho más surrealista y burdo que el construido por el

Abstract: The possibility/impossibility of translation of different texts and the fulfilment of their original function in the TT have been widely discussed. However, the translation of (verbal) humour, an area in which reproducing the original function is especially important, has been little studied to date. Transferring this type of humour becomes particularly complex in the case of audiovisual humour. In this study we propose a descriptive analysis of a fragment of a well-known example of audiovisual humour (the Marx Brothers' film *Duck Soup*). We compare the original version in English, the dubbed version in Spanish and the Spanish subtitled version, trying to establish to what extent the original function (humoristic effect) of the text has been rendered in the different TTs.

Key words: Translation of humour, verbal humour, audiovisual translation, dubbing, subtitling.

original para sus receptores, que se percibe como ingenioso e inteligente (Fuentes, 2001).

Corpus de estudio

En este estudio pretendemos ilustrar esta situación mediante el análisis descriptivo de los distintos elementos de humor verbal contenidos en un fragmento de *Duck Soup* (*Sopa de ganso*, 1933), una de las películas más conocidas de los Hermanos Marx.

Decidimos optar por los Hermanos Marx y no por otros humoristas quizá más accesibles universalmente —pero también más «vacíos»—, porque son sin lugar a dudas uno de los mejores representantes de humor en general y más conocidos mundialmente. Los Hermanos Marx son exponentes primigenios y casi únicos de un tipo de humor que, en la historia del cine, sólo encuentra paradigmas de herencia humorística en figuras como Monty Python o Woody Allen. Por otra parte, nos parece un ejemplo único de tipo de humor heterogéneo, donde tienen cabida diversos subgéneros de humor, lo que lo convierte en un ejemplo ideal de humor audiovisual difícil de traducir. Es un tipo de humor muy marcado culturalmente, lo que a menudo hace difícil el proceso de traducción. Los juegos de palabras se entrecruzan con referencias culturales muy específicas, des-

de los mismos nombres propios a la más elaborada de las filigranas verbo-culturales.

A lo largo de este trabajo hacemos un análisis descriptivo de dos versiones traducidas al español peninsular distintas del fragmento de la película (doblada y subtitulada). Pretendemos analizar, amén de las diferencias técnicas que imponen los distintos sistemas o métodos de traducción audiovisual, las posibles diferencias en cuanto a la traducción del contenido de la película en sí mismo, por cuanto la traducción y el doblaje de la versión doblada se realizaron en un momento histórico y político muy concreto de la historia de España (en plena dictadura del general Franco, con lo que ello conlleva de implicaciones relativas a la censura), mientras que la versión subtitulada al español se realizó mucho más recientemente en 1995, y por primera vez, con motivo de un ciclo que La 2, el segundo canal de Televisión Española, dedicó a la figura de los Hermanos Marx.

Dentro del contexto de la película, el fragmento se sitúa en el momento en que se celebra el juicio contra Chicolini (Chico Marx), que ha sido detenido por espionaje. El juicio queda interrumpido por la declaración definitiva de guerra de Sylvania contra Freedonia. Esto da lugar a diversas situaciones cómicas, haciendo de este uno de los mejores pasajes del filme en cuanto a riqueza humorística y contenido cultural.

El fragmento también tiene la particularidad de incluir una canción, que a su vez contiene elementos humorísticos y culturales, y que no ha sido traducida en la versión doblada (sí en la subtitulada). Además, esta película, y en concreto este fragmento, fue en su día objeto de censura por parte de la Junta de Censura española¹.

Metodología

En el fragmento hemos establecido un total de 9 elementos de humor verbal (denominados H_n). El establecimiento de estos puntos se ha realizado en función de su carga humorística y cultural.

Se analizan dichos elementos, intentando establecer algunos de los mecanismos sobre los que se estructuran los elementos de humor, partiendo de la versión original y analizando cada una de las versiones traducidas (para doblaje y subtitulación, respectivamente). Para cada uno de ellos, se describe el grado de pérdida del efecto humorístico que se produce en la traducción.

¹ El informe de la Junta de Censura española, con fecha 15/3/1939, censuraba y prohibía la mitad de esta canción, mandando eliminarla.

Análisis detallado de los elementos de humor

Elemento de humor verbal H₁

Versión original:

PROSECUTOR: Isn't it true you tried to sell Freedonia's secret war code and plans?

CHICOLINI: Sure. I sold a code and two pair of plans. (*He laughs and slaps the edge of the desk.*)

(Back to the scene.)

(To FIREFLY) 'At's some joke, eh, boss?

Este es un ejemplo de juego de palabras simple, basado en la similitud fonética de «code» y «plans» frente a lo que Chicolini entiende y refiere («coat» y «pants»). Si bien no vemos la posible gracia en la representación gráfica de estos homófonos o alófonos, estos encuentran su desencadenante en la pronunciación imprimida por Chicolini, en su característico inglés italianizado (o italiano anglicanizado, todo es posible), que fuerza en numerosas ocasiones juegos de palabras basados en un doble sentido fonético que redundan en un doble sentido semántico. En este caso, la pronunciación italianizada de los vocablos «code» y «plans» queda identificada, por su pronunciación y por el contexto, con la de «coat» y «pants», respectivamente. Chicolini refuerza su trastocamiento semántico y fonético con la puntualización de que vendió «two pair of pants». El juego de palabras se engarza en una respuesta típica marxiana de ruptura o inversión del contexto que resulta en una réplica de humor del absurdo.

