

ENTRE MANOS, ZAPATOS Y RELOJES: FRASEOLOGÍA HUMORÍSTICA Y TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL EN ESPAÑOL Y ALEMÁN

SARA BARROSO TAPIA
Universidad de Valladolid
sara.barroso@uva.es

Fecha de recepción: 04.12.2025

Fecha de revisión: 18.12.2025

Fecha de aceptación: 27.12.2025

Resumen: El artículo examina el uso humorístico de las unidades fraseológicas en productos audiovisuales desde un enfoque contrastivo y traductológico. El análisis parte de un corpus formado por escenas seleccionadas de las series *Henry Danger*, *Der Bergdoktor*, *Tandem*, *L'art du crime* y de la película *Sonntagskinder*, en las que el humor se articula mediante frases hechas, juegos de palabras, modificaciones fraseológicas, dobles sentidos y activación simultánea del significado literal y figurado. El estudio atiende a las soluciones documentadas en las versiones españolas y alemanas disponibles, con especial atención a la equivalencia funcional, la adaptación cultural, la recreación humorística, la omisión y la compensación. Los resultados muestran que la traducción de unidades fraseológicas humorísticas no depende solo de la correspondencia semántica entre lenguas, sino también de la función pragmática que desempeña la expresión en la escena, del grado de reconocimiento fraseológico por parte del espectador y de las restricciones propias del doblaje audiovisual. El análisis permite comprobar que la conservación del efecto humorístico exige con frecuencia soluciones creativas que se alejan de la literalidad y priorizan la naturalidad discursiva, la coherencia narrativa y la recepción en la cultura meta. El trabajo contribuye al estudio de la fraseología contrastiva aplicada a la traducción audiovisual y subraya la necesidad de integrar los factores lingüísticos, culturales y multimodales en el análisis del humor fraseológico.

Palabras clave: fraseología; humor verbal; traducción audiovisual; doblaje; español; alemán.

Hands, Shoes and Clocks: Humorous Phraseology and Audiovisual Translation in Spanish and German

Abstract: This article examines the humorous use of phraseological units in audiovisual products from a contrastive and translation-oriented approach. The analysis is based on a corpus of selected scenes from the series *Henry Danger*, *Der Bergdoktor*, *Tandem* and *L'art du crime*, as well as from the film *Sonntagskinder*, in which humour is constructed through idiomatic expressions, wordplay, phraseological modifications, double meanings and the simultaneous activation of literal and figurative readings. The study focuses on the solutions documented in the available Spanish and German versions, with particular attention to functional equivalence, cultural adaptation, humorous recreation, omission and compensation. The results show that the translation of humorous phraseological units does not depend solely on semantic correspondence between languages, but also on the pragmatic function performed by the expression in the scene, the degree of phraseological recognition on the part of the viewer and the specific constraints of audiovisual dubbing. The analysis shows that preserving the humorous effect often requires creative solutions that move away from literal translation and prioritise discursive naturalness, narrative coherence and reception in the target culture. The article contributes to the study of contrastive phraseology applied to audiovisual translation and highlights the need to integrate linguistic, cultural and multimodal factors into the analysis of phraseological humour.

Keywords: phraseology; verbal humour; audiovisual translation; dubbing; Spanish; German.

Sumario: 1. Introducción. 2. Marco teórico. 2.1. Unidad fraseológica, idiomatización y fijación. 2.2. Desautomatización y juego fraseológico. 2.3. Humor verbal y traducción audiovisual. 3. Corpus y metodología. 4. Análisis. 4.1. *Henry Danger*. 4.2. *Der Bergdoktor*. 4.3. *Tandem*. 4.4. *L'art du crime*. 4.5. *Sonntagskinder*. 5. Discusión y conclusiones. 6. Referencias bibliográficas. 7. Corpus audiovisual.

1. Introducción

El estudio de las unidades fraseológicas ocupa un lugar central en la lingüística contrastiva y en la traductología, ya que estas combinaciones pluriverbales condensan significados idiomáticos, valores culturales y patrones de conceptualización difíciles de trasladar de una lengua a otra. Su análisis permite observar no solo la relación entre forma y significado, sino también la manera en que una comunidad lingüística organiza determinadas

experiencias mediante imágenes recurrentes, metáforas lexicalizadas y asociaciones culturales compartidas. En el caso del par alemán-español, la comparación fraseológica resulta especialmente productiva, puesto que ambas lenguas comparten algunos procedimientos figurativos, aunque con diferencias relevantes en la selección léxica, la fijación formal, el grado de idiomatización y las posibilidades de actualización discursiva. Esta afinidad ha sido señalada por Mellado Blanco (2012) en su estudio sobre las comparaciones fijas en alemán y español, donde muestra que, aun cuando las imágenes concretas y los términos de comparación pueden diferir de una lengua a otra, los mecanismos semántico-estructurales que intervienen en la formación de estas unidades presentan importantes paralelismos. Esta observación resulta pertinente para el presente trabajo, ya que el humor fraseológico analizado en el corpus depende precisamente de la tensión entre imágenes compartidas, soluciones idiomáticas específicas de cada lengua y posibilidades de actualización discursiva.

Dentro de este ámbito, el uso humorístico de las unidades fraseológicas constituye un terreno de especial interés. Las frases hechas suelen reconocerse por su estabilidad formal y por la distancia entre significado literal y significado figurado. Precisamente esa doble dimensión permite que puedan ser manipuladas con fines cómicos. El humor surge, con frecuencia, cuando el hablante reactiva el sentido literal de una expresión idiomática, altera alguno de sus componentes, juega con la polisemia de una palabra o inserta la unidad fraseológica en una situación narrativa que rompe las expectativas del receptor. La comicidad no depende únicamente de la expresión aislada, sino de la interacción entre lengua, contexto, imagen, gesto, entonación y conocimiento compartido.

Los productos audiovisuales ofrecen un campo privilegiado para analizar estos mecanismos. En series, películas y otros formatos ficcionales, las unidades fraseológicas no aparecen como elementos meramente ornamentales, sino como recursos que contribuyen a la caracterización de los personajes, al ritmo del diálogo, a la construcción de la escena y a la creación de efectos humorísticos. La dimensión multimodal del texto audiovisual intensifica esta función, ya que el espectador interpreta la expresión fraseológica junto con la imagen, la situación comunicativa, la prosodia y la reacción de los interlocutores. De este modo, el humor fraseológico se apoya en una compleja red de señales verbales y no verbales.

La traducción de estas unidades plantea dificultades específicas. Cuando una unidad fraseológica se emplea con valor humorístico, el traductor no debe trasladar únicamente el contenido semántico de la expresión, sino también su función pragmática y su efecto en la escena. La equivalencia literal puede conservar la imagen original, pero producir un resultado poco idiomático en la lengua meta. La equivalencia fraseológica puede mantener la naturalidad discursiva, aunque modifique la imagen de partida. La adaptación cultural, la compensación, la recreación o la omisión pueden convertirse en soluciones necesarias cuando el juego de palabras no dispone de una correspondencia directa. En traducción audiovisual, estas decisiones se ven condicionadas, a su vez, por restricciones de sincronía, duración, oralidad prefabricada y adecuación al registro del personaje.

Este artículo se inscribe en la línea de los estudios contrastivos sobre fraseología alemán-español y parte de la premisa de que las unidades fraseológicas no deben analizarse solo como equivalencias léxicas, sino como construcciones discursivas vinculadas a contextos de uso concretos.

El objetivo principal consiste en analizar el funcionamiento humorístico de unidades fraseológicas en un corpus de escenas procedentes de las series *Henry Danger*, *Der Bergdoktor*, *Tandem* y *L'art du crime*, así como de la película *Sonntagskinder*. El análisis atiende a la relación entre unidad fraseológica, contexto narrativo y solución traductológica en las versiones española y alemana. Se estudian, en particular, los casos en los que el humor se construye mediante juegos de palabras, modificaciones fraseológicas, dobles sentidos, activación del significado literal y figurado, y desplazamientos entre expresión idiomática y situación visual.

A partir de este corpus, el artículo persigue tres objetivos específicos. En primer lugar, identificar los mecanismos fraseológicos que contribuyen a la construcción del humor en las escenas analizadas. En segundo lugar, describir las estrategias empleadas en las versiones española y alemana para conservar, adaptar o neutralizar el efecto humorístico. En tercer lugar, valorar hasta qué punto las soluciones traductológicas mantienen la función pragmática de la unidad fraseológica dentro de la escena. El estudio no pretende establecer tendencias generales sobre el humor en alemán y español, sino ofrecer un análisis cualitativo de casos representativos que muestran la complejidad de traducir la fraseología cuando esta se encuentra vinculada a la comicidad audiovisual.

