



Variación pragmática, traducción audiovisual y estrategias conversacionales para el doblaje: léxico coloquial y palabras tabús

Pragmatic variation, audiovisual translation, and conversational strategies for dubbing: Colloquial language and taboo words

Leticia Rebollo-Couto

Universidade Federal do Rio de Janeiro
Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil
leticiarebollocouto@letras.ufrj.br

<https://orcid.org/0000-0003-2469-5639> 

Albert Rilliard

Université Paris-Saclay
Orsay, Francia
albert.rilliard@lisn.fr

<https://orcid.org/0000-0001-6490-2386> 

Resumen: Nuestra propuesta para el análisis de la variación pragmática en traducción audiovisual está centrada en la descripción de seis categorías de elementos léxicos conversacionales: (a) las formas nominales de tratamiento; (b) los marcadores discursivos; (c) la intensificación y (d) la atenuación de actos directivos y expresivos; (e) los diminutivos y (f) el léxico coloquial, que comprende las palabras tabús. Proponemos un modelo de análisis de seis estrategias conversacionales claves para la variación pragmática, que son problemas de traducción audiovisual en diálogos. El foco de este trabajo está en el léxico coloquial y en las palabras tabús, y en cómo revelan especificidades culturales. La propuesta se estructura a partir del análisis de seis versiones dobladas de la animación *Inside Out* (2015), realizadas en tres lenguas (portugués, español y francés) más la versión fuente en inglés americano. Debido a la especificidad de la película, fuertemente basada en la teoría de las emociones de Ekman, los protagonistas asumen comportamientos prototípicos relacionados a las categorías de las llamadas emociones de base. Este encuadre teórico conlleva a que pocos personajes (*Anger* y *Disgust*) produzcan la mayoría de las palabras tabús (o sus formas eufemísticas) observables en este producto audiovisual que además está dirigido para una clasificación de audiencia libre. Las producciones de palabras tabús son más frecuentes en deportes, en los que el comportamiento agresivo se puede ver como positivo. Además, observamos referencias en metalenguaje a formas insultantes. A partir de los ejemplos en paralelo de estas siete versiones de doblaje para la misma película, demostramos cómo estos elementos léxicos conversacionales pueden revelar especificidades pragmáticas y culturales.

Palabras clave: variación pragmática; léxico coloquial; lenguaje tabú; traducción audiovisual; doblaje.

Abstract: Our proposal for the analysis of pragmatic variation in audiovisual translation focuses on the description of six categories of conversational lexical elements: (a) nominal terms of address; (b) discourse markers; (c) intensifiers; (d) mitigators of directive and expressive acts; (e) diminutives; and (f) colloquial language, which includes taboo words. We propose an analysis model based on these six conversational strategies that cue for pragmatic variation and constitute problems for the audiovisual translation of dialogues. This work deals specifically with colloquial lexicon and taboo words and how they reveal cultural specificities. The proposal is based on analyzing six dubbed versions of the animation *Inside Out* (2015), produced in three languages (Portuguese, Spanish, and French), plus the American English source. Due to the film's theme, based on Ekman's theory of emotions, the protagonists assume prototypical behaviors related to the categories of so-called base emotions. This theoretical foundation means that a few characters (*Anger* and *Disgust*) produce most of the taboo words (or their euphemistic forms) observable in this audiovisual product. The film also targets a general audience classification, leading to further restrictions. Productions of taboo words are more frequent in sports, where aggressive behavior may be seen as positive. In addition, metalinguistics formulae referred to derogatory language. Using parallel examples of these seven dubbed versions for the same film, we demonstrate how these conversational lexical items can reveal pragmatic and cultural specificities.

Keywords: pragmatics variation; colloquial language; taboo language; audiovisual translation; dubbing.

I. Introducción

El léxico coloquial en general – y las palabras tabús en particular - son elementos conversacionales culturalmente marcados, razón por la cual se configuran como un problema semántico-pragmático de traducción audiovisual, en el subtulado y en el doblaje (Chamizo Domínguez, 2018). En este trabajo analizamos las estrategias conversacionales y los elementos de variación pragmática activados para la traducción de palabras tabús y léxico coloquial en el doblaje de la animación infantil *Inside Out* (2015), comparando realizaciones del texto fuente en Inglés Americano (IA) con las soluciones de traducción en portugués, español y francés.

