



LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL DE EL MINISTERIO DEL TIEMPO”:
INTERPRETACIÓN
FRANCESCA ROSATO*

Abstract: This paper focuses on the contrastive analysis of two subtitled Italian versions of the Spanish series “El Ministerio del Tiempo”, in particular the fourth season. The preliminary results of the qualitative and descriptive analysis of the subtitles created by the fansubbers of two Italian communities, Subtheka and A7A will be provided. Simultaneously my translation proposal will be provided. This proposal will respect standards and conventions established by experts of professional subtitling. The analysis is based on a selection of scenes from the episodes of the last season of the series with the aim of identifying and classifying the different translation strategies used with culture-bound elements.

Keywords: Audiovisual Translation. Fansubbing. The Ministry of Time. Culture-bound elements.

El propósito del presente trabajo consiste en un análisis de los factores lingüísticos y culturales de los subtítulos italianos de la cuarta temporada de la serie española “El Ministerio del Tiempo” y contemporáneamente proporcionar mi propuesta de traducción. Se trata de un trabajo escrito en lengua española empezado cuando me encontraba en España gracias al programa Erasmus+. Los subtítulos que se analizarán son aquellos creados por las comunidades de fansubbers italianas Subtheka y A7A; mi propuesta de traducción, en cambio, proporciona unos subtítulos que respetan las normas y las convenciones establecidas por estudiosos y académicos propios de la subtitulación profesional. El análisis se basa en una muestra de escenas de los episodios de la última temporada de la serie con el propósito de identificar y clasificar las distintas estrategias de traducción empleadas para los elementos culturales.

*Dottore in Letteratura e Lingue Straniere – Università del Salento.

La traducción audiovisual y el fenómeno del fansubbing

La traducción multimedia es el conjunto de modalidades de traducción cuyos textos se representan como mínimo a través de dos canales de comunicación diferentes: entre ellas la más conocida es sin duda alguna la traducción audiovisual (TAV), más conocida con el término inglés *Audiovisual Translation (AVT)* cuyos inicios se remontan a los mismos inicios de la cinematografía, pero sus estudios empezaron a desarrollarse formalmente en los años 1990. Según Chaume, la traducción audiovisual “es una variedad de traducción que se caracteriza por la particularidad de los textos objeto de la transferencia interlingüística”¹. Rosa Agost ofrece una clara definición de esta disciplina indicando que se trata de “una traducción especializada que se ocupa de los textos destinados al sector del cine, la televisión, el video y los productos multimedia”².

La tipología de traducción audiovisual que se va a analizar en este trabajo es la subtitulación interlingüística, que tiene como función facilitar la comprensión del texto original mediante una traducción para aquellas personas que no entienden la lengua original. Según Chaume³, la subtitulación “consiste en incorporar un texto escrito (subtítulos) en la lengua meta a la pantalla en donde se exhibe una película en versión original, de modo que estos subtítulos coincidan aproximadamente con las intervenciones de los actores de la pantalla”. Díaz Cintas⁴, por su parte, describe la subtitulación como “una práctica lingüística que consiste en ofrecer, generalmente en la parte inferior de la pantalla, un texto escrito que pretende dar cuenta de los diálogos de los actores, así como de aquellos elementos discursivos que forman parte de la fotografía (carteles, pintadas, leyendas, pancartas...) o la pista sonora (canciones)”. En la subtitulación, entonces, el texto audiovisual permanece inalterado y se añade un texto escrito que se emite simultáneamente a los enunciados correspondientes en lengua original. Los subtítulos interlingüísticos se componen de una o dos líneas que se ubican en la parte inferior de la pantalla. El tiempo de exposición de los subtítulos y el ritmo con el que aparecen y desaparecen de la pantalla depende del ritmo de los diálogos. En 1998, Ivarsson y Carroll presentaron el *Code of Good*

¹ Frederic Chaume, *Film Studies and Translation Studies: Two Disciplines at Stake in Audiovisual Translation*, *Meta*, 49, 2004, p.30

² Rosa Agost, *Traducción y doblaje: Palabras, voces e imágenes*, Editorial Ariel, Barcelona 1999, p. 15.

³ *Ibidem*.

⁴ Jorge Díaz Cintas, *La traducción audiovisual: el subtulado*, Almar, Salamanca:2001, p.23

Subtitling. El Código detalla veinticinco indicaciones relacionadas con la traducción y la sincronización, y siete indicaciones sobre los aspectos técnicos de la subtitulación, que se analizarán posteriormente. “Entre las indicaciones específicas para llevar a cabo tareas de subtitulación, el Código detalla la necesidad de condensación y omisión de la información incluida en el material audiovisual original. Estas estrategias se han identificado como estrategias propias de la subtitulación debido a las restricciones espacio-temporales a las que está sujeta la subtitulación”⁵. La subtitulación, como hemos visto, cuenta con varios tipos de restricciones; quizá la más evidente es la subordinación formal al tiempo y al espacio ya que la información del texto original transmitido mediante el canal auditivo en los subtítulos siempre se reduce en un 30 o 40% (siempre según estudios de Díaz Cintas y Remael). Los parámetros espaciales requieren, entonces, que los subtítulos deban colocarse en la parte inferior de la pantalla (el área de la imagen de menor importancia para la apreciación estética general de la película). El texto debe presentarse centrado y tiene que estar compuesto por un máximo de dos líneas. Este aspecto influye también el número máximo de caracteres aceptado por línea, que varía entre los 28 y los 40 caracteres. Los parámetros temporales incluyen factores cruciales para una buena subtitulación, como por ejemplo establecer la velocidad de lectura del espectador, para poder calcular cuánto tiempo es necesario dejar cada subtítulo visible en la pantalla. El problema es que no todos los espectadores leen a la misma velocidad, y aunque ha sido establecida una velocidad media teórica máxima de 12 caracteres por segundo, no todos están de acuerdo con estos parámetros y muchas veces las productoras cinematográficas, imponen diferentes velocidades a los subtituladores. Hay una regla, sin embargo, con la que la mayoría de subtituladores está de acuerdo, la llamada “regla de los seis segundos”, que afirma que el espectador medio es capaz de leer y asimilar en seis segundos la información contenida en dos líneas de subtítulo (aproximadamente 70 caracteres). Seis segundos son pues la duración máxima que un subtítulo debe alcanzar: un tiempo mayor causaría una relectura automática por parte de los espectadores, provocando redundancia, un tiempo menor, en cambio, impediría la comprensión del texto. Otro parámetro fundamental es establecer el punto de entrada y de salida de los subtítulos, que debe corresponder de modo sincrónico con los diálogos de los distintos personajes. Es muy importante también respetar los cambios de