El trabajo se organiza del siguiente modo: tras la introducción, se presenta el marco teórico dedicado a la unidad fraseológica, la desautomatización y la traducción del humor audiovisual. A continuación, se describe el corpus y la metodología empleada. El apartado de análisis examina las escenas seleccionadas y la sección final recoge la discusión de resultados y las conclusiones.

2. Marco teórico

2.1. Unidad fraseológica, idiomatización y fijación

La delimitación de la unidad fraseológica constituye uno de los puntos de partida del análisis, ya que el corpus examinado no contiene únicamente locuciones idiomáticas plenamente lexicalizadas, sino también fórmulas, expresiones parcialmente fijadas, juegos fraseológicos y modificaciones creadas con finalidad humorística. La fraseología debe entenderse, por tanto, como un ámbito gradual, en el que las unidades no presentan siempre el mismo grado de fijación, idiomatización, institucionalización o transparencia semántica. Esta concepción permite analizar tanto fraseologismos prototípicos como expresiones situadas en zonas más periféricas del campo fraseológico.

En el ámbito hispánico, Corpas Pastor (1996: 20) define las unidades fraseológicas como unidades formadas por más de dos palabras gráficas, con un límite superior situado en la oración compuesta, caracterizadas por su frecuencia de uso, la coaparición de sus elementos, la institucionalización, la fijación, la especialización semántica, la idiomatización y la variación potencial. Esta definición resulta operativa porque permite considerar la fraseología como un conjunto de unidades pluriverbales consolidadas en el uso, aunque no todas manifiesten los mismos rasgos con idéntica intensidad. Montoro del Arco (2005: 180) precisa esta delimitación al concebir las unidades fraseológicas como segmentos lingüísticos pluriverbales que se comportan como unidades institucionalizadas y que presentan, según los casos, fijación formal, variación potencial fija, especialización semántica, idiomatización y valores pragmáticos vinculados a la interacción, la conexión discursiva o la actitud del hablante.

Esta perspectiva resulta especialmente útil para el presente estudio, ya que el humor audiovisual no siempre opera sobre unidades fraseológicas prototípicas, sino también sobre expresiones reconocibles por su estabilidad

relativa, por su recurrencia en la lengua o por su disponibilidad pragmática. La comicidad puede apoyarse en una UF consolidada, como *Wo drückt der Schuh?*, *einen Moment haben*, *mettre la main à la pâte* o *meinen Finger ins Feuer legen*, pero también puede construirse mediante alteraciones, sustituciones léxicas, creaciones ocasionales o activaciones inesperadas del significado literal. En estos casos, la identificación de la unidad no depende solo de su aparición en diccionarios fraseológicos, sino de su funcionamiento discursivo y de su reconocimiento como patrón disponible para los hablantes.

Uno de los rasgos centrales de la unidad fraseológica es la fijación. Las UF no se generan en cada acto comunicativo mediante reglas libres de combinación, sino que se reproducen como secuencias previamente disponibles en la memoria lingüística de una comunidad. Esta fijación puede afectar a la selección léxica, al orden de los componentes, a la flexión, a la estructura sintáctica, al régimen preposicional o al valor pragmático de la expresión. Ahora bien, la fijación no equivale a inmovilidad absoluta. Muchas unidades admiten variantes, actualizaciones contextuales o modificaciones intencionadas sin dejar de ser reconocibles como fraseologismos. La fraseología se caracteriza, precisamente, por la tensión entre estabilidad y variación.

Esta tensión adquiere especial relevancia en el humor, ya que, para que una modificación fraseológica produzca comicidad, el receptor debe reconocer la forma canónica de la UF y advertir la modificación introducida en el enunciado. Las sustituciones léxicas, las reformulaciones inesperadas o la activación simultánea del significado literal y figurado solo pueden interpretarse adecuadamente si se mantiene un vínculo reconocible con una estructura fraseológica previa. El efecto humorístico surge de la distancia entre la forma canónica y la forma actualizada en la escena.

La idiomatidad constituye otro rasgo central, aunque no es una característica esencial en todas las unidades fraseológicas. Según Fleischer:

Idiomatizität einer Konstruktion liegt vor, wenn zwischen ihrer Gesamtbedeutung und der konstruktionsexternen Bedeutung ihrer Komponenten keine reguläre – d. h. den produktiven syntaktisch-semanticen Verknüpfungsregeln entsprechende – Beziehung und damit – nur in diesem Sinne – keine „Motivation“ besteht (2001: 123).

Sin embargo, la idiomaticidad es gradual. Existen unidades opacas, cuyo significado no puede inferirse a partir de las palabras que las integran; unidades parcialmente idiomáticas, en las que algún componente conserva una relación reconocible con el significado global; y expresiones relativamente transparentes, cuyo sentido puede reconstruirse con apoyo del contexto. Esta gradación permite evitar una concepción restrictiva de la fraseología limitada a las locuciones de significado totalmente opaco.

La relación entre idiomaticidad y fijación ha sido señalada por Zuluaga Ospina (1980) al sostener que toda expresión idiomática es fija. Desde esta óptica, la idiomaticidad implica algún grado de fijación, aunque la fijación no implica siempre idiomaticidad plena. Esta distinción resulta necesaria para el análisis del corpus, ya que algunas expresiones estudiadas presentan escasa opacidad semántica, pero sí una forma convencionalizada y una función comunicativa estable. Ocurre, por ejemplo, con *einen Moment haben* o *to give someone a minute*, cuyo interés no reside en una idiomaticidad fuerte, sino en su disponibilidad como fórmula recurrente que puede integrarse en un juego verbal sobre el tiempo.

Junto a la fijación y la idiomaticidad, debe considerarse la institucionalización. Una combinación se convierte en fraseológica cuando se consolida en el uso y es reconocida por la comunidad lingüística como unidad disponible. La institucionalización se vincula con la frecuencia, la reproducibilidad y la especialización semántica o pragmática. Desde el punto de vista traductológico, este rasgo permite distinguir entre unidades fraseológicas asentadas, modificaciones ocasionales y creaciones pseudo-fraseológicas. Estas últimas imitan la estructura, el ritmo o la apariencia de una expresión fija sin estar plenamente institucionalizadas en el uso. Su interés para el análisis del humor reside en que activan la expectativa fraseológica del receptor, aunque no remitan a una unidad canónica estable. La comicidad puede surgir, en estos casos, de la tensión entre apariencia fraseológica, anomalía formal y reconocimiento discursivo.

La motivación permite completar esta delimitación. En una parte de las UF existe un vínculo cognitivo entre el significado literal de la expresión y su significado fraseológico. Este vínculo puede estar más o menos accesible para los hablantes. Algunas unidades conservan una imagen mental fácilmente recuperable, mientras que otras han perdido transparencia por procesos de lexicalización e idiomatización. En el análisis del humor fraseológico, la

motivación resulta decisiva, porque muchas escenas explotan la posibilidad de reactivar la imagen literal de una expresión. Las unidades relacionadas con partes del cuerpo, como *main*, *mano*, *dedo* o *Finger*, ofrecen un terreno especialmente productivo para esta reactivación, ya que la imagen verbal puede entrar en contacto directo con la imagen visual de la escena.

La dimensión icónica y metafórica de muchas UF permite conectar el análisis fraseológico con la semántica cognitiva. Las unidades fraseológicas no solo almacenan significados idiomáticos, sino también imágenes convencionalizadas, modelos culturales¹ y formas de conceptualizar la experiencia. En el caso de expresiones como *Wo drückt der Schuh?*, la imagen del zapato que aprieta sirve para conceptualizar una preocupación o un problema; en *meinen Finger ins Feuer legen*, la imagen corporal y física del riesgo expresa certeza o compromiso; en *Schnee von gestern*, la imagen de la nieve pasada permite conceptualizar la pérdida de actualidad. Estas imágenes pueden conservarse, modificarse o sustituirse en la traducción, lo que afecta tanto al significado como al efecto humorístico.

Por ello, el presente estudio adopta una delimitación amplia y funcional de la unidad fraseológica. Se consideran relevantes aquellas secuencias pluriverbales que presentan algún grado de fijación, institucionalización, idiomatización, especialización semántica, motivación figurativa o valor pragmático convencionalizado, siempre que desempeñen una función reconocible en la construcción del humor audiovisual. Esta definición permite incluir tanto UF plenamente asentadas como modificaciones fraseológicas y creaciones pseudo-fraseológicas cuando estas se apoyan en patrones reconocibles y generan un efecto cómico mediante la ruptura, la desviación o la reactivación del significado literal.