Consideramos las variedades americanas y europeas de estas tres lenguas, producidas para los mercados americanos y europeos de Disney, comparando las soluciones de doblaje del léxico coloquial en la dinámica conversacional del Portugués Brasileño (PB), Portugués Portugués (PP), Español Mexicano (EM), Español Español (EE), Francés Quebequés (FQ) y Francés Francés (FF). Acotamos los nombres das variedades según el procedimiento dos estudios de variación pragmática (García & Placencia, 2011; Schneider & Barron, 2008) caracterizando la variedad histórica dominante en el espacio pluricéntrico con sus tradiciones más o menos centralizadoras (Muhr, 2008) como: (FF), (EE), (PP).

La perspectiva de análisis es interaccionista y sociopragmática (Bruti, 2019; Romero, 2023). O sea, las relaciones de sentido se analizan a partir del encadenamiento conversacional y los efectos o reacciones que provocan en la interacción, considerando el contexto de interacción y los factores sociales de variación para la atribución de sentido (Calvet, 2004; De Rosa, 2014; Van Herk, 2018).



Nos interesa, como Montolío Durán (2019, 2021), interrogarnos sobre las “cosas que pasan cuando conversamos” en interacciones dialogadas. Este trabajo se divide en dos secciones de análisis: en la sección 3 presentamos los problemas de traducción audiovisual específicos al léxico coloquial y las palabras tabús mientras que en la sección 4 presentamos nuestra propuesta de modelo para análisis de la variación pragmática y el léxico conversacional, que comprende lo coloquial y lo tabú.

2. Presentación del corpus

La película *Inside Out* (Docter & del Carmen, 2015) es una animación de Disney Pixar, cuenta la historia de una niña Riley que vive feliz en Minnesota y juega al Hockey desde pequeña. A los once años su familia decide mudarse a San Francisco, esta mudanza drástica la afecta enormemente y la película comprende ese período difícil de adaptación entre los once y doce años de Riley en San Francisco, Estados Unidos. La película trabaja el tema a partir de las cinco emociones básicas que comandan la vida de Riley en ese momento de la mudanza, basada en la teoría de las emociones de Ekman. *Joy, Sadness, Fear, Disgust, Anger* son las cinco emociones de base y personajes principales de la película en Inglés Americano (IA).

En Portugués Brasileño (PB) la película se denomina *Divertida Mente* (2015) y los personajes son: *Alegria, Tristeza, Medo, Nojinho, Raiva*. En Portugués Portugués (PP) la película se denomina *Divertida-Mente* (2015) y los personajes son: *Alegria, Tristeza, Medo, Repulsa, Raiva*.

En Español Mexicano (EM) la película se denomina *Intensa-mente* (2015) y los personajes son: *Alegría, Tristeza, Temor, Desagrado, Furia*. En Español Español (EE) la película se denomina *Del revés* (2015) y los personajes son: *Alegría, Tristeza, Miedo, Asco, Ira*.

En Francés Quebequés (FQ) la película se denomina *Sens dessus dessous* (2015) y los personajes son: *Joie, Tristesse, Peur, Dégoût, Colère*. En Francés Francés (FF) la película se denomina *Vice-versa* (2015) y los personajes son: *Joie, Tristesse, Peur, Dégoût, Colère*.

En la traducción de los nombres das emociones ya vemos una diferencia respecto al uso del diminutivo en PB con valor afectivo, expresivo positivo: *Nojinho*. La afectividad positiva es un elemento interaccional fundamental y culturalmente marcado para la variedad de PB (Rebollo-Couto et al., 2017). Las diferencias en las traducciones de los títulos se explican como estrategias de *marketing* comercial a la hora de localizar estos productos audiovisuales (Lins & Campos, 2023). Analizamos el material de doblaje a partir de la extracción de audio dos DVDs y su transcripción, excepto para la variedad de FQ: con esta variedad del francés trabajamos a partir de su versión digital en *streaming*. Los enunciados de las películas fueron segmentados y etiquetados en el programa *Praat* (Boersma & Weenink, 2023). Para el inglés consideramos el guion publicado en la página “Pixar Scripts Collection” (Bulletproof Screenwriting, 2021). Para la transcripción gráfica seguimos la puntuación del texto fuente en IA, siempre que posible, excepto en casos de cambios de modos de enunciado (interrogativos por declarativos) o recreación del turno de habla con diferente fraseado prosódico. Consideramos como unidades de análisis los turnos de habla completos de cada personaje. La traducción audiovisual para doblaje tiene restricciones de tiempo y sincronía en el turno de habla, unidad en la cual se dan las compensaciones temporales para los ajustes (Chaume, 2020; Gambier, 2008; Sánchez-Mompeán, 2020).