Por otra parte, podemos caracterizar este ejemplo como uno de los típicos de humor étnico que salpica las películas de los Marx. Chico es siempre el objeto de este tipo de humor, en su papel de italiano. El humor consiste básicamente en hilar chistes lingüísticos sobre el mal inglés de Chico.

En este caso, el uso de «two pair of» sirve de pista a los receptores, enlazándolo y dando una relativa verosimilitud al juego lingüístico de «coat» y «pants», que de otro modo quedarían demasiado desligados. Este mismo recurso se utiliza ya en otra secuencia del filme, en la que Groucho está intentando convencer a Chico de que salga a luchar:

CHICOLINI: I wouldn't go out there unless I was in one of those big iron things go up and down like this. What do you call those things?

FIREFLY: Tanks.

CHICOLINI: You're welcome. (*He goes out of the door.*)

En realidad, estos ejemplos siguen el mecanismo de ruptura o inversión del contexto. No obstante, aunque este mecanismo de humor se base en las semejanzas fonéticas, el matiz de humor étnico favorece y suaviza en buena medida el planteamiento lingüístico del juego de palabras.

El falso acento italiano característico de Chico en las películas de los Marx nunca se ha reflejado en modo alguno en las versiones dobladas al español (al menos, que sepamos, en el caso del español peninsular). Esto conlleva sin duda una tremenda pérdida de carga humorística y de caracterización del personaje, y en lo que respecta a los juegos de palabras, implica en gran parte la pérdida del mismo, ya que es precisamente la forma en que Chico juega con la pronunciación de los vocablos lo que propicia su confusión y permite el juego de palabras. Así, en la versión doblada, si bien en la traducción se ha intentado una traducción que reprodujera el juego de palabras, no llega a conseguirse. En cualquier caso, la traducción parece haberse basado en un único sentido de las palabras implicadas, y no en el juego fonético:

Versión doblada:

FISCAL: ¿No es cierto que intentaba vender la clave secreta y planes de guerra de Freedonia?
 CHICOLINI: Claro, vendí una clave y dos pares de planes. Ja, ja, ja... Tiene gracia, ¿verdad, jefe?

La versión subtitulada se caracteriza, en líneas generales, por una traducción sumamente literal, que puede lograr reproducir el significado (literal en muchas ocasiones) de los enunciados, sí, pero que en la mayoría de los casos, a lo largo del fragmento, no refleja en modo alguno ni las particularidades connotativas ni la identificación clara de los referentes humorísticos o culturales.

Versión subtitulada:

[1375]² ¿No es cierto que intentó
 [1376] vender códigos y
 [1377] planes secretos
 [1378] de guerra?
 [1379] Sí, vendí un «abrigo» y
 [1380] unos «pantalones».

Como reflejan los resultados de un estudio mayor centrado en la recepción (Fuentes, 2001), las traducciones de muchos de estos pasajes pueden llegar a provocar un efecto humorístico en el receptor, aunque por motivos radicalmente distintos a los inscritos en la versión original: a veces el juego de palabras se ha traducido de un modo tan literal (palabra por palabra en ciertas instancias) que si suscita una reacción humorística en el receptor (espectador), ésta tiene un carácter de absurdo, irreal, incomprensible incluso.

En este ejemplo la traducción se ha basado justamente en el planteamiento opuesto al de la versión doblada. Aquí se parte de la representación fonética connotativa de las palabras en juego (*code = coat, plans = pants*), esto es, se ha traducido atendiendo al significado de lo que se oye, y no partiendo del significado original en el que se basa el juego de palabras. Sin embargo, el receptor español no identifica dichas connotaciones, entre otras cosas porque carece (o cuando menos es distinto) del sistema de referentes sobre los que se articula la similitud fonética del inglés. El resultado es, si cabe, una traducción aún más incomprensible que la anterior, donde al receptor le resulta imposible establecer un paralelismo entre los distintos referentes, al menos partiendo exclusivamente de la información que aportan los subtítulos. Es cierto que los receptores con algunos conocimientos de la lengua inglesa «podrían» intuir, relacionándola con la información que ofrecen los subtítulos, algún tipo de similitud fonética que pudiera hacer pensar en la posible existencia de un juego de palabras en la versión original. Sin embargo, la realidad general empírica no es tal, y en todo caso, si así sucede, el receptor también apreciará la deficiencia en la reproducción del mensaje y su connotación.

Elemento de humor verbal H₂

Versión original:

FIREFLY: My friends, this man's case moves me deeply.
(He climbs over the desk and jumps to the floor, then we cut back to CHICOLINI, head bowed.)
(Off) Look at Chicolini!
 (Resume on the scene.)
(Dramatically) He sits there alone, an abject figure.
 CHICOLINI: I abject!
 FIREFLY: *(Declaiming)* I say look at Chicolini. He sits there alone, a pitiable object... *(In an aside to CHICOLINI)* Let's see you get out of that one!...