⁵ Jorge Díaz Cintas, *Teoría y práctica de la subtitulación: Inglés-Español*, Editorial Ariel, Barcelona 2003, p.12.

plano (los momentos entre una toma y otra) porque un subtítulo no puede permanecer en la pantalla durante un cambio de plano, aunque eso signifique dejar a un personaje que está hablando sin subtítulo durante una pequeña fracción de tiempo. El tiempo y el espacio pues están íntimamente ligados en la técnica de subtitulación, y son tan importantes como los aspectos lingüísticos. Tras analizar las estrategias de la subtitulación y sus convenciones no se puede no mencionar otro fenómeno que se ha desarrollado en los últimos años, es decir el fansubbing o subtítulos de aficionados, uno de los tipos de subtítulos donde quizá se ha observado más la falta de respeto hacia las convenciones formales del subtítulo tradicionalmente aceptadas que acabamos de mencionar dado que los fansubbers otorgan más importancia a la autenticidad y naturalidad del producto sin tener en cuenta todos estos aspectos técnicos que componen el subtítulo. El nombre *fansubbing* (subtítulos de aficionados) procede de la combinación de los vocablos ingleses *fan* y *subtitling* y, como su nombre indica, se trata de los subtítulos hechos por fans. Es una práctica y un fenómeno que tiene sus orígenes en los años 80, cuando empezó a desarrollarse en el ámbito de los *anime* japoneses en Europa y en los Estados Unidos. Estos dibujos animados no eran muy populares, así que sus versiones traducidas raramente existían, y cuando existían, las versiones dobladas se modificaban totalmente diálogos enteros para favorecer la domesticación del producto, ya que las referencias culturales japonesas son muy distantes de las culturas europeas o norteamericanas y también por los contenidos que algunos países como Italia consideraban violentos. Es en este ambiente que nace el *fansub*: los episodios de los animes se publicaban en red en japonés y los mismos jóvenes japoneses creaban los subtítulos en inglés. Gracias a esto, otros aficionados de todo el mundo podían crear los subtítulos en su lengua materna utilizando el inglés como lengua pívot, es decir una lengua vehicular. El inicio de Internet dio un impulso al *fansubbing* con la distribución internacional de series y películas y con la participación de una cantidad mayor de personas en los procesos de búsqueda, traducción, circulación y consumo de material. Algunos usuarios se encargaron automáticamente de la distribución del material audiovisual, pero más que eso, también decidieron encargarse de traducir dicho material. Empezaron así a surgir en Internet comunidades dedicadas a la subtitulación no profesional de todo tipo de material audiovisual y la aparición de estos subtítulos descargables influyó en la percepción de programas audiovisuales por parte de los usuarios de Internet e incluso causó ciertos cambios en la subtitulación en general. En términos de formato y de la información que se transmite por medio de los subtítulos, el

fansubbing tradicional se caracteriza por desviarse de las reglas de la subtitulación profesional. Nornes llama *abusive subtitles*, es decir subtítulos abusivos, a este tipo de *fansubbing* ya que una de las características de los *fansubs* es que en ellos algunas veces se rompe con las convenciones de subtitulación tradicionalmente establecidas. Algunos autores como Ferrer Simó (2005), Díaz Cintas y Muñoz Sánchez (2006) y Pérez González (2006) se centran en explorar en qué sentido estos subtítulos violan las convenciones formales, como por ejemplo la violación del número de caracteres y líneas establecidas, el empleo de tipos, tamaños y colores distintos de letras, la distribución de los caracteres en la pantalla diferente de la habitual, etc. Por lo general no se aplican tan estrictamente las reglas de omisión y condensación imperantes en la subtitulación profesional. Los subtítulos producidos por los *fansubbers*, además, no tienen que respetar todas las reglas tradicionales de la subtitulación, ya que tienen como único objetivo ser lo más fieles posible para poner a disposición de los otros aficionados todas las informaciones del producto original. El lado negativo es que, sin las reglas de subtitulación, los subtítulos de aficionados tienden a no condensar el texto original, por lo que suelen ser relativamente largos y densos (se pueden encontrar subtítulos de tres, hasta cuatro líneas, y de hasta 60 caracteres por línea, así que el texto en la lengua de llegada puede resultar pesado y difícil para el espectador). Un mayor número de producción conlleva también a un consumo más alto de estos productos. Personas en países como España o Italia, que han sido principalmente consumidores de productos doblados, están haciendo cada día más uso de subtítulos no profesionales para acceder de una forma más rápida al contenido audiovisual. Esta actitud parece indicar que reducir el tiempo de espera para acceder al material es más importante que poder acceder al material con la estrategia de traducción a la que están más acostumbrados. Esto es lo que pasa, por ejemplo, con la serie española que se analizará a continuación, “El ministerio del tiempo”. Esta serie es muy poco conocida en Italia ya que contiene continuas referencias a la cultura y a la historia de España y esto ha sido probablemente la principal razón de su exclusión por la televisión italiana que no ve interés en la distribución y transmisión de una serie tan española. Sin embargo, esta exclusión no ha limitado su difusión en la red y gracias a los subtítulos de aficionados, también las personas italianas interesadas en la cultura y la historia española pueden apreciar esta pequeña joya de la televisión española.