3. Problemas de traducción audiovisual: el léxico coloquial y las palabras tabús

Presentamos a seguir los tres aspectos teóricos principales de este trabajo: (1) cómo el léxico coloquial en general, y las palabras tabús en particular, permiten observar los aspectos culturales de usos lingüísticos en los doblajes de películas; (2) considerando el caso de la película de animación *Inside Out* (2015) en particular, cómo la temática y las características de las emociones (en cuanto concepto psicológico pero también en cuanto personajes centrales de la película) contextualizan los temas y problemas referentes a las palabras tabús; (3) cómo y en qué medida un trabajo de doblaje para la producción de una película de animación destinada a niños puede permitir que se planteen cuestiones específicas acerca del uso de palabras tabús, pensando la alternancia entre censura y metadiscursos, bien como sobre los contextos en los que se presentan.

3.1 Léxico coloquial y palabras tabús en el doblaje para animación: rutinas, cultura y sensibilidad

Temas cotidianos, no especializados, intercambios en espacios privados, íntimos, familiares, y entre personas que tengan más contexto previo y más conocimiento compartido son las principales condiciones que favorecen el uso de léxico coloquial en conversaciones y diálogos (Briz Gómez, 1998, 2006). El léxico coloquial es un léxico necesariamente marcado desde una perspectiva cultural y conversacional, por lo que se convierte en un problema central de traducción en doblaje, género que además tiene restricciones de tiempo y sincronía fuertes.

Consideramos como unidades del léxico coloquial tanto palabras más o menos frecuentes que adquieren sentidos situacionales, como expresiones idiomáticas de alta frecuencia en contextos rutinarios y también construcciones convencionalizadas con estructuras secuenciales con una relación directa entre forma y significado (Bybee, 2016, p. 24-25). Dividimos la variación del léxico coloquial en tres tipos: a) rutinas conversacionales; b) elementos culturalmente marcados y c) elementos sensibles. Analizamos a seguir cada una de estas tres categorías, que pueden suponer problemas culturales de traducción, a partir de datos comparados en inglés (texto fuente), portugués, español y francés (textos meta).

Las *rutinas conversacionales* son construcciones y expresiones idiomáticas con funciones pragmáticas convencionalizadas (Félix-Brasdefer, 2019; Pavesi, 2020; Raso, 2022). Además de los saludos para abrir o cerrar intercambios conversacionales (*Hello. / G'night, Dad.*), de los agradecimientos (*Thank you! Thank you very much.*) y de las disculpas (*I'm sorry.*) hay otras expresiones formularias frecuentes que se repiten con un alto grado de codificación lingüística. Algunos ejemplos de rutinas conversacionales, colocaciones o expresiones frecuentes recurrentes en situaciones pragmáticas específicas y sus respectivas soluciones de traducción en la película se pueden observar en los ejemplos¹ (1) *We're gonna make it!*, (2) *Here we go* y [3] *Just in case*.

¹ No todos los ejemplos caben en el artículo: sólo están presentes los que están entre corchetes; la lista completa está accesible en la siguiente dirección: <https://hal.science/hal-04578522>



Tabla 1: Ejemplo 3

[3] MOM'S FEAR
IA: Just in case. PB: Vai que... PP: Por via das dúvidas. EM: Por si acaso. EE: Por si acaso. FQ: Juste au cas où. FF: Ça peut servir.

Fuente: Elaborada por los autores (2024)

La conversación está hecha de rutinas conversacionales como estas, palabras, expresiones o construcciones frecuentes en determinadas culturas que caracterizan las interacciones cotidianas. Los *elementos culturalmente marcados* son campos semánticos con referentes cotidianos que remiten a *frames* como los de culinaria, hogar, escuela, cine, transportes, crianza, deportes, comportamientos y personalidad. Los *frames* son mecanismos cognitivos a través de los cuales organizamos pensamientos, ideas y visión de mundo. Las nuevas informaciones que recibimos a través de estímulos sonoros o visuales sólo ganan sentido si se integran a *frames* construidos por medio de la interacción o del discurso (Duque, 2015, p. 26).