Firefly (Groucho) recurre al pomposo registro jurídico para iniciar su alegato en defensa de Chicolini («*He sits there alone, an abject figure*»), propiciando la inmediata piraeta lingüística de Chico («*I abject!*»). El humor se deriva de la similitud fonética de las dos palabras, dentro del mismo campo de actuación (el proceso judicial), pero con funciones (adjetivo frente a verbo) y significados diferentes (abyecto – objetar o protestar en un juicio). Firefly no se achanta y contesta con una contrarréplica sobre la misma base, desarmando lingüísticamente al oponente al que irónicamente está defendiendo, en lo que recuerda una especie de duelo verbal, tan común por otra parte en los parlamentos de los Marx («*I say look at Chicolini. He sits there alone, a pitiable object!*»).

Nuevamente se trata de un juego de palabras muy sutil estructurado sobre un alófono. Ya se ha señalado que una de

² Los números entre corchetes indican el ordinal del subtítulo según su orden de aparición en el texto audiovisual.

las peculiaridades del humor verbal de los Hermanos Marx es precisamente el manejo maestro de la palabra, de sus diversas acepciones, sonidos y significados, forzando sus limitaciones lingüísticas hasta acabar en un efecto humorístico. El uso de la homofonía o la paronimia es un recurso común para conseguir un efecto humorístico en un contexto en el que un recurso distinto fallaría, ya que la sutileza implica que el efecto, que existe, está presente, aunque en cierto modo escondido, listo para ser descubierto únicamente por los receptores más avisados o despiertos. Quizá esta sea la causa que explique por qué los juegos de palabras simples de homófonos no abundan en el humor de los Hermanos Marx. Eso hubiera limitado mucho la potencial audiencia, circunscribiéndola a un círculo muy determinado y reducido. Por el contrario, y en líneas generales (la traducción, como vemos, puede conducir a interpretaciones diferentes y nuevas de los tipos de humor), el humor marxiano está concebido para llegar al máximo número de personas.

Versión doblada:

FIREFLY: Amigos míos, el caso de este hombre me emociona profundamente. Miren a Chicolini, ahí sentado, sólo, una figura abatida.

CHICOLINI: Er... Protesto.

FIREFLY: Repito: miren a Chicolini, ahí sentado, solo, es la imagen de la protesta. A ver cómo sale de esta...

La traducción no refleja el juego de palabras, que no obstante parece haberse intentado compensar de alguna manera en la contraréplica del parlamento, aunque ya no en forma de juego de palabras, sino a modo de rima («...es la imagen de la protesta. A ver cómo sale de esta...»). La estrategia empleada intenta ser claramente compensatoria, si bien en nuestra opinión el efecto humorístico del juego verbal queda disminuido.

Versión subtitulada:

[1393] Miren a Chicolini.

[1394] Sentado ahí, sólo;

[1395] una figura abyecta.

[1396] Protesto.

[1398] Digo, miren a Chicolini.

[1399] Sentado ahí, sólo;

[1400] un objeto lamentable.

[1401] A ver cómo sale

[1402] de esta.

Tampoco en la versión subtitulada se refleja el juego de palabras, principalmente porque la traducción es demasiado literal, y ni siquiera se ha intentado la recreación de la segunda parte del parlamento, como sí sucediera en la versión doblada. Si se hubiera optado por una traducción como la de la versión doblada al menos se habría conseguido la

rima. Podemos calcular la posibilidad de una comprensión del mensaje de la versión subtitulada, en la misma línea de lo adoptado en la versión doblada, que permitiera dicha recreación en los subtítulos, sin verse afectada por la limitación técnica de los espacios: «un objeto lamentable» (20 espacios, sin correspondencia con «A ver cómo sale / de esta») = «imagen de la protesta» (21 espacios).

De este modo, el juego de palabras original se pierde y con él su efecto humorístico.

Elemento de humor verbal H3

Versión original:

CHICOLINI: Now, I ask you one. What is it has a trunk, but no key, weighs two thousand pounds and lives in a circus?

(Cut to include the PROSECUTOR in the foreground.)

PROSECUTOR: That's irrelevant.

CHICOLINI: A relephant! Hey, that's the answer. There's a whole lotta relephants in a circus.

En este caso se engarzan dos juegos de palabras, caracterizados por servirse de una similitud fonética. Sin embargo, en el primero el chiste no parte, como sucediera en otros casos, de una similitud que sirva de apoyo para una réplica humorística. En este caso la estructura parece preconcebida, planeada, y a la inversa del presupuesto, es la respuesta a una pregunta lo que desencadena el juego de palabras. Se presupone, pues, dicha respuesta a tal pregunta, que de otro modo carecería de sentido y por ende de efecto humorístico. Por otra parte, dicha concepción previa, formulada por Chico a modo de adivinanza, podría parecer muy forzada en otro contexto distinto del marco procesal de la situación, en el que una respuesta por parte del fiscal del tipo «*That's irrelevant*» entra dentro del registro contextual plausible.