Esta concepción resulta adecuada para un corpus audiovisual, ya que el humor no depende únicamente de la existencia de una equivalencia fraseológica entre lenguas, sino de la interacción entre forma lingüística, contexto narrativo, imagen, prosodia y expectativas del receptor. La UF se analiza, por tanto, como una unidad discursiva y multimodal: una estructura relativamente fijada que puede ser reproducida, adaptada o alterada en

¹ Un estudio sobre la relación entre fraseología y cultura puede verse en Barroso Tapia (2020).

función de las necesidades expresivas de la escena y de las restricciones propias de la traducción audiovisual.

2.2. Desautomatización y juego fraseológico

La desautomatización fraseológica constituye uno de los mecanismos más productivos en la explotación humorística de las unidades fraseológicas. Siguiendo a Mellado Blanco (2020: 19), puede entenderse como el conjunto de cambios estructurales o semánticos producidos en la forma canónica de una UF, siempre que se cumplan tres condiciones: que el hablante realice el cambio de forma ocasional, voluntaria e intencionada; que tanto emisor como receptor puedan reconocer la UF original; y que la unidad modificada presente un carácter novedoso o no usual. Esta delimitación permite diferenciar la desautomatización de otros fenómenos próximos, como la variación fraseológica admitida por el uso, la reformulación no intencional o el error producido por desconocimiento de la unidad.

La desautomatización exige, por tanto, un equilibrio entre continuidad y ruptura. La modificación debe ser perceptible para que el receptor advierta la desviación respecto de la forma esperada, pero no puede ser tan intensa que impida vincular el enunciado con la UF de partida. Si la expresión modificada deja de remitir a la unidad canónica, el efecto fraseológico desaparece. Esta relación entre forma esperada y forma actualizada resulta decisiva en el humor, ya que la comicidad se produce precisamente cuando el receptor reconoce la unidad fraseológica de base y detecta la alteración introducida en el discurso.

La intencionalidad desempeña un papel central en este proceso. Como señala Mellado Blanco, siguiendo a Pfeiffer (2018), una modificación puede considerarse intencionada cuando el contexto ofrece indicios suficientes para que el oyente interprete que el hablante ha alterado la UF con un fin comunicativo concreto. En ausencia de esas pistas, la modificación podría interpretarse como error, confusión o simple variación no marcada. En los productos audiovisuales, estos indicios no proceden únicamente del diálogo, sino también de la imagen, la gestualidad, la entonación, la reacción de otros personajes y la situación narrativa.

Mena Martínez (2003) describe la desautomatización como un proceso comunicativo en el que el emisor, a partir de una UF original y de sus posibilidades de modificación, produce de forma intencional una unidad

fraseológica modificada dirigida al receptor con el propósito de generar un efecto determinado. Esta concepción resulta especialmente adecuada para el análisis del humor audiovisual, ya que las unidades modificadas no se interpretan de manera aislada, sino como parte de una escena diseñada para provocar una reacción en el espectador.

En el discurso audiovisual, la desautomatización suele manifestarse en los casos en los que una UF se altera para adaptarse a la situación narrativa. La sustitución de un componente, la reactivación del significado literal o la interferencia entre una imagen fraseológica y un elemento visible de la escena pueden convertir una expresión convencional en un recurso humorístico. En estos casos, la traducción debe valorar si conserva la imagen de partida, si recurre a una UF equivalente en la lengua meta o si recrea el juego mediante otra solución fraseológica funcional.

El juego fraseológico se diferencia de la simple modificación porque no toda alteración de una UF produce humor. Para que exista juego fraseológico, la modificación debe activar una lectura doble, provocar una ruptura de expectativas o establecer una relación inesperada entre la expresión convencional y el contexto comunicativo. En el corpus, este juego se construye principalmente mediante tres procedimientos: la activación simultánea del significado literal y figurado, la sustitución de un componente motivada por la imagen de la escena y la creación de expresiones pseudo-fraseológicas que imitan el ritmo, la estructura o la apariencia de una expresión fija sin constituir una UF asentada en el uso. Estas formas resultan relevantes para el estudio del humor, ya que explotan la expectativa fraseológica del receptor y producen comicidad mediante una anomalía reconocible.

La traducción de la desautomatización fraseológica plantea una dificultad añadida. El traductor debe decidir si conserva la imagen de la UF original, si busca una UF equivalente en la lengua meta, si recrea el juego mediante otra imagen, si compensa la pérdida humorística en otro punto del diálogo o si neutraliza la modificación. La solución depende del grado de fijación de la unidad original, de la disponibilidad de una expresión equivalente, de la función narrativa del juego y de las restricciones propias del doblaje. Cuando el humor se apoya en una palabra concreta vinculada a la imagen, como *main*, *mano*, *doigt* o *Finger*, la traducción se ve condicionada por la necesidad de mantener la coherencia entre lo dicho y lo mostrado.

En este estudio, la desautomatización se entiende como una estrategia discursiva que modifica, reactiva o parodia una unidad fraseológica con una finalidad humorística. El análisis no se limita a identificar la UF de partida, sino que examina qué elemento se altera, qué lectura se activa, qué relación mantiene la expresión con la escena y qué solución adopta la traducción. Esta perspectiva permite valorar si la versión española o alemana conserva el efecto cómico, lo transforma, lo desplaza o lo neutraliza.

2.3. Humor verbal y traducción audiovisual

El humor audiovisual está condicionado por una doble articulación: el componente verbal y el componente multimodal. A diferencia de otros tipos de texto, el enunciado traducido debe integrarse en una escena previamente fijada por la imagen, el montaje, la duración de los turnos de habla, la actuación de los personajes, la gestualidad y la progresión narrativa. La comicidad no se construye únicamente mediante el contenido lingüístico del diálogo, sino también mediante la relación entre lo que se dice, lo que se muestra y la forma en que el espectador interpreta esa interacción. Una unidad fraseológica puede adquirir valor humorístico porque contradice la imagen, porque la confirma de manera literal, porque se apoya en un gesto o porque provoca una reacción visible en otro personaje.

La traducción para doblaje añade restricciones específicas, ya que el texto meta debe ajustarse a la sincronía labial, a la duración del enunciado, al ritmo de la escena y a la verosimilitud conversacional. Agost (1999) y Chaume (2012) han subrayado que el doblaje no consiste en trasladar un diálogo escrito, sino en producir una oralidad prefabricada que parezca espontánea y que funcione dentro de unas coordenadas audiovisuales ya establecidas. Esta oralidad traducida debe sonar natural en la lengua meta, respetar el registro del personaje y mantener la coherencia con la situación comunicativa. En el caso de las unidades fraseológicas humorísticas, esta exigencia se vuelve especialmente compleja, ya que la solución traductora debe conservar, adaptar o sustituir un efecto cómico que depende a la vez de la forma lingüística, del contexto escénico y del reconocimiento por parte del espectador.

Los estudios sobre traducción del humor han mostrado que la transferencia de la comicidad exige atender al tipo de mecanismo humorístico, al grado de dependencia cultural y al efecto previsto en el

receptor. Zabalbeascoa (1996, 2005) propone analizar el humor audiovisual a partir de los factores que intervienen en su producción y recepción, entre ellos la combinación de códigos, la función del chiste dentro de la escena y la relación con la cultura de partida y la cultura meta. Vandaele (2002), por su parte, insiste en que el humor no puede reducirse a una equivalencia semántica, ya que implica efectos pragmáticos, cognitivos y sociales que pueden variar entre comunidades lingüísticas.

Aplicado a la fraseología, este planteamiento permite distinguir varios grados de dificultad traductológica. Algunas unidades fraseológicas humorísticas se apoyan en imágenes relativamente compartidas entre lenguas, lo que facilita la búsqueda de equivalentes funcionales. Otras dependen de un componente léxico concreto, de una ambigüedad formal o de una referencia cultural difícilmente trasladable. En estos casos, la traducción puede optar por conservar el mismo mecanismo, sustituirlo por otro de efecto pragmático semejante, desplazar el juego hacia otro elemento del diálogo o neutralizarlo cuando las restricciones de la lengua meta o del doblaje impiden una recreación eficaz.