La forma como estructuramos y accionamos el léxico está basada en esas interacciones y en la organización cognitiva que orienta el proceso de comprensión. El sentido semántico está organizado en *frames* situacionales. Estos elementos del léxico coloquial, cotidiano, no especializado, remiten a hábitos sociales, hacen referencia a una repartición *localizada* del espacio privado (familiar) y público (institucional), y dependen de la configuración espacial, temporal y conceptual del mundo, razón por la cual son problemas de traducción a la hora de *localizar* productos audiovisuales animados, como los de Disney Pixar, en una escala de distribución global.

Los principales *frames* cotidianos activados en esta película de animación infantil son los relacionados a animales, casa, escuela, juegos, personajes, transportes, todos en ámbitos reales o imaginarios, en consonancia con el mundo mental de un niño desde su nacimiento hasta sus 11 años. Algunos ejemplos de elementos culturalmente marcados y sus respectivas soluciones de traducción en la película se pueden observar en [4] juegos *tag and stuff*, (5) personajes *U.S Presidents* y (6) transportes *the train, catch the train*.

Tabla 2: Ejemplo 4

[4] RILEY
IA: We used to play tag and stuff. PB: Era muito legal, lá. PP: Nós jogávamos a apanhada também. EM: Nos gustaba hacer carreras y... EE: Y... bueno... jugábamos los tres. FQ: On faisait des courses de vitesse. FF: Avant on aimait bien jouer à chat.

Fuente: Elaborada por los autores (2024)



La conversación está hecha de rutinas conversacionales y elementos culturalmente marcados, estos elementos están integrados en nuestros procesos de producción de sentido en nuestro repertorio léxico coloquial asociados a situaciones y experiencias específicas en constante adaptación (Gordon, 2011). Asimismo, en las conversaciones hay un campo cultural sensible que afecta nuestra forma de relacionarnos socialmente, marcando relaciones asimétricas o jerárquicas entre grupos hegemónicos y grupos minorizados.

Los *elementos sensibles* son campos semánticos con referentes que pueden herir la sensibilidad de algunos grupos sociales. Las palabras tabús son elementos sensibles, y en películas dirigidas a un público libre (L) están bastante controladas, o incluso censuradas. Después de la categoría Libre, apta a todo público, tenemos la categoría 12 años (justo la edad de nuestra protagonista Riley al final de la película); una de las razones de censura de películas hasta los 12 años es el de “vocabulario impropio”, o sea palabras tabús. Algunos ejemplos de elementos sensibles y sus respectivas soluciones de traducción en la película infantil se pueden observar en [7] *grandma* usado como forma expresiva de broma o provocación hacia la madre en un momento de juego entre hija-madre y (8) *old man* usado como forma descortés de insulto hacia el padre en un momento de enfrentamiento y tensión entre hija-padre. Las dos formas nominales (Kerbrat-Orecchioni, 2011) discriminan el grupo relacionado a la edad, asociándolo a cualidades negativas: “etarismo” que puede herir la sensibilidad de algún tipo de público.

Tabla 3: Ejemplo 7

[7] RILEY
IA: Come on, Grandma!
PB: Vem, Coroa!
PP: Anda, Avózinha!
EM: ¿Qué esperas, Abuela?
EE: ¡Abuela!
FQ: Allez, bouge, grand-mère !
FF: À toi de jouer, grand-mère !

Fuente: Elaborada por los autores (2024)

Otro tipo de elementos léxicos conversacionales sensibles son los que están relacionados a las blasfemias. En el caso de los ejemplos [9], (10) y (11) la blasfemia está presentada de forma eufemística *heck*, con la selección de elementos de parecido fonético a *hell* (infierno).

Tabla 4: Ejemplo 9

[9] FEAR
IA: What the HECK IS THAT?!
PB: Que PARADA é essa?
PP: Mas o que é AQUILO?
EM: ¿Qué es esa COSA?
EE: Pero ¿qué es ESO?
FQ: Qu'est-ce que c'est que ce TRUC ?
FF: Nan mais c'est QUOI, ce TRUC ?