Chicolini añade un fonema, una letra, a la respuesta lógica a la pregunta, a fin de adaptarla a su chiste, en su mal inglés italianizado, y enlazarla con la respuesta del fiscal, lo que por otra parte, conocido ya el mal inglés que gasta Chico en sus papeles, no resulta extraño al espectador original, respondiendo así al esquema pragmático de expectativas.

Versión doblada:

CHICOLINI: Ahora me toca a mí. ¿Qué tiene una trompa pero no es músico, pesa dos mil kilos y vive en el circo?

FISCAL: ¡No sea impertinente!

CHICOLINI: ¡Un perticente! Esa es la respuesta, hay muchos perticentes en el circo.

La traducción evidencia un claro intento de reproducir el juego de palabras, elaborando una respuesta del fiscal un

tanto distinta, en términos de «equivalencia», buscando facilitar un juego de palabras que produzca un efecto humorístico similar al del original. La estrategia parece seguir el mismo patrón del original, es decir, optar por una palabra fonéticamente similar pero que responda de un modo más o menos lógico a la pregunta de la adivinanza. Sin embargo, y por muchos animales fantásticos que haya en un circo, los «perticentes» no tienen trompa, ni existen. Por tanto, el efecto humorístico puede desembocar (como así ha sido en algunos casos) en una reacción de sorpresa o extrañeza en el receptor (Fuentes, 2001). Por otra parte, parece haberse cometido un pequeño error en la conversión métrica, ya que «*two thousand pounds*» no equivale a «dos mil kilos», sino sólo a unos mil. No obstante, no pensamos que este punto revista demasiada gravedad, puesto se pueden encontrar paquidermos (el «*relephant*», no el «perticente») de ese peso.

Versión subtitulada:

- [1408] Ahora le preguntaré yo.
- [1409] ¿Qué tiene trompa,
- [1410] pero no tiene llave,
- [1411] pesa dos mil libras
- [1412] y vive en el circo?
- [1413] —Eso es irrelevante.
- [1414] —Un «elefante».
- [1415] Esa es la respuesta.
- [1416] Hay muchos elefantes
- [1417] en un circo.

La traducción vuelve a ser básicamente literal, prácticamente palabra por palabra. No obstante, la similitud fonética entre «irrelevante» y «elefante», que se corresponde bastante en términos de rima con su versión en inglés, parece ser importante para tomar la palabra «irrelevante» como clave para descifrar la pregunta, y en este sentido nos parece más acertado que la secuencia «impertinente – perticente».

Por otra parte, se incurre en contrasentidos y en una transferencia literal de los pesos. «*Two thousand pounds*», como hemos señalado anteriormente, vienen a ser unos mil kilos. En el contexto español se utiliza el sistema métrico decimal, por lo que podría haberse realizado la habitual conversión. La traducción no obedece a limitaciones técnicas de espacio en el subtítulo, puesto que «mil kilos» tiene evidentemente menos caracteres que «dos mil libras»; quizá se deba a una estrategia extranjerizante, aunque dada la literalidad de gran parte del subtítulo, tal explicación parece dudosa. Gráficamente, también se presentan dudas sobre el uso de las comillas de «elefante», aunque quizá se corresponda con un intento por parte del traductor de señalar la existencia de un juego de palabras en el original, recurso relativamente convencional (Díaz Cintas, 2003: 175).

El juego de palabras es mucho más complejo de lo que pueda parecer en un principio, puesto que el pasaje inclu-

ye otro juego más elaborado: «*has a trunk but no key*» se refiere, por un lado, a la capacidad de interpretar música o canto de una manera acorde y sin desafinar (*trunk* = trompa; *key* = clave musical), pero también a un baúl (*trunk*) que no tiene llave (*key*). Este juego parece haberse intentado resolver en cierto modo en la versión doblada («tiene una trompa pero no es músico»), a pesar de que la polisemia de los elementos en juego no es directamente aplicable en español. En la versión subtitulada, sin embargo, la literalidad de «tiene trompa pero no tiene llave» no refleja juego de palabras alguno, desviando de nuevo el posible efecto humorístico hacia el absurdo.

Elemento de humor verbal H₄

Versión original:

- JUDGE: That sort of testimony we can eliminate.
(Resume on FIREFLY and CHICOLINI.)
- CHICOLINI: At's-a fine. I'll take some.
(The JUDGE again.)
- JUDGE: You'll take what?
(Back to FIREFLY and CHICOLINI.)
- CHICOLINI: Eliminate. A nice cold glass eliminate. (To FIREFLY) Hey, boss, I'm goin' good, eh? (He laughs.) Yeah.