El problema se intensifica cuando la unidad fraseológica aparece desautomatizada o vinculada a un juego de palabras. Si la comicidad se basa en la activación simultánea del significado literal y figurado, el traductor debe valorar si la lengua meta dispone de una UF equivalente que permita mantener esa doble lectura. Si el humor procede de la sustitución de un componente, de una anomalía léxica o de una creación pseudo-fraseológica, la traducción debe reconstruir no solo el significado, sino también la desviación respecto de la forma esperada. La dificultad no reside únicamente en traducir la UF, sino en traducir la relación entre la UF, su modificación y el efecto humorístico que genera en la escena.

Desde este planteamiento, el presente análisis no valora las versiones traducidas como correctas o incorrectas en sentido normativo. Se examina su funcionamiento discursivo dentro del producto audiovisual: mantenimiento de la idiomatidad, conservación del campo léxico, reconocimiento del juego por parte del espectador, coherencia con la imagen, adecuación al registro del personaje y grado de recreación del efecto humorístico. Esta mirada permite describir casos de equivalencia funcional, adaptación cultural, pérdida parcial, recreación y compensación sin reducir el análisis a una oposición entre literalidad y libertad traductora.

El criterio principal de análisis será, por tanto, la eficacia comunicativa de la solución en la escena. Una traducción literal puede ser adecuada si conserva la imagen fraseológica y produce un efecto comprensible en la lengua meta. Una traducción no literal puede ser preferible cuando logra reproducir la función humorística mediante una UF distinta, una reformulación idiomática o una estrategia compensatoria. La evaluación debe atender al equilibrio entre fidelidad al mecanismo original, naturalidad en la lengua meta y funcionamiento audiovisual del diálogo traducido.

Estas categorías se aplican en el apartado de análisis a escenas concretas del corpus, donde se examina cómo cada solución traductora conserva, transforma o neutraliza el juego fraseológico en función de las restricciones lingüísticas y audiovisuales.

3. Corpus y metodología

El corpus de este estudio está formado por una selección cualitativa de escenas procedentes de productos audiovisuales de ficción en los que el humor se construye mediante unidades fraseológicas, juegos de palabras, modificaciones idiomáticas o activación simultánea del significado literal y figurado. La selección no responde a un criterio cuantitativo, sino funcional: se han escogido escenas en las que la unidad fraseológica desempeña un papel relevante en la construcción de la comicidad y plantea problemas específicos de traducción, doblaje o adaptación lingüística.

La unidad de análisis no es la obra audiovisual completa, sino la escena concreta en la que aparece el juego fraseológico. Este criterio permite atender a la relación entre el enunciado, la imagen, la situación narrativa, la interacción entre personajes y las soluciones adoptadas en las versiones traducidas. El corpus presenta una composición multilingüe. Aunque el eje principal del estudio se sitúa en las soluciones disponibles en español y alemán, se incorporan también escenas de obras francesas cuando estas permiten observar mecanismos fraseológicos comparables y contrastar su recreación en las versiones traducidas. Esta delimitación permite justificar la presencia de *Tandem* y *L'art du crime* sin desplazar el foco principal del trabajo. El corpus es el siguiente:

Producto audiovisual	Lengua original	Versiones analizadas
<i>Henry Danger</i> , temporada 2, episodio 6, <i>The Time Jerker</i> (Minuto: 11:00-12:35)	inglés	versión original, doblaje alemán y doblaje español
<i>Der Bergdoktor</i> , temporada 14, episodio 6, <i>Atemlos</i> (Minuto: 35:25-35:53)	alemán	versión alemana y doblaje español
<i>Tandem</i> , temporada 7, episodio 3, <i>Terre promise</i> (Minuto: 4:32-4:45)	francés	versión francesa y doblaje español
<i>L'art du crime</i> , temporada 4, episodio 4, <i>Danse de sang</i> (Minuto: 19:15-20:05)	francés	versión francesa, doblaje español y doblaje alemán
<i>Sonntagskinder</i> (película) (Minuto: 1:27:00-1:27:58)	alemán	versión alemana y título español

Tabla 1. Material audiovisual analizado

La recopilación del corpus se ha realizado a partir del visionado de las escenas seleccionadas y de la transcripción de los fragmentos relevantes en las distintas versiones disponibles. En cada caso se han identificado las unidades fraseológicas, expresiones idiomáticas o patrones fraseológicos que intervienen en la construcción del humor. Posteriormente, se han comparado las soluciones adoptadas en las versiones traducidas, con atención a la conservación, modificación, recreación o neutralización del efecto humorístico.

La metodología combina el análisis fraseológico, el análisis traductológico y la observación multimodal de la escena. En primer lugar, se determina el grado de fijación, idiomatización e institucionalización de la unidad o patrón fraseológico. En segundo lugar, se identifica el mecanismo humorístico empleado: desautomatización, sustitución léxica, acumulación fraseológica, doble lectura literal y figurada, pseudo-fraseología o interacción entre expresión verbal e imagen. En tercer lugar, se examina el funcionamiento de la solución traductora dentro de la escena.

El análisis no parte de una oposición rígida entre traducción literal y traducción libre. Las soluciones se valoran según su función discursiva y audiovisual. Se atiende, en particular, a la conservación o pérdida de la unidad fraseológica, al mantenimiento del campo léxico que sostiene el juego,

al grado de idiomaticidad en la lengua meta, al reconocimiento del efecto humorístico por parte del espectador, a la coherencia con la imagen y a la adecuación al registro conversacional. Este enfoque permite distinguir entre equivalencia fraseológica, equivalencia funcional, recreación humorística, adaptación, compensación y neutralización.

Dado el carácter cualitativo del corpus, los resultados no se presentan como tendencias generales sobre la traducción del humor fraseológico en español y alemán. El objetivo consiste en describir una serie de casos representativos que muestran distintos grados de conservación, transformación o pérdida del efecto humorístico en el marco de la traducción audiovisual.

4. Análisis

El análisis se organiza a partir de los mecanismos fraseológicos que articulan el humor en cada escena. Se atiende, en particular, a la relación entre la unidad fraseológica de partida, la modificación o activación humorística que se produce en el diálogo y las soluciones adoptadas en las versiones traducidas. Los ejemplos muestran distintos grados de conservación del juego fraseológico: desde la equivalencia fraseológica sostenida hasta la neutralización parcial del efecto humorístico.

4.1. Henry Danger

La escena de *Henry Danger* constituye un caso de humor metalingüístico, ya que los propios personajes explicitan el mecanismo que organiza el diálogo. Kid Danger señala que el antagonista, *Time Jerker* —*Agitador del tiempo* en español y *Zeitzocker* en la versión alemana— introduce de forma recurrente bromas relacionadas con el tiempo, los relojes y otros elementos de ese campo léxico. La comicidad se construye, así, mediante una acumulación de juegos de palabras que el espectador reconoce como parte de la caracterización del personaje.

Original inglés	Versión alemana	Versión española
<i>Time Jerker</i>	<i>Zeitzocker</i>	<i>Agitador del tiempo</i>
You'd find me <i>in time</i>	Ihr würdet mich <i>rechtzeitig</i> finden	Me habéis encontrado <i>a tiempo</i>
You use a bunch of <i>puns about time and clocks and stuff</i>	Du machst dauernd irgendwelche blöden <i>Wortspiele über Zeit und Uhren</i> und sowas	Haces bromita sobre el <i>tiempo, relojes y cosas así</i>
If you <i>give me a minute</i>	<i>Gebt mir eine Minute</i>	Si me <i>dais un minuto</i>
I'd like to " <i>watch</i> " you do that	Die werden ganz bestimmt <i>urkomisch sein</i>	Pues entonces os <i>doy la enhorabuena</i>
I'm going to <i>punch the "daylight savings time" out of you</i>	Ich werd dich <i>verdreschen, bis dir die Sommerzeit... vergeht</i>	Cuando <i>acabe contigo para siempre, no sabrás ni qué hora es</i>
That was " <i>alarmingly</i> " bad	<i>Geh mir nicht auf den Zeiger mit schlechten Witzen</i>	Eso ha sido <i>alarmantemente malo</i>
I see you <i>walk the walk</i> , but can you <i>tick the tock</i> ?	Ich weiß, du hast es drauf mit Worten. Aber <i>lässt du deinen Worten auch Tick-Tack folgen?</i>	Ya veo que para ti <i>decir es hacer</i> , pero <i>un tic es un tac</i>
You deserve a " <i>time out</i> !"	Dafür hast du dir <i>eine Auszeit verdient</i>	Os merecéis <i>un tiempo muerto</i>
Tomorrow you two will be <i>yesterday's news</i>	Schon morgen werdet ihr <i>zwei Schnee von gestern</i>	Mañana los dos seréis <i>noticia de ayer</i>
My patience with you <i>has passed</i>	Meine Geduld mit euch beiden <i>ist abgelaufen</i>	<i>Habéis agotado mi paciencia</i>
Maybe we're not great at coming up with <i>time-related puns</i>	Vielleicht sind wir nicht so versiert, was <i>Wortspiele über die Zeit betrifft</i>	Puede que no se nos dé tan bien <i>hacer juegos de palabras sobre el tiempo</i>

Tabla 2. UF sobre el tiempo en Henry Danger

La tabla muestra que la escena se construye mediante la acumulación progresiva de referencias al campo semántico del tiempo. El nombre del antagonista, *Time Jerker*, funciona como punto de partida del mecanismo humorístico. La versión alemana, *Zeitzocker*, recrea el nombre mediante un compuesto transparente formado a partir de *Zeit*, mientras que la versión española, *Agitador del tiempo*, opta por una denominación más descriptiva. En

los tres casos se mantiene la asociación directa entre el personaje y el eje léxico-temático de la escena.