El Ministerio del Tiempo: la serie y las comunidades de fansubbers en Italia

El Ministerio del Tiempo es una serie de ficción de género fantástico creada por los hermanos Olivares. Javier, un conocido *showrunner* español, guionista y productor y Pablo Olivares, fallecido antes de que se estrenara la serie. Su primer estreno remonta al 24 febrero 2015 en TVE (Televisión pública española). Olivares confirmó que la serie contaría con una segunda temporada para principios de 2016. En septiembre de 2016 se anunció la renovación para una tercera temporada y en diciembre de 2018, tras más de un año del final de la tercera temporada, se informó de una renovación para una cuarta temporada. Esta serie de fantasía y ciencia ficción narra los viajes temporales que realiza una patrulla a través de diferentes puertas del tiempo que se encuentran en “El Ministerio del Tiempo” una institución gubernamental autónoma y secreta (sólo reyes, presidentes y un número limitado de personas saben de él), ya que depende directamente de Presidencia de Gobierno. Su objetivo es detectar e impedir que cualquier intruso del pasado llegue a nuestro presente (o viceversa) con el fin de utilizar la Historia para su beneficio. Para ello las patrullas tendrán que viajar al pasado y evitar que lo logren. para que, el tiempo pasado continúe siendo el que es. La primera temporada empieza con el reclutamiento de los últimos agentes reclutados por el Ministerio: Alonso de Entrerríos (Nacho Fresneda), Amelia Folch (Aura Garrido), Julián Martínez (Rodolfo Sancho). Alonso de Entrerríos es un soldado de los Tercios de Flandes condenado a muerte en 1569 por desobedecer las órdenes de un superior y salvado por el Ministerio. Tiene valores muy antiguos y es un hombre de honor. Es el soldado perfecto y que se pone al mando de la situación cuando se requiere la fuerza. Encarna la valentía, el sentido del honor y el patriotismo español del siglo XVI. Amelia Folch es una de las primeras universitarias, estudiante de la Universidad de Barcelona a finales del siglo XIX. De familia burguesa acomodada, es el cerebro del comando. Representa la inteligencia y las ideas feministas. En alguna ocasión, Amelia se ve obligada a escuchar desagradables comentarios por parte de Alonso que, recordemos, proviene de una época donde predominan antiguos valores patriarcales. Julián Martínez, que vive en la capital española en el 2015 es un enfermero que trabaja para el SAMUR (Servicio de Asistencia Municipal de Urgencia y Rescate). Está traumatizado por la muerte de su esposa en un accidente de tráfico tres años atrás. Hace varios guiños a la política actual que se suceden durante la serie. Como personajes secundarios cuentan con el subsecretario Salvador Martí, el gran pintor Velázquez, encargado de los retratos robots y la simpática secretaria,

Angustias, además de los agentes Ernesto e Irene Larra. En la segunda temporada, se incorpora a la patrulla Jesús Méndez Pontón, alias Pacino (Hugo Silva), policía de los ochenta (apodado así debido a su parecido con el personaje que Al Pacino interpretó en la película "Serpico"). Fue reclutado tras ayudar a Amelia y a Alonso a capturar a un asesino intertemporal, tomando el puesto de Julián (tras la marcha de este a Cuba y su muerte) como miembro más actual de la patrulla. Con un toque de humor e ironía, la patrulla va resolviendo casos temporales que nos enseñan a la vez que nos entretienen.

En 2016 la serie levantó gran expectación y se firmaron preacuerdos con clientes de Italia (cuya identidad quedó desconocida). Hoy en día, sin embargo, "El Ministerio del Tiempo" todavía no ha llegado "oficialmente" a Italia y los aficionados italianos de la serie sólo pueden disfrutar de ella gracias a las comunidades de fansubbers que han traducido todos los episodios. Cabe destacar que el aficionado italiano, de esta manera, se limitará a la visión de los capítulos y no de todos los contenidos disponibles en la página web oficial de la serie, en castellano y sin subtítulos, lo que impide a todos los espectadores que no manejan el idioma a un nivel madre lengua poder disfrutar la serie como merece. De todas formas, esto no ha parado su difusión en Italia y desde el comienzo de la serie encontramos noticias, artículos y páginas en italiano que hablan de la serie. En Italia entonces la difusión de la serie ha sido posible solo gracias a las comunidades de fansubbers que han creado los subtítulos en lengua italiana para que el público italiano interesado a viajes en el tiempo, ciencia ficción y la cultura española pudiese disfrutar de la serie superando las barreras lingüísticas. En Italia las comunidades de fansubbers que se han ocupado de los subtítulos de "El Ministerio del Tiempo" son: Subsfactory, Subtheke y la más reciente A7A. Subsfactory era una comunidad de fansubbers muy conocida y apreciada en Italia. Esta y otras comunidades de fansubbers italianas se vieron obligadas en 2017 a terminar sus actividades tras una normativa del Parlamento Europeo acerca del Copyright. Por esta razón para este trabajo no se han podido emplear los subtítulos de esta comunidad ya que solo se encuentran subtítulos hasta la tercera temporada (y este trabajo se centra en la cuarta). La otra comunidad de fansubbers está representada por Subtheke⁶. La última comunidad de fansubbers es A7A⁷, una comunidad de fansubbers que en vez de desarrollarse en las usuales redes sociales, lo ha hecho a través de nuevos medios de comunicación como por ejemplo Telegram.

⁶ <https://subtheke.wordpress.com/2015/04/09/el-ministerio-del-tiempo>

⁷ <https://t.me/s/Addic7edAnonymous?q=el+ministerio+del+tiempo>

Análisis, comparación y propuesta de traducción

Para efectuar nuestro análisis y comparación ha sido necesario primero escuchar y transcribir todos los capítulos de la cuarta temporada de la serie en lengua original para luego elegir un corpus de escenas que más nos brinda la oportunidad de analizar y comparar las técnicas traductoras de las comunidades de fansubbers Subtheka y A7A. Conjuntamente, se proporcionará mi propuesta de traducción intentando respetar lo más posible el sentido original de los diálogos de las escenas y, en general, de la serie. El análisis y la comparación, junto a la propuesta de traducción se han desarrollado creando tablas donde se encuentran los siguientes datos:

- Temporada y número de capítulo (por ejemplo 4x01);
- El intervalo de tiempo de la escena (por ejemplo 05:36 - 06:22);
- Transcripción en lengua original (castellano) de la escena propuesta;
- La versión subtitulada de Subtheka en la columna de izquierda;
- La versión subtitulada de A7A en la columna de derecha
- Mi propuesta de traducción en la última parte de la tabla y su correspondiente estrategia de traducción.

El análisis y comparación abarcará la traducción de tres distintas categorías:

- Modismos y frases hechas (expresiones idiomáticas)
- Referentes culturales
- Lenguaje coloquial y juegos de palabra.