Este es el segundo juego de palabras de la secuencia, y sigue el mismo patrón de réplica – contrarréplica en el que Chico manipula el lenguaje (humor étnico, inversión del contexto y alteración de las categorías gramaticales), supuestamente de modo accidental por su pronunciación y su mal inglés. Sin embargo, en esta ocasión, en la que el juez se convierte en el blanco de su malabarismo lingüístico, su última apostilla no parece revelar el nada casual o ingenuo juego de palabras. Chicolini sabe bien lo que dice y cómo hacerlo, enfrentándose en esta ocasión (como en tantas otras) al mismo poder que le está juzgando.

Si en otras ocasiones el juego de palabras partía de un malentendido debido al mal inglés de Chico, aquí se desencadena desde una ruptura de las expectativas. La similitud fonética entre «*eliminate*» y «*lemonade*» se acentúa en boca de Chico, propiciando el juego de palabras, favorecida por la hilación fonética de «*glass eliminate*»: del modo en que Chico lo dice puede interpretarse fácilmente como «*glass of lemonade*». Contextualmente, el atrevimiento de Chicolini se revela como un nuevo desplante al poder establecido.

Versión doblada:

- JUEZ: Podemos eliminar esa clase de testimonio.
- CHICOLINI: Esta bien, quiero un poco.
- JUEZ: ¿Qué es lo que quiere?
- CHICOLINI: Eliminar, un vaso bien fresco de eliminar... Eh, chico, voy bien así, ¿eh? Ja, ja, ja...

La traducción más bien literal fuerza la posible identificación y comprensión del juego. Se ha intentado mantener el mismo mecanismo, aunque el efecto no es el mismo y queda mucho más reducido.

Versión subtitulada:

- [1418] Ese testimonio
 [1419] puede ser eliminado.
 [1420] Eso está bien.
 [1421] Tomaré un poco.
 [1422] ¿Qué tomará?
 [1423] «Limonada». Un buen vaso
 [1424] de «limonada».
 [1425] Eh, jefe, voy bien, ¿eh?

El traductor ha intentado recrear el sentido interno del juego de palabras reflejándolo gráficamente mediante las comillas, a modo de pista para el espectador. Sin embargo, el juego se basa en la similitud fonética, por lo que la representación traducida de dicha semejanza, que no se corresponde en español, no logra reproducir del todo el efecto del juego original. Se trata sin embargo del único caso en el que la versión subtitulada parece haber mantenido mayor carga humorística que la doblada.

Elemento de humor verbal H₅

Versión original:

- FIREFLY: (*Addressing the bench*) Gentlemen, Chicolini here may talk like an idiot, and look like an idiot, but don't let that fool you. He really is an idiot. I implore you, send him back to his father and brothers who are waiting for him with open arms in the penitentiary. I suggest that we give him ten years in Leavenworth, or eleven years in Twelweworth.
- CHICOLINI: I tell you what I'll do. I'll take five and ten in Woolworth.

Este es un ejemplo extremadamente complejo y elaborado, no sólo por su construcción, sino porque en él se imbrican, además de una sucesión de juegos de palabras, varios ejemplos de referencias culturales que los marcan y delimitan.

En principio, podemos distinguir un juego de palabras primario, con una presencia más superficial, y otro más sutil y profundo.

El primario consistiría en la secuencia «*Leavenworth – Twelweworth*», estructurado sobre la base del mecanismo lingüístico de los que numerosos lingüistas denominan descomposición. Este mecanismo consiste básicamente en la división en partes de distintas unidades del discurso (palabras, expresiones idiomáticas, nombres propios o topónimos, etc.), y se utiliza con frecuencia en ciertos juegos de palabras y adivinanzas del tipo pregunta-respuesta, como por ejemplo: «¿En qué país se come más marisco? En

Gamb-ia»; «¿Cuál es el país donde siempre llueve? Paragua-y».

Aquí, el humor se basa en la descomposición del nombre propio de la cárcel de «Leavenworth» en los vocablos fonéticos «*eleven*» (por semejanza fonética) y «*worth*», para establecer la relación con la contrapartida «*Twelve*» y «*worth*» (término, por otra parte, inventado por Groucho), y con la omnipresente réplica de Chico, en este caso, «*Woolworth*»³.

El juego de palabras secundario se localiza en las sucesiones numéricas inscritas en el parlamento: «*ten years in Leavenworth, or eleven years in Twelweworth*», «*five and ten in Woolworth*». La sucesión es extremadamente compleja, agravada por la marcación cultural tan profunda que entraña por la presencia de referencias culturales bastante específicas de los Estados Unidos, pero la gradación retórica ascendente de la concatenación numérica provoca un efecto humorístico añadido al juego de palabras primario: 10 en «11», u 11 en «doce»... 5 y 10.

Versión doblada:

- FIREFLY: Caballeros, Chicolini puede hablar como un idiota, y tener aspecto de idiota, pero que eso no les engañe. Es realmente un idiota. Les imploro que le envíen junto a su padre y sus hermanos, que le están esperando con los brazos muy abiertos. Sugiero condenarle a diez años de cárcel u once años de prisión.
- CHICOLINI: ¿Sabe lo que haré? Me tomaré unas vacaciones en el campo.