La expresión *you'd find me in time* se traduce de forma muy próxima tanto en alemán —*rechtzeitig finden*— como en español —*encontrado a tiempo*—. En este caso, el procedimiento consiste en una equivalencia semántica directa. La referencia temporal se conserva sin una transformación relevante, aunque el juego se apoya más en la repetición del campo léxico que en una idiomatización marcada.

Algo semejante ocurre con *give me a minute*, traducido como *gebt mir eine Minute* y *si me dais un minuto*. Las dos versiones mantienen la imagen temporal de la expresión inglesa y reproducen su doble funcionamiento: por una parte, como fórmula conversacional para pedir tiempo; por otra, como nuevo eslabón dentro de la cadena humorística del personaje. La traducción conserva, en este caso, tanto el contenido pragmático como la recurrencia léxica.

El enunciado metalingüístico en el que Kid Danger señala que el villano hace bromas sobre *time and clocks and stuff* se conserva de forma explícita en ambas versiones. El alemán traduce *puns* mediante *Wortspiele*, mientras que el español emplea *bromita* y *chistes con el tiempo*. La función de este segmento es relevante porque orienta la interpretación del espectador: el propio diálogo proporciona la clave para reconocer los juegos verbales posteriores.

El juego con *watch* presenta un grado mayor de dificultad. En inglés, *I'd like to watch you do that* activa simultáneamente el verbo común *to watch* y el sustantivo *watch* como 'reloj'. Ni la versión alemana ni la española reproducen de forma directa esta ambigüedad. El alemán opta por *die werden ganz bestimmt urkomisch sein* y el español por *pues entonces os doy la enhorabuena*. En ambos casos se conserva la función interactiva del turno, pero se neutraliza el juego léxico relacionado con el reloj.

La expresión *punch the daylight savings time out of you* se resuelve mediante procedimientos de recreación funcional. La versión alemana conserva el componente temporal con *Sommerzeit* y lo integra en una formulación coloquial: *ich werd dich verdreschen, bis dir die Sommerzeit... vergeht*. La versión española, *cuando acabe contigo para siempre, no sabrás ni qué hora es*, abandona la referencia concreta al cambio horario, pero mantiene el campo semántico del tiempo mediante la expresión *no saber ni qué hora es*. En

ambos casos se prioriza la eficacia humorística y la naturalidad del diálogo sobre la reproducción literal de la formulación inglesa.

El caso de *alarmingly bad* muestra estrategias divergentes. La versión española conserva el juego con *alarmantemente malo*, que mantiene la proximidad formal con *alarm* y resulta coherente con el campo de los relojes y las alarmas. La versión alemana, en cambio, sustituye este juego por *geh mir nicht auf den Zeiger mit schlechten Witzen*. Esta solución introduce una UF coloquial alemana y aprovecha *Zeiger* como elemento vinculado al reloj. Aunque no reproduce el mecanismo exacto del original, crea un juego fraseológico idiomático en la lengua meta y mantiene la cohesión temporal de la escena.

La secuencia *I see you walk the walk, but can you tick the tock?* constituye el núcleo pseudo-fraseológico del fragmento. La primera parte remite a la expresión inglesa *to walk the walk*, asociada a la correspondencia entre palabras y hechos. La segunda parte, *tick the tock*, no es una UF institucionalizada, sino una creación artificial que imita la estructura rítmica de una expresión fija y la adapta al campo temporal. La comicidad procede de esa anomalía deliberada. La versión española, *ya veo que para ti decir es hacer, pero un tic es un tac*, traduce la primera parte mediante una equivalencia funcional y conserva en la segunda el juego fónico de *tic-tac*. La versión alemana, *lässt du deinen Worten auch Tick-Tack folgen?*, integra *Tick-Tack* en una construcción vinculada a la relación entre palabras y actos. Las dos versiones recrean el carácter artificioso del original, aunque modifican la relación formal entre la UF inicial y la creación pseudo-fraseológica.

La expresión *time out* se traduce en alemán como *Auszeit* y en español como *tiempo muerto*. Las dos soluciones funcionan como equivalencias funcionales y mantienen la referencia temporal. En español, *tiempo muerto* resulta especialmente eficaz porque conserva la lexicalización del sintagma en contextos deportivos o de pausa, a la vez que permite integrarlo de forma natural en el castigo verbal que formula el antagonista.

La unidad *yesterday's news* presenta una diferencia relevante entre las dos versiones meta. El alemán recurre a *Schnee von gestern*, UF idiomática plenamente asentada que reproduce el sentido de algo pasado, superado o carente de actualidad. La versión española *noticia de ayer* conserva la imagen temporal y periodística del original, pero resulta menos idiomática. Se

mantiene el contenido semántico y el vínculo con el tiempo, aunque la densidad fraseológica es mayor en alemán.

La expresión *my patience has passed* se traduce como *meine Geduld ist abgelaufen* y *habéis agotado mi paciencia*. La versión alemana conserva con claridad una conceptualización temporal mediante *abgelaufen*, verbo asociado al vencimiento o expiración de un plazo. La versión española emplea una UF natural, *agotar la paciencia*, que mantiene el sentido pragmático de pérdida de tolerancia, pero reduce la imagen temporal del original. Se trata, por tanto, de una equivalencia funcional con distinto grado de conservación del campo léxico.

El cierre metalingüístico —*maybe we're not great at coming up with time-related puns*— se conserva en ambas versiones mediante formulaciones explícitas sobre los juegos de palabras temporales. Tanto el alemán como el español mantienen la función recapituladora del enunciado: los protagonistas reconocen que no dominan ese tipo de humor verbal. Este cierre confirma que la escena no se organiza en torno a una UF aislada, sino a una red de expresiones, juegos léxicos y creaciones pseudo-fraseológicas articuladas alrededor del tiempo.

4.2. *Der Bergdoktor*

La escena de *Der Bergdoktor* presenta un tipo de humor menos explícito que el observado en *Henry Danger*, ya que no se basa en una acumulación marcada de juegos de palabras, sino en la interacción entre varias expresiones idiomáticas y las respuestas de los personajes:

Original alemán	Versión española
Martin: Hi.	Martin: Hola.
Hans: He.	Hans: Hey.
Martin: Na, wie war's in Hall?	Martin: ¿Qué? ¿Qué tal en Hall?
Hans: Erfolgreich.	Hans: Muy bien.
Martin: Cool.	Martin: Genial.
Hans: Sag mal, hast du einen Moment?	Hans: ¿Tienes un momento?
Martin: Ja.	Martin: Claro.
Hans: Komm.	Hans: Ven.
Martin: Was ist los? Wo drückt der Schuh?	Martin: ¿Qué te pasa? ¿Qué problema tienes?

Original alemán	Versión española
Hans: Nicht meiner. Erst mal deiner. Aber im Zweifel dann bald auch meiner.	Hans: Yo no, más bien es tuyo. Pero puede que pronto sea mío también.
Martin: Häuptling Milch <i>spricht in Rätseln</i> , worum geht's, Hans?	Martin: El gran jefe <i>no habla claro</i> . Suéltalo, Hans.