Fuente: Elaborada por los autores (2024)



Estas construcciones con *heck* se utilizaron de forma expresiva por la emoción *Fear*, y por el amigo imaginario de la niña Bing Bong, quien tiene una complejidad mental y emocional correspondiente a las edades de los tres a los cinco años, a la par con el desarrollo del lenguaje del niño hasta la etapa de pre lectura, como se demuestra a lo largo de la película Bing Bong no sabe leer. En el caso de *Fear* la fórmula tabú está intensificada por la marcación prosódica del guion en inglés (con mayúsculas indicando intensidad y tensión vocálica en su realización en el ejemplo [9]). En el siguiente apartado veremos cómo esta emoción selecciona palabras tabús para expresar sobre todo su evaluación negativa sobre hechos o personas.

3.2 Las emociones y las palabras tabús en *Inside Out* (2015)

La película de animación *Inside Out* (2015) trabaja las emociones desde una perspectiva psicológica basada en el modelo de Ekman (cf. Ekman, 1992). Las emociones son personajes animados de la película centrada en el conflicto entre el protagonismo de *Joy* y el antagonismo de *Sadness* - en la mente de Riley. Las dos emociones que más producen contextos favorables al apareamiento de palabras o comportamientos tabús son *Disgust* y *Anger*. *Disgust* realiza ataques de imagen sobre todo a partir de la ironía mientras que *Anger* es la emoción más propensa a la confrontación vía el insulto o las intensificaciones con palabras tabús.

Las palabras o comportamientos tabús remiten a la proscripción, son palabras o comportamientos inaceptables socialmente y que vienen con fuertes castigos, represiones y un alto costo para nuestras relaciones sociales (Allan, 2018, p. 6): desafiar un tabú viene invariablemente con algún tipo de castigo para el ofendedor. La violación de un tabú conlleva una condena que solo se puede mitigar alegando extrema provocación o disminución de responsabilidad o insanidad temporaria. Las palabras tabús están fuertemente relacionadas a los contextos de descortesía, pero también a contextos de afiliación, funcionando en este caso como una marca identitaria de camaradería en relaciones intra grupales (Culpeper, 2011, 2018). En los contextos de descortesía la subversión de las palabras tabús intensifican el trato descortés, el ataque a la imagen mientras que, en los contextos de solidaridad, la subversión se interpreta a partir de la afiliación, y se lee en tono de broma o provocación. En estos últimos casos intensifican la empatía intra grupal.

Las palabras tabús son léxicos polisémicos cuya connotación de subversión se puede asociar tanto a situaciones de enfrentamiento, violencia, agresividad (insultos, tensión y amenaza de la imagen social) como a situaciones de amistad, confianza, camaradería (provocaciones de imagen lúdicas y recreativas con empatía). La interpretación de la palabra tabú está necesariamente condicionada por el contexto (Allan, 2018, p. 10). Las palabras tabús están asociadas a la muerte, a lo sagrado, al cuerpo humano y sus secreciones y en particular a la genitalia humana.

Observaciones críticas acerca de la apariencia física, la habilidad mental, el carácter, el comportamiento, las creencias o las relaciones familiares y sociales se prestan de forma provocativa tanto a la broma como al insulto. Los improperios son el uso extremadamente emotivo de las palabras tabús. Según Allan (2018, p. 13), los improperios pueden tener cuatro tipos de funciones relacionales que frecuentemente se solapan en la interacción: expletivos, insultos, solidaridad y vivacidad. Nos interesan para este trabajo separarlos en dos tipos: por un lado, el de las funciones expresivas (sobre todo en la expresividad negativa, para marcar la intensificación emotiva de lo que se está criticando,



esta actitud emocional deja una marca vívida y memorable) y por otro lado las funciones insultantes, las que tensionan la imagen social del interlocutor.

En el análisis de los contextos interaccionales de la película vemos como las emociones que usan palabras tabús para expresarse son, en orden creciente: *Fear*, *Disgust* y *Anger*, las tres emociones que se quedan solas en la central cuando *Joy* y *Sadness* entran en colapso y desaparecen tras un choque emocional fuerte. Estas dos últimas emociones de base son las protagonistas de la película, y las que presentan menos variación pragmática en la traducción de sus nombres (para la variación cultural de la equivalencia en traducción de las etiquetas relacionadas a las emociones en las diferentes lenguas cf. (Wierzbicka, 1986, 1992). Encontramos cuatro tipos de usos de las palabras tabús en la película: a) intensificación de la expresividad o evaluación negativa; b) ironía, sarcasmo, broma como una forma de tensionar la imagen atenuada característica de la cultura norteamericana; c) descortesía, insulto, ataque directo a la imagen y d) evocación por metadiscurso.