El traductor parece haber logrado reconocer las dos estructuras antes expuestas, y ha intentado reconstruirlas, con bastante éxito en nuestra opinión. Se ha conseguido una traducción comunicativa, en la que el juego de palabras está bien adaptado, aunque se pierden las referencias culturales. El juego de palabras primario se ha reconstruido transponiendo las categorías relacionadas en el original. Así, en el original el juego se estructuraba en relación de la concatenación numérica, donde al menos uno de los elementos era un referente cultural real. Ante la imposibilidad de reflejar dicho elemento, el traductor ha optado por trasladar la carga humorística a un juego entre sinónimos: «cárcel» / «prisión». Si cabe, esta traducción, puede resultar mucho más funcional que el propio original (salvando las distancias, eso sí, de las connotaciones suscitadas por los referentes culturales), ya que la recepción de una oposición sinonímica podría resultar, en general, mucho más amplia que el original para los distintos nativos de habla inglesa.

³ Conocida cadena estadounidense de grandes almacenes famosa por vender una gran variedad de artículos a precios muy bajos desde sus inicios a fines del s. XIX (5 y 10 centavos, p. ej.).

En cuanto a la concatenación numérica del juego secundario, esta queda reflejada, si bien se pierde la segunda parte, en la réplica de Chico, donde desaparece tanto la alusión como la relación numérica: «Me tomaré unas vacaciones en el campo». No obstante, esto entra dentro de los parámetros de expectativas de comportamiento absurdo de los Marx, por lo que no extraña demasiado.

Versión subtitulada:

[1426] Sres., quizá Chicolini
 [1427] hable como un idiota,
 [1428] y parezca un idiota,
 [1429] pero no se dejen engañar.
 [1430] Es un idiota.
 [1431] Les suplico que lo envíen
 [1432] con su padre y sus hermanos.
 [1433] Le esperan con los brazos
 [1434] abiertos en la cárcel.
 [1435] Sugiero que le encerremos
 [1436] diez años en Leavenworth
 [1437] u once años en
 [1438] Twelveworth.
 [1439] Le diré lo que haré
 [1440] cinco y diez en Woolworth.

Nuevamente, el traductor ha optado por la traducción literal del pasaje, sin tener en cuenta las referencias culturales ni la estructura interna de los mecanismos lingüísticos del humor contenido en los parlamentos. Los juegos de palabras quedan sin resolver y la transferencia literal de las referencias culturales hace que resulten incomprensibles al receptor, que queda desorientado, extrañado o, en el mejor de los casos, no recibe efecto humorístico alguno.

Elemento de humor verbal H₆

Versión original:

FIREFLY: I wanted to get a writ of habeas corpus, but I should have gotten a writ of you instead.

Irritado con quien está defendiendo en el juicio sin tener motivos algunos para hacerlo, y ante las insolentes réplicas de Chico, Groucho no se reprime y le lanza este juego de palabras, mostrando su enfado en un alarde de jerga jurídica. El rapidísimo parlamento de Groucho y su marcado acento facilitan la confusión fonética hacia el doble sentido de «*get a writ of*» (conseguir un escrito o un auto jurídico) y «*have gotten a writ of [get rid of] you instead*» (desahacerse de alguien).

Versión doblada:

FIREFLY: Quería conseguir un auto de *habeas corpus*, pero debía eliminarle primero.

En la versión doblada sólo se transfiere la segunda mitad del juego de palabras, traduciéndose la primera de forma literal. El juego queda sin resolver, y la traducción y la comprensión del parlamento a medias, perdiéndose la carga humorística.

Versión subtitulada:

[1441] Quería conseguir un
 [1442] auto de «habeas corpus»,
 [1443] pero debería haberme
 [1444] deshecho de Ud.

Como en la versión doblada, en la subtitulada no se transfiere más que la segunda mitad de la estructura, dejándola sin resolver en cuanto a efecto humorístico y a comprensión.

Elemento de humor verbal H₇

Versión original:

MINISTER OF FINANCE: Something must be done! War would mean a prohibitive increase in our taxes.
 (Shot of CHICOLINI, FIREFLY and the MINISTER OF FINANCE.)
 CHICOLINI: Hey, I got an uncle lives in Taxes.

De nuevo el juego de palabras se desarrolla en la réplica a un parlamento neutro enunciado por otro hablante. En esta ocasión, se trata del Ministro de Economía de Freedonia, y Chicolini no pierde la oportunidad de hacer un juego ingenioso. Es un juego de palabras simple, fácil y espontáneo, sin elaboración, fácilmente reconocible, basado en la similitud fonética «*taxes*» – «*Texas*», que en oídos y boca de Chico suenan igual. El juego se enlaza inmediatamente, y con el mismo patrón y mecanismo, con el siguiente.

Versión doblada:

MINISTRO DE FINANZAS: Se debe hacer algo. Una guerra significaría aumentar los impuestos.
 CHICOLINI: ¡Eh! Yo tengo un tío que tiene un puesto.