Tabla 3. Diálogo de *Der Bergdoktor*

La UF central de la conversación es: *Wo drückt der Schuh?* En alemán, esta UF conceptualiza el problema o la preocupación mediante la imagen del zapato que aprieta. La pregunta de Martin no solo cumple una función pragmática —pedir a Hans que explique qué ocurre—, sino que activa una imagen fraseológica concreta. La respuesta de Hans, *Nicht meiner. Erst mal deiner. Aber im Zweifel dann bald auch meiner*, mantiene la referencia posesiva y permite desplazar el problema de un personaje a otro: no se trata de “su zapato”, sino del de Martin, aunque pronto podría afectarle también a él. La comicidad depende, precisamente, de esa continuidad entre la UF empleada por Martin y la réplica de Hans. La versión española “¿Qué problema tienes?” conserva el sentido comunicativo de la expresión alemana, ya que transmite con naturalidad la pregunta por la preocupación del interlocutor. Sin embargo, al eliminar la imagen del zapato, se reduce la posibilidad de mantener el juego con la respuesta posterior. La réplica “Yo no, más bien es tuyo. Pero puede que pronto sea mío también” conserva la estructura posesiva, pero ya no se apoya en una imagen fraseológica reconocible. El espectador entiende el desplazamiento del problema de Hans a Martin, aunque se pierde parte de la motivación figurativa que tiene en alemán. Desde el punto de vista traductológico, podría haberse optado por una UF española funcionalmente equivalente, como “¿Qué tripa se te ha roto?”. Esta solución habría permitido conservar una base idiomática reconocible y habría facilitado la continuidad del juego con una respuesta del tipo *A mí no; primero a ti, pero puede que pronto también a mí*. Aunque la imagen de la tripa no coincide con la del zapato, sí habría mantenido la relación entre una pregunta fraseológica y una réplica que desplaza el referente corporal o posesivo hacia otro personaje. Esta alternativa no reproduce la imagen original, pero podría haber conservado mejor la estructura humorística del intercambio.

Algo semejante ocurre con *in Rätseln sprechen*, aunque en este caso la versión española introduce un matiz humorístico propio. La expresión

alemana indica que Hans se expresa de manera enigmática o poco clara, y Martin la formula mediante una imagen fraseológica basada en los “enigmas”. La traducción española *El gran jefe no habla claro. Suéltalo, Hans* transmite el sentido comunicativo de la UF, pero desplaza la imagen original hacia otra construcción humorística: la expresión *el gran jefe* evoca una representación estereotipada del jefe indígena en determinados productos audiovisuales, asociada a una forma de hablar solemne, críptica o poco fluida. De este modo, la versión española no conserva la imagen de *Rätsel*, pero introduce una caracterización cómica alternativa. Una opción como *hablar en clave* habría mantenido en mayor medida el carácter idiomático de la expresión alemana, aunque la solución empleada resulta natural en el diálogo y aporta un efecto humorístico propio.

4.3. Tandem

El fragmento de la serie *Tandem* se construye sobre una acumulación de unidades fraseológicas francesas articuladas en torno al sustantivo *main*. La escena encadena *donner un coup de main*, *prendre la main dans le sac*, *avoir un poil dans la main* y *mettre la main à la pâte*. La comicidad no procede de la modificación aislada de una UF, sino de la concentración reiterada de expresiones idiomáticas que comparten el mismo componente léxico. El humor surge, por tanto, de la saturación del campo fraseológico de la mano y de la conciencia progresiva de que los personajes están forzando una serie de expresiones relacionadas entre sí:

Original francés	Versión española
Colonel: Frank.	Coronel: Frank.
Frank: Mon colonel.	Frank: Mi coronel.
Colonel: <i>Vous voulez un coup de main?</i>	Coronel: <i>¿Le echo una mano?</i>
Frank: Vous me prenez <i>la main dans le sac</i> .	Frank: Me pilla <i>con las manos en la masa</i> .
Colonel: Oui, mais vous travaillez. Donc on ne pourra pas dire que vous avez <i>un poil dans la main</i> .	Coronel: Ya, pero está trabajando. No podré decirle que <i>está mano sobre mano...</i>
Frank: Non? <i>Toujours là pour mettre la main à la pâte</i> .	Frank: No, yo enseguida <i>me pongo manos a la obra</i> .

Original francés	Versión española
Colonel: On va dire qu'on a fait le tour, hein. Bon, alors.	Coronel: Lo dejamos ya.

Tabla 4. Diálogo de *Tandem*

La versión española reproduce esta cadena mediante expresiones fraseológicas equivalentes que mantienen el mismo núcleo léxico: *echar una mano*, *pillar con las manos en la masa*, *estar mano sobre mano* y *ponerse manos a la obra*. La traducción conserva así no solo el significado comunicativo de cada intervención, sino también la cohesión léxica que sostiene el efecto humorístico. Una traducción puramente funcional, pero sin recurrencia de *mano*, habría transmitido el sentido del diálogo, aunque habría debilitado el mecanismo cómico de acumulación.

En el primer caso, *Vous voulez un coup de main?* se traduce por *¿Le echo una mano?*. La correspondencia entre ambas UF es muy estrecha, tanto desde el punto de vista semántico como desde el fraseológico. Las dos expresiones funcionan como ofrecimiento de ayuda y comparten la misma imagen corporal. La traducción mantiene, por tanto, la idiomatidad, el registro conversacional y el elemento léxico que activa la serie humorística.

La segunda expresión, *Vous me prenez la main dans le sac*, encuentra en español una solución igualmente idiomática: *Me pillas con las manos en la masa*. Aunque la formulación francesa incluye *main* en singular y la española emplea *manos* en plural, la equivalencia resulta funcional y fraseológicamente adecuada. Ambas expresiones remiten a la idea de ser sorprendido en una situación comprometida o en plena acción. La traducción conserva, además, la referencia a la mano, de modo que la continuidad léxica del diálogo no se interrumpe.

El tercer caso, *avoir un poil dans la main*, plantea una dificultad mayor, ya que la UF francesa expresa la idea de pereza o falta de disposición para trabajar mediante una imagen corporal que no tiene una correspondencia directa plenamente equivalente en español. La solución *estar mano sobre mano* mantiene el componente *mano* y se integra en la cadena fraseológica, aunque desplaza ligeramente el sentido hacia la inactividad o la pasividad. La traducción prioriza aquí la conservación del campo léxico sobre la equivalencia semántica exacta. Esta decisión resulta coherente con la lógica

humorística de la escena, porque el efecto cómico depende en gran medida de la repetición del elemento *mano*.

Por último, *Toujours là pour mettre la main à la pâte* se traduce como *yo enseguida me pongo manos a la obra*. La expresión española conserva el valor de disposición al trabajo y mantiene de nuevo el componente corporal. Aunque *mettre la main à la pâte* implica literalmente participar o contribuir activamente en una tarea, *ponerse manos a la obra* funciona de manera natural en español y permite cerrar la serie con una UF reconocible. La traducción mantiene así la progresión humorística y ofrece una solución idiomática plenamente aceptable en la lengua meta.

4.4. *L'art du crime*

La escena de *L'art du crime* se articula en torno al contraste entre *doigt* y *main*. El juego fraseológico no se explica solo por la presencia visual del dedo vendado, sino por el contexto narrativo previo: Antoine le había pedido a Florence que guardara un anillo destinado a su prometida; Florence se lo puso y después no fue capaz de quitárselo. Por ese motivo se venda el dedo, no porque tenga una herida real, sino para ocultar el anillo. Esta preocupación, que no consigue apartar de su mente, motiva la sustitución de *main* por *doigt* y hace que la UF se desautomatice de forma coherente con la situación dramática. La comicidad surge, como vemos en el siguiente diálogo, de la interferencia entre la UF esperada, la fijación mental de Florence con el dedo y la corrección metalingüística de Antoine:

Original francés	Versión española	Versión alemana
Florence: C'est un tableau de Lautrec que je mettrais mon doigt à couper.	Florence: Yo conozco esa cara. Estoy segura. Es de un cuadro de Lautrec, me apostaría un dedo.	Florence: Ich kenne dieses Gesicht. Es ist ein Bild von Lautrec, da lege ich meinen Finger ins Feuer.
Antoine: On dit ma main...	Antoine: Se dice una mano.	Antoine: Meine Hand.
Florence: Comment ?	Florence: ¿Cómo?	Florence: Wie bitte?
Antoine: On dit ma main à couper.	Antoine: Me apostaría una mano.	Antoine: Es heißt, meine Hand ins Feuer legen.