Modismos y frases hechas (expresiones idiomáticas)

Los modismos, frases hechas y expresiones idiomáticas (EI) son expresiones fijas cuyo significado no se puede deducir de las palabras que los componen. Se pueden colocar en la rama de la fraseología, uno de los aspectos fundamentales en las clases de español como lengua extranjera y de la traducción, pero al mismo tiempo uno de los más difíciles para estudiar y traducir. Es muy común, sobre todo entre lenguas afines, a la hora de traducir que estas unidades fraseológicas den como resultado una equivalencia total. Hace falta, sin embargo, más que una simple traducción, ya que esta sólo favorece la transmisión y comprensión del significado de las expresiones.

Como afirma Nuria Bueno:

En primer lugar, las EI son unidades lingüísticas especiales que se caracterizan precisamente porque la suma de los significados de sus componentes no se

corresponde con el significado (o sentido) real de la expresión. Todas ellas tienen un sentido simbólico o figurado. En segundo lugar, la traducción literal de una expresión idiomática a otro idioma produce, cuando menos, una oración carente de sentido. [...] En tercer lugar, prácticamente todas las expresiones idiomáticas presentan una fuerte determinación cultural (distinta en cada idioma) que, si bien suele servir para explicar el significado figurado del que hemos hablado al principio, plantea un problema de comprensión y, por lo tanto, de traducción⁸.

Siempre según la investigadora Bueno,

las EI son unidades de traducción que no necesitan contexto para entenderse y, además, la estrategia de traducción es diferente en cada caso ya que cada una de ellas "es un mundo" y los factores extralingüísticos que intervienen en estas expresiones dificultan el proceso.

La décima diferencia consiste en que, para traducir expresiones idiomáticas, se requiere algo más que un dominio perfecto de ambos idiomas, pues la determinación cultural que las rodea hace que se tengan que tener conocimientos de historia, sociología y literatura. Como ya hemos insinuado antes, incluso nos atreveríamos a decir que estos conocimientos extralingüísticos son más importantes en este campo que el mero conocimiento del idioma de partida o de destino⁹.

Para analizar la traducción de modismos y frases hechas se emplearán las estrategias traductorales propuestas por Gottlieb¹⁰, que establece ocho estrategias de traducción, es decir: congruencia, equivalencia, correspondencia, reducción, paráfrasis, expansión, omisión y compensación:

1. congruencia: uso de una expresión idiomática idéntica a la del texto original;
2. equivalencia: uso de una expresión idiomática similar a la del texto original;
3. correspondencia: uso de una expresión idiomática distinta a la del texto original;
4. reducción: uso de una sola palabra para traducir la expresión idiomática del texto original;
5. paráfrasis: uso de una frase para explicar la expresión idiomática del texto original;

⁸ Nuria Bueno, "*Estrategias de traducción de las expresiones idiomáticas desde un punto de vista intercultural*", Traducción y Multiculturalidad, 2006, pp. 310-312.

⁹ *Ibidem*.

¹⁰ Henrik Gottlieb, *Subtitles, Translation & Idioms*, University of Copenhagen, Copenhagen 1997, p. 265.

6. expansión: uso de un circunloquio para dar cuenta de la expresión idiomática del texto original;
7. omisión: se elimina la expresión idiomática del texto original;
8. compensación: se añade una expresión idiomática inexistente en el texto original.

En el primer capítulo, la misión de la patrulla es la de salvar a Eulogio Romero, es decir Julián Martínez, protagonista de la serie que se creía muerto en una misión en la Teruel de 1937 y que se encuentra en la Madrid de 1943. Irene se hace pasar por periodista para poder averiguar lo que le había pasado y en un bar aparece un personaje que el público español conoce muy bien: Luis García Berlanga, el famoso director de cine y guionista:

[TABLA 01]

La expresión idiomática “Estar criando malvas”¹¹ (definición RAE estar muerto y enterrado) se utiliza para hablar de alguien que ha fallecido, normalmente porque se asocia el nacimiento de las plantas al abono natural que genera un cuerpo humano enterrado, refiriéndose a la facilidad de las malvas para propagarse por cualquier parte y clima, principalmente en lugares abandonados y cementerios, por lo que rápidamente se asoció esta idea del cuerpo como “abono” para estas plantas dando lugar a la expresión.

Subtheka traduce esta expresión idiomática empleando la estrategia de reducción: *sarei morto*, mientras A7A intenta mantener la metáfora de algo que está bajo tierra: *sarei cibo per i vermi*, empleando la estrategia de la correspondencia. En nuestra propuesta traductora, la expresión idiomática se traduce al italiano empleando la misma estrategia que A7A, traduciendo con una frase hecha, es decir, *morto e sepolto*.

En el quinto capítulo Pacino intenta cambiar el pasado para solucionar un problema del presente, dándose cuenta de que “es chungo total”. Triste y resignado Pacino “del presente” acompaña hasta el último momento a la patrulla y a Lola “de hace un par de días” en la misión para rescatar las Meninas. ¡A través de los ojos de Pacino podemos así ver a Velázquez ser... él!

[TABLA02]

En esta pequeña escena de diez segundos encontramos una serie de expresiones idiomáticas. La primera expresión “dale Perico al torno” se

¹¹<https://www.aulafacil.com/articulos/sabias/el-origen-de-la-expresion-estar-criando-malvas-t2578>