En nuestra opinión, se ha llevado a cabo una muy interesante resolución del juego lingüístico. En español una acepción de «*taxes*», «*impuestos*», se presta a la perfección al juego de palabras elaborado en la versión doblada, y resuelve también satisfactoriamente la transferencia de la carga humorística. Existe una pequeña pérdida de contenido informativo con respecto a la versión original al no haberse traducido el matiz «*prohibitive*», pero esto bien puede haberse debido a necesidades de ajuste en el proceso de doblaje y, en cualquier caso, dicha pérdida no parece suponer una merma de los contenidos en términos cualitativos.

Sin embargo, en esta secuencia se enlazan dos juegos de palabras seguidos (H₇ y H₈), y si bien se ha resuelto con éxito el primero, este parece quedar desligado del segundo.

Versión subtitulada:

- [1456] —Hay que hacer algo.
- [1457] La guerra significaría
- [1458] un aumento en las tasas.
- [1459] Tengo un tío que
- [1460] vive en «Texas».

La traducción del episodio sigue ciñéndose a la literalidad. En esta versión se ha optado por otro vocablo correspondiente a «*taxes*», que si bien puede acercarse un poco al referente de «*Texas*», no logra establecer el vínculo necesario para desencadenar el juego de palabras. La transferencia más o menos literal del mensaje no consigue en este caso demasiada efectividad. Este parlamento tampoco consigue establecer un enlace en términos de juego lingüístico con el siguiente de la secuencia (H₈). Así, el efecto de las palabras de Chicolini puede incluso cifrarse como de incomprensión, y casi da la impresión de que el personaje es medio sordo o tonto. Nuevamente, se recurre a entrecomillar un término en el subtítulo, procedimiento ya comentado más arriba y que, aunque habitual, podría entenderse incluso como una cierta rendición por parte del traductor, en el sentido de intentar indicar así la presencia de un juego de palabras en la versión original, que se ofrece irresuelto al espectador de la L/CT.

Elemento de humor verbal H₈

Versión original:

- MINISTER OF FINANCE: No. I'm talking about taxes-money-dollars.
- CHICOLINI: Dollars! That's where my uncle lives. Dollars, Taxes. (*He laughs and shakes hands with FIREFLY.*)

Esta es la segunda parte de la secuencia de dos juegos lingüísticos enlazados. El mecanismo sigue siendo el mismo, la paronimia entre dos vocablos: el ministro intenta aclararle a Chicolini que no habla del estado sureño de Texas, sino de «*taxes-money-dollars*», y su derivación no sirve más que para ponerle a su interlocutor el siguiente cartucho lingüístico en bandeja. La pronunciación abierta y dental de «*dollars*» es muy común en Estados Unidos, y Chico se sirve de este accesible recurso cerrando el círculo de las identificaciones de doble sentido / sonido: «*taxes*» – «*Texas*», «*Dollars*» – «*Dallas*».

Versión doblada:

- MINISTRO DE FINANZAS: No, estoy hablando de impuestos, dinero, dólares.
- CHICOLINI: ¡Dallas! Ahí es dónde vive mi tío: Dallas, Texas. Ja, ja, je, je...

Como señalamos anteriormente, en esta secuencia se enlazan dos juegos de palabras seguidos (H₇ y H₈). Sin embargo, a pesar de haber resuelto con éxito el primero, este parece quedar desligado del segundo, ya que no parece existir ilación entre los conectores que vinculan ambos juegos de palabras: «impuesto» – «puesto» / «Dallas» — «Texas». En este segundo no se consigue reflejar el juego de palabras, derivado en el original de la semejanza fonética mencionada. Por tanto, parece un tanto forzado el enlace «dólares» – «Dallas», si bien es cierto que el actor de doblaje español lo pronuncia de forma muy rápida, quizá en un intento por camuflar las diferencias de sonoridad y el punto de articulación.

Versión subtitulada:

- [1461] No, me refiero a tasas,
- [1462] dinero, dólares.
- [1463] «Dallas», ahí es donde vive mi tío.
- [1464] «Dallas, Texas».

Como sucede con la versión doblada, no se entiende la referencia a Dallas, ni su relación con lo anterior. Si cabe, en la versión doblada esto podía pasar un tanto desapercibido gracias al recurso de la rápida dicción del actor de doblaje. En la versión subtitulada, sin embargo, no cabe tal recurso, y la presencia gráfica de los subtítulos impresos puede incluso agravar la desvinculación referencial, a pesar del recurso del entrecomillado.

Elemento de humor verbal H₉

Versión original:

- MRS TEASDALE: I've talked to Ambassador Trentino and he says Sylvania doesn't want war either.
- FIREFLY: Eether.
- MRS TEASDALE: Doesn't want war eether.
- FIREFLY: Either. (MRS TEASDALE *sighs.*) Skip it.

Este es el último juego de palabras del fragmento objeto de nuestro análisis. En su habitual impertinencia, Firefly (Groucho) intenta quedar por encima de la Sra. Teasdale (Margaret Dumont), interrumpiéndola para corregirla en algo que realmente no es un verdadero error. El juego lingüístico se articula en torno a la doble posible pronunciación del adverbio «*either*»: «*either*»/«*eether*». Es un episodio inocente, natural, perfectamente reconocible por cualquier nativo de lengua inglesa. No obstante, su transposición al español entraña mucha dificultad.