Original francés	Versión española	Versión alemana
Florence: <i>J'ai dit mon doigt à couper? Oui, évidemment ma main, je mettrais ma main à couper.</i>	Florence: ¿Y qué? ¿He dicho un dedo? Ya, obviamente una mano. Me apostaría una mano.	Florence: Ich... <i>hab ich Finger gesagt?</i> Natürlich <i>habe ich meine Hand gemeint.</i> Ich würde...
Antoine: Vous ne voulez pas arrêter avec votre doigt là maintenant?	Antoine: ¿Por qué no deja ese rollito del dedo ya?	Antoine: Wollen Sie nicht langsam mal aufhören mit Ihrem Finger?
Florence: Pardon ?	Florence: ¿Perdón?	Florence: Verzeihung?
Antoine: Oui, votre blessure, votre bandage depuis deux jours-là, il est guéri votre doigt là quand même!	Antoine: Si se hizo daño, se lo vendó, han pasado dos días. ¿Ya se le ha curado del todo o qué?	Antoine: Ja, Ihre Verletzung, der Verband. Seit zwei Tagen geht das so. Es ist doch alles wieder verheilt, oder?
Florence: Oui !	Florence: Sí.	Florence: Ja.
Antoine: Bon bah on arrête d'en parler, bordel ! <i>On se sort les doigts...</i>	Antoine: ¿Entonces dejamos ya el temita, joder?, ¿eh? <i>Pues venga... dedos a la obra.</i>	Antoine: Gut, dann hören Sie auf, davon zu reden, okay? Es reicht mit diesem Finger und...
Florence: Ah non pardon, excusez-moi, parce que si moi je ne peux pas le dire...	Florence: No, perdone. Vamos a ver. Porque si yo no puedo equivocarme...	Florence: Na, also, wenn ich das nicht sagen darf, dann...
Antoine: Oui, pas les doigts. On s'en fout. Ce que je veux dire, c'est qu'il faut, <i>il faut se mettre au travail</i> quoi, c'est tout. Voilà, tenez... Je ne sais pas comment vous le dire, ce n'est pas possible.	Antoine: Sí, sí, bueno, manos. ¿Qué más da? Lo que quiero decir es que hay que <i>meterse ya en harina</i> . Ya está. Venga, vamos. No sé ni hablar. No puede ser.	Antoine: Es geht nicht um den Finger. Was ich meine, ist, dass wir <i>an die Arbeit müssen</i> . Verstanden? Das ist alles. Das ist ja unglaublich. Nicht zu fassen.

Tabla 3. Diálogo de *L'art du crime*

En la versión original francesa, Florence modifica la expresión *mettre sa main à couper* al decir *je mettrais mon doigt à couper*. Antoine corrige la forma

esperada —*on dit ma main à couper*— y convierte la desviación en el eje de la conversación. La modificación no impide reconocer la unidad fraseológica de base, sino que la desautomatiza. La sustitución de *main* por *doigt* resulta cómica porque el dedo se ha convertido en el foco de preocupación del personaje y porque la alteración de la UF revela, de manera indirecta, que Florence no logra desvincularse del problema del anillo.

La versión española conserva el mecanismo *mediante me apostaría un dedo, se dice una mano y me apostaría una mano*. Aunque la expresión española no coincide formalmente con la francesa, mantiene el contraste entre *dedo* y *mano*, conserva el valor idiomático de la apuesta y permite reconocer la anomalía fraseológica. La solución resulta funcional porque reproduce tanto la desviación como la corrección dentro del diálogo. La versión alemana recurre a una UF propia de la lengua meta: *da lege ich meinen Finger ins Feuer*, corregida después como *meine Hand ins Feuer legen*. La traducción no calca la expresión francesa, sino que utiliza una UF alemana equivalente desde el punto de vista funcional. Además, conserva el contraste *Finger/Hand*, por lo que mantiene la conexión entre fraseología, escena y elemento corporal. En este primer tramo, la versión alemana reproduce tanto la idiomatidad como la desautomatización de la unidad original.

El segundo momento humorístico aparece cuando Antoine intenta reconducir la conversación y alude a la expresión vulgar *se sortir les doigts du cul*, que en la versión francesa queda interrumpida en el propio diálogo: *On se sort les doigts...* La interrupción se entiende mejor si se tiene en cuenta que el dedo se ha convertido en un elemento recurrente y problemático para ambos personajes: para Florence, porque oculta el anillo que no puede quitarse; para Antoine, porque esa insistencia empieza a resultar irritante. La versión española recrea este mecanismo mediante *dedos a la obra*, modificación lúdica de la UF *manos a la obra*. Esta solución prolonga la cadena corporal iniciada con “dedo” y “mano”, mantiene la anomalía fraseológica y conserva el efecto humorístico de la escena. En cambio, la versión alemana no traduce la UF *se sortir les doigts du cul* ni propone una recreación fraseológica equivalente. El doblaje alemán mantiene la interrupción mediante puntos suspensivos: *Es reicht mit diesem Finger und....* De este modo, conserva la pausa, la referencia al dedo y la irritación de Antoine, pero neutraliza el juego fraseológico presente en el original y recreado en español.

A continuación, Antoine reformula su intención comunicativa con *il faut se mettre au travail*. Esta expresión francesa no constituye una UF en sentido estricto, sino una formulación transparente con el significado de ‘ponerse a trabajar’. La versión española, sin embargo, opta por una solución fraseológica: *hay que meterse ya en harina*. Con ello introduce una UF idiomática que compensa parcialmente la dificultad anterior y refuerza la densidad fraseológica del diálogo. La versión alemana, por el contrario, mantiene una formulación funcional y no fraseológica, próxima a la francesa: *dass wir an die Arbeit müssen*. En este punto, el español se distancia más de la literalidad y aporta una solución idiomática propia, mientras que el alemán prioriza la claridad semántica y la naturalidad conversacional.

4.5. *Sonntagskinder*

El caso de *Sonntagskinder* se basa en la doble interpretación de la expresión alemana *ein Sonntagskind sein*. En alemán, la UF designa a una persona afortunada, pero conserva una motivación literal vinculada al domingo. En la escena, Bobby afirma *ich bin ein Sonntagskind* para justificar que le corresponde el trozo de tarta más grande. Marc responde *ich auch*, pero Bobby desactiva esa apropiación con la réplica *Du bist am Montag geboren*.

El humor surge de la oscilación entre el significado idiomático y la lectura composicional. Bobby emplea primero la UF como argumento de privilegio, asociado a la buena suerte, y después reactiva su sentido literal al vincularla con el día de nacimiento. La expresión funciona, así, como unidad fraseológica y como secuencia interpretable literalmente.

La traducción española del título como *Chicos con suerte* conserva el significado idiomático de *Sonntagskinder*, pero neutraliza la motivación literal relacionada con *Sonntag*. La solución permite trasladar la idea de buena fortuna, aunque no reproduce el contraste entre domingo y lunes que sostiene el juego en la escena alemana. En ausencia de una versión española de esta película, el análisis debe limitarse a la relación entre la UF alemana, su activación humorística en la escena y la traducción del título.

Este ejemplo muestra una dificultad frecuente en la traducción de UF motivadas cultural o lexicalmente: la lengua meta puede disponer de una equivalencia semántica adecuada, pero no siempre de una forma que mantenga la doble lectura sobre la que se construye el humor.

5. Discusión y conclusiones

Los ejemplos analizados permiten distinguir varios procedimientos en la traducción del humor fraseológico audiovisual.

El primero es la conservación de una red léxica. En *Henry Danger* y *Tandem*, la comicidad no depende de una unidad fraseológica aislada, sino de la acumulación de expresiones vinculadas a un mismo campo semántico. En *Henry Danger*, el eje articulador es el tiempo; en *Tandem*, la serie se construye en torno a *main*. Cuando las traducciones mantienen esa red, aunque no reproduzcan todas las unidades con el mismo grado de idiomatización, conservan la lógica humorística de la escena.

El segundo procedimiento es la sustitución por una unidad fraseológica propia de la lengua meta. Este recurso se observa, por ejemplo, en la solución alemana *Schnee von gestern* para *yesterday's news* o en *meinen Finger ins Feuer legen* para la expresión francesa *mettre sa main à couper*. En estos casos, la traducción no reproduce literalmente la imagen de partida, pero ofrece una expresión idiomática reconocible y natural en la lengua meta. La equivalencia fraseológica favorece así la recepción del humor cuando la unidad seleccionada conserva la función pragmática y se integra adecuadamente en la escena.