emplea cuando alguien repite con insistencia las mismas preguntas o habla siempre de los mismos argumentos dándole demasiadas vueltas. También se utiliza cuando una actitud se mantiene tercamente o se insiste repetidamente en lo mismo. Prácticamente, ¡la definición de Velázquez! El torno es una máquina simple que consiste en un cilindro dispuesto para girar alrededor de su eje gracias a la acción de palancas o ruedas. Se utiliza para hilar, devanar seda o elaborar cacharros de alfarería. Esta máquina gira, gira y gira y siempre está en el mismo sitio. Y es de esta característica de la que se desprende el sentido figurado de la expresión. Y por ello se le dice al que de manera inconsciente o testaruda da vueltas a un mismo asunto sin visos de solución, de manera fastidiosa para el que ha de sufrirlo. Lo de Perico (hipocorístico de Pedro) obedece a que es un nombre que antaño representaba al individuo simple. Uno capaz de dar vueltas y más vueltas sin percatarse de que está en el mismo sitio¹². En la traducción italiana Subtheke traduce sin utilizar una expresión idiomática, empleando la estrategia de la perífrasis, usando una frase para explicar la expresión idiomática, consiguiendo sin embargo que la traducción sea eficaz. En la traducción de A7A y en la propuesta traductora, en cambio, se emplea una frase hecha *è come un disco rotto, è un disco rotto*. La estrategia empleada es la de la correspondencia ya que la expresión idiomática en la lengua de llegada es distinta de la expresión idiomática de la lengua de partida. El origen de esta expresión remonta a los años de los discos de vinilo. El movimiento por la que pasa la aguja al seguir el surco dibuja el diseño del disco en una señal eléctrica. Cuando la aguja salta se repite infinitamente la misma parte del disco. La segunda expresión que vamos a analizar es “es un chapa”. La palabra chapa tiene varios significados¹³. Puede ser una lámina de un material duro, metal o madera. Se llaman así a los tapones metálicos que cierran los botellines de cervezas o refrescos. Como verbo se utiliza en algunas zonas de España en el lenguaje coloquial como sinónimo de cerrar¹⁴. En este caso con la expresión ser un chapa Pacino quiere enfatizar y recalcar el “dale perico al torno” de Irene. De hecho, ser un chapa (o dar la chapa) es una persona muy aburrida, pesada, molesta. Esta expresión parece proceder de imitación de otros dichos antiguos, como por ejemplo dar la murga. Dar la murga era lo que se hacía antiguamente cuando un señor mayor, tras quedarse viudo, se casaba de nuevo con otra mujer joven. Algunas personas para molestarle y reírse se reunían debajo de su ventana a montar

¹² <http://www.1de3.es/2010/01/08/y-dale-perico-al-torno/>

¹³ <https://dle.rae.es/chapa?m=form>

¹⁴ <http://www.espanolautomatico.com/podcast/086>

jaleo con instrumentos hechos de lata y chapa. La expresión ha derivado de la expresión dar la lata o dar la chapa. Las dos versiones, *che rompiballe* y *quant'è pesante* traducen muy bien esta expresión. En mi versión chapa es traducido por *rompiscatole*, similar a *rompiballe* pero un poco menos vulgar. Las estrategias empleadas son las de la correspondencia (*rompiscatole/rompiballe*) y la de la omisión (*quant'è pesante*).

Referentes culturales

¿Cuál es la definición correcta de referentes culturales? Se suele pensar que la cultura es algo específico y único, que pertenece a un país concreto o a una población determinada. Sin embargo, es muy común encontrar diferencias culturales incluso dentro de un mismo país. Por esta razón, a la hora de traducir estos conceptos culturales de un idioma a otro, el traductor se enfrenta a un verdadero desafío ya que la cultura de origen puede contener ciertos conceptos que no existen en la cultura de destino. La ausencia de información sobre estos componentes puede llevar a incomprendimientos ya que el lector utiliza los conocimientos que posee. A lo largo de estas últimas décadas la teoría de la traducción ha aportado cantidad de denominaciones y definiciones. La variedad terminológica que encontramos refleja la falta de consenso que existe en la comunidad investigadora para identificar y definir los elementos culturales¹⁵ (Mayoral, 1999: p.75). Efectivamente, Viakhov y Florin (1970) hablaban de *realia*. House (1977) acuñaba *overt and covert translation*. Newmark (1991) hablaba de palabras lingüísticas extranjeras, Nord (1996) habla de *culturema*, Mayoral (2001) de referencias culturales.

Por ejemplo, Nord define de la siguiente manera la palabra *culturema*: un fenómeno social de una cultura X que es entendido como relevante por los miembros de esa cultura y que, comparado con un fenómeno correspondiente de una cultura Y, es percibido como específico de la cultura X¹⁶.

Para analizar las traducciones de los subtítulos italianos de los referentes culturales se ha elegido utilizar las estrategias propuestas por Jan

¹⁵ Mayoral Asensio, R. (1999), *La traducción de referencias culturales*, in Sendebarr: Revista De La Facultad De Traducción e Interpretación, 10, 1999, p. 75.

¹⁶ Amparo Hurtado Albir, *Traducción y traductología. Introducción a la traductología*, Cátedra, Madrid 2001.

Pedersen ¹⁷ y empleadas también en el trabajo de De Laurentiis (2019)¹⁸ que se van a exponer a continuación: retención, especificación, traducción directa, generalización, sustitución, omisión:

1. La retención es la más fiel a la cultura de origen ya que se conserva el termino original sin apenas modificaciones. Es la estrategia más fiel al texto original, pero la menos orientativa para el público meta.

2. La especificación hace referencia a la retención del término original más una pequeña explicación mediante la compleción o la adición. La primera se refiere a la adición de información inherente al término (por ejemplo, cuando se deletrea un acrónimo desconocido); la segunda, a la adición de información connotativa o del sentido del referente cultural de la cultura de origen.

3. La traducción directa mediante un calco o bien mediante cambio semántico. El primero está más orientado a la cultura de origen, ya que es una traducción estricta de los términos del texto original, mientras que el segundo se enfoca a la cultura de destino y opta por un término que suene más doméstico.

4. Se habla de generalización cuando se sustituye el elemento cultural específico de la cultura de origen por un término menos específico en la cultura de destino, usualmente un hiperónimo.

5. En la sustitución se reemplaza el referente cultural de origen por otro menos marcado. Por ejemplo, el segundo referente pertenece igualmente a la cultura de origen, pero es más conocido por el espectador. La sustitución puede darse también mediante una paráfrasis sin ningún componente cultural.

6. La omisión hace referencia a la eliminación del referente cultural, pero debe usarse con cautela y solo cuando las otras estrategias no resulten posibles.

Analícemos ahora unos referentes culturales teniendo en cuenta que podríamos haber considerado como referentes culturales también las categorías de modismos y refranes (3.1) y la de lenguaje coloquial y juegos

¹⁷ Jan Pedersen, *Subtitling Norms for Television: An Exploration Focusing on Extralinguistic Cultural References*, John Benjamins, Amsterdam y Filadelfia 2011, p. 73 (<https://doi.org/10.1075/btl.98>)

¹⁸ Antonella De Laurentiis, “El Ministerio Del Tiempo”: versioni sottotitolate a confronto, 2019.

de palabra (3.3). Se ha elegido separar las tres categorías simplemente para poder definir y realizar un estudio más exhaustivo y completo.