Versión doblada:

- Sra. TEASDALE: He hablado con el Embajador Trentino y dice que Sylvania tampoco quiere la guerra.
- FIREFLY: ¿Tampoco?

Sra. TEASDALE: ¿Tampoco quiere la guerra?
FIREFLY: Tampoco. Mmm, déjalo.

La traducción literal del pasaje hace que el juego de palabras se pierda y quede sustituido, por deslizamiento del significado, que no del juego en sí, por una muestra de humor absurdo.

Versión subtitulada:

[1474] He hablado con
[1475] el Embajador Trentino
[1476] y dice que Sylvania
[1477] tampoco desea la guerra.
[1478] —Tampoco.
[1479] —Tampoco desea la guerra.
[1480] Tampoco.
[1481] Olvídelo.

En la versión subtitulada ocurre de igual modo que en la traducción para la versión doblada, si bien en este caso el receptor puede contar, aunque sea como presencia pasiva y no necesariamente interviniente en el proceso de recepción en términos de reconocimiento del juego lingüístico original, con los matices connotativos de las voces originales de los actores.

Una posible solución traductológica podría haber consistido, para ambas versiones, en la reconstrucción del juego de palabras, sustituyéndolo, por ejemplo, por otro distinto en español que siguiera los mismos patrones de similitud o confusión fonética.

Conclusión

En general, como se ha podido apreciar, la resolución humorística de los juegos de palabras contenidos en este fragmento no ha sido todo lo satisfactoria que, desde el punto de vista de la traducción, podría desearse. Advertimos que sólo algunos de los parámetros que intervienen en el proceso se han cumplido en su transferencia, y principalmente sólo en la versión doblada: marco de actuación rápido, relativa adecuación de los referentes al contexto situacional, relativa ausencia de nombres propios o referencias desconocidas, registro apropiado. El tono de la transferencia en la versión doblada puede considerarse como neutro, en cuanto a que no se han transpuesto referencias propias del entorno o contexto original a otras del contexto receptor o término, aunque sí se ha conseguido reproducir con bastante éxito, adaptándolos y transfiriéndolos adecuadamente, buena parte de los juegos lingüísticos.

En el otro frente, sin embargo, en la versión subtitulada, la adopción continuada de un procedimiento de traducción literal, extrema en nuestra opinión, va en detrimento de la resolución funcional y efectiva de los juegos de palabras contenidos. El marco de actuación es rápido, pero tampoco puede ser de otro modo, puesto que viene impuesto por las limitaciones técnicas del modo de traducción de la subtitulación. La adecuación de los referentes al contexto situacional queda casi por completo subordinada a la literalidad de la transferencia, lo que no sólo no garantiza, sino que además restringe notablemente la transferencia del juego y, por ende, la comprensión del pasaje. No se han evitado ni adaptado de modo alguno los nombres propios e institucionales, hecho derivado también de la literalidad excesiva. En estos términos, en general podríamos calificar la transferencia de los juegos de palabras de este fragmento como negativa. Esto no sólo no consigue transmitir los juegos lingüísticos ni producir, en mayor o menor medida, sus consiguientes efectos, sino que supone incluso una falta de comprensión importante del texto audiovisual.

Bibliografía

- Sopa de ganso. Naderías.* (1989). Madrid: Editorial Fundamentos.
The Marx Brothers: Monkey Business, Duck Soup and A Day at the Races. (1993). Londres: Faber and Faber.
CHIARO, D. (1992): *The Language of Jokes. Analysing verbal play.* Londres: Routledge.
DELABASTITA, D. (1996): *Wordplay and Translation* (número especial de *The Translator*, vol. 2/2). Manchester: St. Jerome.
— (1997): *Essays on Punning and Translation.* Manchester: St. Jerome.
DÍAZ-CINTAS, J. (2003): *Teoría y práctica de la subtitulación inglés/español.* Barcelona: Ariel.
FUENTES LUQUE, A. (2001): *La recepción del humor audiovisual traducido.* Granada: Editorial Universidad de Granada.
HERMANOS MARX. (1933): *Sopa de ganso.* Universal. 66 minutos, vídeo VHS, B/N (versión doblada en español).
MARX BROTHERS. (1933): *Duck Soup.* Universal. 66 min., vídeo VHS, B/N (versión original en inglés con subtítulos en español).
NASH, W. (1985): *The Language of Humour. Style and technique in comic discourse.* Singapur: Longman.
NILSEN, Don L. F. (1989): Better than the Original: Humorous Translations that Succeed. En: *Meta* (Número especial sobre «Humor and Translation») 34, no. 1; págs. 112-24.
RAPHAELSON-WEST, D. S. (1989): On the Feasibility and Strategies of Translating Humor. En: *Meta* (Número especial sobre «Humor and Translation») 34, no. 1; págs. 128-41.
ROSS, A. (1998): *The Language of Humour.* Londres: Routledge.
WHITMAN-LINSEN, C. (1992): *Through the Dubbing Glass.* Frankfurt am Main: Peter Lang Verlag.