El tercer procedimiento es la reformulación funcional. Aparece cuando la versión traducida transmite el contenido comunicativo de la unidad, pero no su forma idiomática ni su imagen figurativa. Es el caso de *¿Qué problema tienes?* frente a *Wo drückt der Schuh?* en *Der Bergdoktor*. La solución española resulta comprensible y natural, aunque reduce el juego posterior con la réplica posesiva de Hans. Algo semejante ocurre con *in Rätseln sprechen*, traducido como *no habla claro*, aunque la versión española introduce un matiz humorístico propio mediante *el gran jefe*, que evoca una representación estereotipada del jefe indígena en determinados productos audiovisuales, asociada a una forma de hablar solemne, críptica o poco fluida. La reformulación funcional permite mantener la progresión del diálogo, pero puede disminuir la densidad fraseológica del original.

El cuarto procedimiento es la recreación humorística. Este recurso resulta especialmente productivo cuando el original contiene juegos de palabras, modificaciones fraseológicas o creaciones pseudo-fraseológicas. En *Henry Danger*, la secuencia *to tick the tock* no constituye una unidad fraseológica institucionalizada, sino una imitación lúdica de una expresión fija. Las

versiones española y alemana recrean ese carácter artificioso mediante *un tic es un tac* y *Tick-Tack folgen*. En *L'art du crime*, la versión española prolonga el juego somático mediante *dedos a la obra*, modificación humorística de *manos a la obra*, y añade después *meterse en harina* para traducir una formulación francesa no fraseológica. Esta solución muestra que la traducción puede compensar una dificultad mediante una ganancia fraseológica en otro punto del diálogo.

El quinto procedimiento es la omisión o neutralización. Se observa de manera clara en la versión alemana de *L'art du crime*, donde la expresión vulgar *se sortir les doigts du cul* no se reproduce mediante una unidad comparable. El doblaje alemán mantiene la interrupción mediante puntos suspensivos y conserva la referencia al dedo, pero neutraliza el juego fraseológico que sí se mantiene en francés y se recrea en español. Esta estrategia puede responder a restricciones de registro, sincronía o naturalidad conversacional, aunque reduce el efecto humorístico cuando la unidad omitida sostiene la progresión cómica de la escena.

La comparación de los casos muestra que la equivalencia fraseológica no depende solo de la existencia de una expresión semánticamente próxima. Intervienen también el registro, la imagen visible, el ritmo del diálogo, la actuación de los personajes y la inteligibilidad inmediata del enunciado. Una solución literal puede funcionar cuando permite conservar una isotopía necesaria para la escena; una paráfrasis puede resultar adecuada en el plano comunicativo, pero empobrecer la dimensión idiomática; una recreación puede alejarse de la forma original y, pese a ello, reproducir con mayor eficacia el efecto humorístico.

El análisis aconseja trabajar con una noción escénica de equivalencia. En traducción audiovisual, el humor fraseológico se construye mediante la interacción entre texto, imagen, gesto, prosodia y respuesta del interlocutor. La unidad fraseológica no funciona como un elemento aislado, sino como parte de una secuencia multimodal. Por ello, la eficacia de una solución traductora debe valorarse a escala de escena y no únicamente a partir de la correspondencia puntual entre expresiones.

Los casos estudiados muestran que las unidades fraseológicas contribuyen a la creación del humor audiovisual mediante tres mecanismos principales: la activación simultánea del significado literal y figurado, la modificación o deformación de una unidad reconocible y la acumulación de

expresiones pertenecientes a un mismo campo léxico. Estos mecanismos aparecen con especial claridad en los juegos temporales de *Henry Danger*, en las secuencias somáticas de *Tandem* y *L'art du crime*, en la neutralización parcial de imágenes fraseológicas en *Der Bergdoktor* y en la doble lectura idiomática y literal de *Sonntagskinder*.

La traducción del humor fraseológico requiere soluciones flexibles. La equivalencia fraseológica conserva con eficacia el reconocimiento idiomático cuando la lengua meta dispone de una unidad funcionalmente próxima. La reformulación transmite el sentido, pero tiende a reducir la densidad fraseológica. La recreación resulta adecuada cuando el original contiene juegos de palabras o expresiones inventadas. La compensación permite introducir una solución fraseológica en otro punto del diálogo. La omisión, aunque puede estar motivada por restricciones audiovisuales o de registro, disminuye el efecto humorístico cuando elimina la unidad que articula el juego.

Los resultados deben interpretarse dentro de los límites de una muestra cualitativa. El corpus no permite formular generalizaciones sobre la preferencia de una lengua por determinados mecanismos humorísticos. Sí permite identificar procedimientos relevantes para el análisis contrastivo de la fraseología en traducción audiovisual: equivalencia fraseológica, reformulación funcional, recreación, compensación y neutralización. Una ampliación posterior del estudio podría incorporar un corpus más extenso, comparar doblaje y subtitulación de forma sistemática y contrastar los resultados con datos de recepción.

Referencias bibliográficas

- Agost Canós, Rosa (1999). Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes. Barcelona: Ariel.
- Barroso Tapia, Sara (2020). Relación entre fraseología y cultura: la tauromaquia en el ámbito español y *Wurst* en alemán. En Antonio Bueno García, Jana Králová y Pedro Mogorrón Huerta (eds.), *De la hipótesis a la tesis en traducción e interpretación* (pp. 245-255). Granada: Editorial Comares.
- Chaume Varela, Frederic (2012). *Audiovisual Translation: Dubbing*. Manchester: St. Jerome Publishing.
- Corpas Pastor, Gloria (1996). *Manual de fraseología española*. Madrid: Gredos.
- Fleischer, Wolfgang (2001). Phraseologie. En Wolfgang Fleischer, Gerhard Helbig y Gotthard Lerchner (eds.), *Kleine Enzyklopädie Deutsche Sprache* (pp. 108-144). Frankfurt am Main: Peter Lang.

- Mellado Blanco, Carmen (2012). Las comparaciones fijas en alemán y español: algunos apuntes contrastivos en torno a la imagen. *Linred: Lingüística en la Red*, 10, 1-32.
- Mellado Blanco, Carmen (2020). La desautomatización desde el prisma de la Gramática de Construcciones: un nuevo paradigma de la variabilidad fraseológica. *Nasledje*, 45, 17-34.
- Mena Martínez, Florentina Micaela (2003). En torno al concepto de desautomatización fraseológica: aspectos básicos. *Tonos Digital: Revista Electrónica de Estudios Filológicos*, 5. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10201/50794> [09.09.2024]
- Montoro del Arco, Esteban Tomás (2005). *Aproximación a la historia del pensamiento fraseológico español: las locuciones con valor gramatical en la norma culta*. Granada: Editorial Universidad de Granada. Recuperado de: <https://digibug.ugr.es/handle/10481/677> [09.09.2024]
- Pfeiffer, Christian (2018). Zur Identifikation modifizierter Phraseme in Texten: ein Vorschlag für die analytische Praxis. En Sören Stumpf y Natalia Filatkina (eds.), *Formelhafte Sprache in Text und Diskurs* (pp. 49-83). Berlin/Boston: De Gruyter.
- Vandaele, Jeroen (2002). (Re-)Constructing humour: meanings and means. *The Translator*, 8(2), 149-172.
- Zabalbeascoa, Patrick (1996). Translating jokes for dubbed television situation comedies. *The Translator*, 2(2), 235-257.
- Zabalbeascoa, Patrick (2005). Humor and translation: an interdisciplinary. *Humor: International Journal of Humor Research*, 18(2), 185-207.
- Zuluaga Ospina, Alberto (1980). *Introducción al estudio de las expresiones fijas*. Frankfurt am Main: Peter Lang.

Corpus audiovisual

- Henry Danger*. Temporada 2, episodio 6, “El agitador del tiempo” / “The Time Jerker” / “Die Zeitzocker”. Versiones inglesa, española y alemana consultadas.
- Der Bergdoktor* / *Doctor en los Alpes*. Temporada 14, episodio 6 en la numeración alemana, “Atemlos (1)”; temporada 14, episodio 11 en la versión española, “Sin aliento (1)”. Versiones alemana y española consultadas.
- Tandem*. Temporada 7, episodio 3. Versiones francesa y española consultadas.
- Sonntagskinder* / *Chicos con suerte*. Película. Versión alemana consultada y título español documentado.
- L’art du crime* / *El arte del crimen* / *Art of Crime*. Temporada 4, episodio 4, “Danse de sang (2)” / “Baile de sangre (segunda parte)” / “Der Tanz des Blutes (2)”. Versiones francesa, española y alemana consultadas.