En el segundo capítulo “El laberinto del tiempo”, el ministerio está investigando sobre Carolina, una mujer maltratada de los años 80, que ha huido a través del armario de su casa a la Corte de Felipe IV (Rey de España entre 1621 y 1665), donde parece haber encontrado su lugar. El “único” problema es haber llevado todas las costumbres y los coloquialismos de los años 80 del siglo XX al siglo XVII:

[TABLA 03]

En el ministerio están investigando sobre lo que está pasando en la corte de Felipe IV. No es normal encontrar en el siglo XVII una mujer con ese nombre, Carolina (luego la mujer explicará que se lo puso su madre en honor a la hija de la princesa, Grace Kelly) y sobre todo no es nada normal el empleo de expresiones como mogollón o nos alabamos. Pacino comenta que es todo demasiado “cheli” para el siglo XVII: según la RAE es una jerga con elementos castizos, marginales y contraculturales. La jerga "cheli" es un fenómeno surgido a mediados de la década del 70 y experimentado en el lenguaje juvenil, como variante o como competencia del uso de la lengua. Este fenómeno viene explicado exhaustivamente por Margarita de Hoyos González:

La jerga "cheli" nació en las grandes urbes, principalmente en ambientes bajos, suburbanos y juveniles. Es una forma de comunicación que hoy en día no se puede desdeñar ni menospreciar por su reflejo de la expresión del habla de las generaciones jóvenes actuales a pesar, quizá, del valor pasajero y de su sospechosa trascendencia para el sistema de la lengua. [...]

El "cheli" nace en el momento del cambio político experimentado en España en estos últimos años y bajo la influencia de un movimiento a nivel mundial, como es el movimiento punk ¹⁹.

La autora sigue su análisis centrándose justo en una palabra que utiliza Carolina, mogollón:

Una palabra de esta jerga que me ha llamado la atención por el número tan elevado de significados que tiene es "mogollón". Puede

¹⁹ Margarita de Hoyos González, *Una variedad en el habla coloquial: la jerga “Cheli”*. Cauce, 1981, (4) pp. 31-39.

significar simultánea o intermitentemente algo bueno, malo, agradable, espantoso, pesado, aburrido, electrizante, bellissimo, complicado, fácil, difícil, multitudinario, alegre o triste. También equivale al trabajo, a una boda, a un ligue, a Marión Brando, al bonobús, ¡a un concierto rock! ²⁰(ibídem)

La palabra mogollón, se ha convertido en una palabra comodín entre los jóvenes con valor polisémico ya que es uno de los coloquialismos más utilizados por el público juvenil, como sustituto de otras voces de contenido cuantitativo, como multitud, cantidad, mucho, etc. La expresión “nos alabamos” es en cambio una expresión que procede desde el concurso televisivo “Un, dos, tres, responde otra vez”. Este programa es “el concurso televisivo por excelencia” (palabras de Salvador). “El problema es que se estrenó en 1972 y no en el siglo XVII”. En la traducción italiana las dos comunidades traducen “que mola mogollón” con *una figata della madonna* y *una figata*, dos expresiones coloquiales típicas del lenguaje juvenil y por esto resultan una traducción exacta.

Cheli se traduce de dos maneras: *gergale* y *moderno*, empleando en todos los casos la estrategia de la sustitución. La última expresión, bastante peliaguda ya que se solía escuchar solo en el concurso televisivo mencionado antes y no es posible encontrar una referencia en italiano. es “nos alabamos”, traducida con *i miei ossequi* y *andiamo andiamo*. A la hora de traducir entonces el traductor tiene cierta libertad ya que lo único importante es transmitir la idea de una despedida.

En mi propuesta de traducción, he elegido traducir “que mola mogollón” con *spacca una cifra*, una expresión del lenguaje juvenil; cheli con *gergale*, nos alabamos con *ci dileguiamo*. En el último referente cultural he empleado la estrategia de la amplificación añadiendo la palabra *gioco* antes del nombre del programa para explicar, de alguna manera, a qué se refiere la expresión “Un, dos, tres” (para poder aportar esta amplificación he tenido que reducir la parte precedente de la frase de Irene).

En el capítulo siete “Pretérito Imperfecto”, el actor Juanjo Cucalón sustituye al rey Fernando VII que enfermo podría morir antes de tiempo. El doble del rey, un actor de tercera que cree participar en un reality histórico, sin embargo, pone en peligro muchas veces la misión. En esta escena dice una

²⁰ *Ibidem.*

frase que la reina María Cristina puede entender: él se disculpa admitiendo que es un chiste de otra época:

[TABLA 04]

“María Cristina me quiere gobernar” además de ser “un chiste de época posterior” es una popular canción que nació en los años 30 del siglo XX gracias a la voz del cantante cubano Níco Saquito. El estribillo dice así: «María Cristina me quiere gobernar / y yo le sigo, le sigo la corriente / porque no quiero que diga la gente / que María Cristina me quiere gobernar».

La canción fue un gran éxito, aunque en realidad se trataba de una antigua copla, que había llegado a Cuba hacia 1833 con los exiliados de la guerra carlista. Esta canción fue una de la muchas que el pueblo español le dedicó a María Cristina de Borbón-Dos Sicilias, última esposa de Fernando VII, madre de Isabel II y Regente de España entre 1833 y 1840. Durante la Primera Guerra Carlista, la copla se hizo muy popular en el frente, donde los carlistas se la cantaban a los liberales (aunque otras teorías indican justo lo contrario). No está claro si la intención era burlarse de las tropas que apoyaban a la Regente o la letra era también para reírse del segundo marido de María Cristina, Agustín Fernández Muñoz, con quien se casó después de ni un año de luto. En los años 30 del siglo XX, el cantautor cubano Níco Saquito la grabó añadiendo algunas estrofas, obteniendo un éxito inmediato. En España volvió a oírse en los años 50, y también se convirtió en un éxito, aunque el origen de la canción se había ya olvidado. El público italiano es muy probable que no conozca la canción: va a entender el sentido de la frase (las dos comunidades de fansubbers la traducen correctamente mediante la estrategia de traducción directa) pero no va a entender la referencia y el chiste de Cucalón: su reacción probablemente será igual que la de la reina María Cristina.

Lenguaje coloquial y juegos de palabra

No es nada fácil dar una definición de lenguaje coloquial ya que este no es uno de los campos más estudiados en el mundo de la traducción. Aunque varios autores han hecho múltiples intentos de definir el término juego de palabras, en este trabajo solo se van a tratar algunas definiciones. Una de las primeras es la siguiente:

Entendemos por lenguaje coloquial el habla tal como brota, natural y espontáneamente en la conversación diaria, a diferencia de las manifestaciones lingüísticas conscientemente formuladas, y por tanto más cerebrales, de

oradores, predicadores, abogados, conferenciantes, etc., o las artísticamente moldeadas y engalanadas de escritores, periodistas o poetas ²¹.

Briz²², proporciona esta definición, “el habla coloquial informal se define como el registro propio de la conversación espontánea con un tono informal y un tenor interactivo que versa sobre temas cotidianos”, explicando las características de este tipo de lenguaje.

En este trabajo, la tipología de lenguaje coloquial que vamos a analizar está representada por diálogos que responden a un guión escrito en el que se “representa” una lengua coloquial informal. De hecho, como afirma Romero en su trabajo de investigación: “el carácter no espontáneo de los diálogos, puesto que existe una preparación previa, ausente en la conversación cara a cara, implica que la lengua de los géneros de ficción presente ciertas diferencias cualitativas y cuantitativas respecto a la lengua real de la conversación espontánea”²³.

Esta premisa nos lleva a argumentar brevemente acerca de la llamada oralidad fingida o prefabricada, un instrumento que, como afirma la estudiosa Brumme²⁴ “crea la ficción o la ilusión de un habla auténtica que, en general, caracteriza la manera de hablar de una figura o protagonista imaginado, o sea, el habla inventada por alguien (novelista, guionista, dramaturgo, varios autores o adaptadores, etc.) Además del lenguaje coloquial en este apartado se ha considerado brevemente también el recurso al humor y a juegos de palabras que no son fáciles de definir ni de estudiar y sobre todo no son fáciles de traducir. El juego de palabras es un recurso lingüístico que consiste en la ambigüedad de unas palabras por tener más de un posible significado. Una de las definiciones más completa es la que proponemos a continuación:

Wordplay is the general name indicating the various textual phenomena in which certain features inherent in the structure of the language used (level of competence or langue) are exploited in such a way as to establish a communicatively significant (near) simultaneous

²¹ Werner Beinhauer, *El español coloquial*, Ed. Gredos, Madrid 1978, p. 9

²² Antonio Briz Gómez, *El español coloquial en la conversación: esbozo de pragmatogramática*, Planeta Publishing Corporation, 1998, p. 41.

²³ Lupe Romero et al., *La variación lingüística en los géneros de ficción: conceptos y problemas sobre su traducibilidad: conceptos y problemas sobre su traducibilidad.*, in “Hermeneus: Revista de la Facultad de Traducción e Interpretación de Soria”, 2013, pp. 226-227.

²⁴ Jenny Brumme et al, eds. *La oralidad fingida: descripción y traducción*, Iberoamericana, 2008, p. 8.

confrontation of at least two linguistic structures with more or less dissimilar meanings and more or less similar forms²⁵.

Juego de palabras es el nombre general que designa diversos fenómenos textuales donde se aprovechan ciertas características lingüísticas de la estructura de la lengua utilizada para lograr una confrontación comunicativamente significativa de al menos dos estructuras lingüísticas con formas más o menos similares y significados más o menos distintos. Dichos juegos de palabra pueden ser fonológicos (por ejemplo: homofonía, homografía, la homonimia), polisémicos, idiomáticos (alteración de una expresión idiomática), sintácticos o morfológicos.

Para traducir las siguientes expresiones de lenguaje coloquial y juegos de palabra se emplearán las mismas estrategias de Gottlieb empleadas para la traducción de expresiones idiomáticas analizadas anteriormente, es decir: congruencia, equivalencia, correspondencia, reducción, paráfrasis, expansión, omisión y compensación. Analicemos ahora una pequeña parte del corpus donde se puede notar una muestra de juegos de palabras y de lenguaje coloquial.

En el último capítulo Lola explica a Julián el plan del subsecretario del tiempo Juan Salcedo. Este quiere matar a la nieta de Julián porque descubrió que en el futuro ella habría montado una rebelión contra él.

[TABLA05]

La palabra *pibe*, expresión coloquial para indicar un joven, procede de una voz común en varios dialectos hablados en la península itálica, es decir *pivello* o del genovés *pivetto*, diminutivo de *pivo* (palabra de ese dialecto que ya aparecía en el 1600 como sinónimo de niño o muchacho).

Hay que puntualizar sin embargo que esta palabra era desconocida en Italia fuera de Liguria y que volvió a entrar desde Argentina por medio del lenguaje futbolístico (Maradona era el “pibe de oro”). En España su uso está limitado al lenguaje coloquial y jergal. La palabra “pibe” se traduce sin problemas con *ragazzino*. La traducción de A7A utiliza una expresión coloquial muy común en italiano para indicar que alguien está loco. Sin embargo, se elige no traducir la palabra “pibe”. Para traducir la palabra “pibe” se ha empleado la estrategia de la equivalencia (Subtheka) y la de la omisión (A7A). La otra expresión coloquial es “está como una (puta) cabra”. Es una locución verbal coloquial que significa estar loco, chiflado (DRAE). El adjetivo *puta* enfatiza el sentido general de la expresión.

²⁵ Dirk Delabastita, “Wordplay.” *There's a Double Tongue*, Brill, 1993, p. 57.

Extraña pensar en porqué la locura se asocia a este animal. Es probable que esta expresión (como muchos refranes y frases hechas) venga del mundo rural donde los campesinos podían observar el comportamiento de sus animales diariamente. Se dice que cuando los críos de ovejas, vacas o caballos destetan, se quedan tranquilamente al lado de sus madres. Los pequeños cabritos, en cambio, salen corriendo desafortadamente. Muchas veces las madres cabras tienen que correr desesperadas como locas detrás de sus críos para que no les ocurra nada. Los dos equivalentes en italiano son: *questo ragazzino è un fottuto pazzo y è fuori come un cazzo di balcone*. En la primera traducción, la de Subtheke, desaparece la frase hecha y se traduce su significado. En mi propuesta de traducción he intentado traducir todo respetando el sentido original y el intento de Julián: así que he traducido “este pibe está como una puta cabra” con *sto ragazzino è matto da legare*, donde *ragazzino* es la traducción de “pibe” (empleando la estrategia de equivalencia) y *matto da legare* es una frase hecha italiana para indicar que alguien está loco. Se puede afirmar entonces que todas las traducciones de la expresión “estar como una cabra” se han traducido con la estrategia de la correspondencia.

La última escena que vamos a analizar, siempre del capítulo ocho, tiene lugar en el despacho de Salvador. Julián cuenta lo que ha visto en el año 2070, pero al resto de la patrulla le resulta bastante difícil creerle. Para demostrar que está diciendo la verdad, Julián enseña una foto de Juan Salcedo, que ellos conocen como Nacho:

[TABLA06]

¿Pero quién es un cantamañanas? Según la definición RAE una persona informal, fantasiosa, irresponsable, que no merece crédito. En pocas palabras, una persona inconsciente que se compromete a hacer cosas que va a ser incapaz de realizar. La expresión “ser un cantamañanas” procede de los siglos de oro (siglos XVI y XVII) como una clara alusión a aquellos tipos que, huyendo de cualquier responsabilidad, dejaban los trabajos pendientes y sin terminar para el día siguiente. Muchos eran a quienes se les encomendaba algún tipo de encargo y respondían “¡Mañana!”, ya que no tenían intención alguna de llevarlo a cabo. El hecho de decir (cantar) de una manera descarada ese ‘¡mañana!’ propició que la respuesta del interlocutor fuese “¡Ya cantó mañana!”. Del significado global de la reacción y de la respuesta, salió la figura del cantamañanas, individuo que asegura que va a hacer algo con cuya realización los demás no podrán contar. En la versión italiana tenemos dos traducciones para cantamañanas: *idiota y buono a nulla*. La primera

traducción, la de Subtheka no consigue transmitir el significado completo de la expresión española; la estrategia empleada es de hecho una omisión. La de A7A en cambio sí lo consigue empleando la estrategia de la correspondencia, estrategia que se ha elegido emplear de la misma manera en mi propuesta de traducción traduciendo con un sinónimo de *buono a nulla*, es decir *fannullone*.

Resultados del análisis y conclusiones

Se van a presentar ahora unas breves consideraciones acerca de las traducciones proporcionadas por las dos comunidades de fansubbers, Subtheka y A7A. Las estrategias más empleadas para traducir las expresiones idiomáticas han sido la equivalencia y la correspondencia. Las dos comunidades han intentado evitar traducciones literales y han conseguido ofrecer soluciones traductoras originales: las expresiones idiomáticas italianas y las frases hechas consiguen restituir el mismo valor, desde un punto de vista formal y semántico, expresado en el texto de partida. Otras soluciones empleadas en menor medida han sido la omisión, la paráfrasis y la reducción. En mi propuesta de traducción se ha intentado emplear siempre las estrategias de la equivalencia y de la correspondencia y evitar las estrategias que eliminan los valores formales y semánticos de las expresiones idiomáticas.

La estrategia más empleada por ambas comunidades de fansubbers en cambio para los referentes culturales es la de la traducción directa. Esto quiere decir que se ha intentado, en la mayoría de los casos, mantener la fidelidad al texto de partida. Otras estrategias empleadas han sido la generalización y la sustitución. Se pueden resumir estos resultados afirmando que las comunidades de fansubbers han intentado no modificar el texto de partida para que el espectador italiano pudiera apreciar la riqueza de los diálogos y de los contenidos culturales. Con el lenguaje coloquial y juegos de palabra nos encontramos ante una situación similar a la de modismos y frases hechas: también en este caso, de hecho, las estrategias más empleadas son la equivalencia y la correspondencia; en menor medida encontramos la estrategia de la paráfrasis y la de la omisión. Podemos afirmar nuevamente que las dos comunidades han intentado evitar traducciones literales ofreciendo soluciones traductoras originales: las expresiones italianas típicas del lenguaje coloquial y los juegos de palabra consiguen restituir el mismo valor, desde un punto de vista formal y semántico, expresado en el texto de partida (aunque en algunos ejemplos sí se percibe una mayor dificultad para conseguir los mismos matices que en español).

El objetivo principal de este trabajo ha sido, entonces, analizar las estrategias de traducción empleadas y proporcionar una propuesta de traducción lo más cercana posible a una traducción oficial. Las estrategias empleadas siguen todas una coherencia traductora y el texto traducido resulta ser comprensible por el espectador italiano sin necesidad de abusar de las estrategias de generalización, de sustitución u omisión en la traducción de los elementos culturales que son parte integrante de la serie española. Es necesario señalar que estos son solo unos resultados parciales y que sería necesario extender el análisis a un número mayor de escenas de la cuarta temporada para poder confirmar los resultados que se acaban de analizar.

Gracias a esta pequeña muestra de resultados se puede afirmar sin duda alguna que el fansub, en este caso representado por las comunidades de fansubbers Subtheka y A7A, ha sido capaz de superar las barreras lingüísticas y culturales que son una de las características principales de la serie a la hora de “vender el producto” al extranjero.

El Ministerio del Tiempo ha logrado crear un producto audiovisual con el poder de atraer aficionados de calidad, que influyen e invitan a los demás usuarios a visualizar la serie y es una lástima que una serie con un potencial tan grande no pueda difundirse más allá de España o de los territorios hispanohablantes; con este trabajo, finalmente, se intenta homenajear esta serie y todo lo que ha enseñado en las cuatro temporadas, dando las gracias contemporáneamente a Subtheka y a A7A (y a Subsfactory por las primeras tres temporadas) porque ha sido gracias a ellos si hoy en día se puede disfrutar en Italia de un producto original, de calidad y didáctico al mismo tiempo.