La emoción *Fear* se presenta en la película como: *That's Fear. He's really good at keeping Riley safe*. Se trata de una emoción moralmente negativa, pero con una negatividad que recae sobre el *self*: "The more negative moral emotions are anger, disgust, contempt, embarrassment, shame and guilt" (Culpeper et al., 2014, p. 70). El miedo sería una emoción del tipo "self-conscious", o sea, autoconsciente relacionada a la timidez, vergüenza y culpa. El personaje *Fear* de la película realiza palabras o comportamientos tabús de forma atenuada y en los tres contextos de palabras tabús que describimos en [12], (13) y (14) observamos apenas el uso de formas de evaluación negativa (expresividad de valencia negativa). En los ejemplos [12] critica a la actriz que ve por la tele, (13) evalúa críticamente una situación y (14) se queja por la tarea que le tocó de noche, vigilar los sueños. Los usos de palabras tabús de forma eufemística [12] *bad* y (13) *THIS*, o disfemística (14) *stupid*, se dan en contextos de expresividad negativa, no tensionan directamente la imagen del interlocutor a través de la ironía (burla) o descortesía (ataque) como se ve con *Disgust* y *Anger*.

Tabla 5: Ejemplo 12

[12] FEAR
IA: Man, she is one bad actress. Boo! Pick a plot line!
PB: Hum, podiam ter achado uma atriz melhorzinha. Huu! Ensaiem mais!
PP: Bá, ela é mesmo má atriz. Buu! Arranja uma narrativa!
EM: Pero ¡qué pésima actriz! ¡Buu! ¡Qué mala historia!
EE: Madre mía, ¡qué mala es la actriz! ¡Buu! ¡Fuera aficionados!
FQ: Au secours, elle est vraiment nulle celle-la ! Chouu ! N'importe quoi ce scénario !
FF: Wow. Eh ben celle-là elle risque pas d'avoir un oscar ! Bouu ! C'est nul, remboursez !

Fuente: Elaborada por los autores (2024)

La emoción *Disgust* se presenta en la película como: *This is Disgust. She basically keeps Riley from being poisoned, physically and socially*. Se trata de una emoción moralmente negativa, que se representa de forma ficcional sobre todo a través de la ironía (ataques indirectos, con doble sentido), pero también con algunos contextos de insultos (ataques directos) y de expresividad negativa. Los contextos de expresividad negativa de esta emoción están muy relacionados a los sentidos, al olfato (15) o a consecuencias físicas de mal estar como sentirse descompuesto [16].



Tabla 6: Ejemplo 16

[16] DISGUST
IA: The smell alone is enough to make her gag. PB: Só o cheiro já vais querer vomitar. PP: Só o pivete já dá pra ela vomitar. EM: El mal olor es como para correr. EE: Solo con el olor es para botar. FQ: Rien que l'odeur de cette maison donne la nausée ! FF: Et sans parler de cette odeur et de cette crasse !

Fuente: Elaborada por los autores (2024)

La emoción *Anger* se presenta en la película como: *That's Anger. He cares very deeply about things being fair.* Se trata de una emoción moralmente negativa, que se representa de forma ficcional sobre todo a través de cuatro contextos de palabras tabús: expresividad negativa (críticas y desacuerdos), ironía, descortesía o insultos y también metadiscurso. Para la expresión de furia/ira la intensificación multimodal está muy presente, con intensificación prosódica y tensión de calidad de voz en las realizaciones descorteses intensificadas por palabras tabús.

Tabla 7: Ejemplo 17

[17] DAD'S ANGER	DAD'S FEAR
IA: What is her deal? Alright, make a show of force. I don't want to have to put "the Foot" down. PB: O que ela quer? Tá bom, vamos pegar leve. Eu não quero ter que "chutar o balde". PP: Hum, o que é que ela quer? OK, mostrem um pouco de força. Eu não quero ter de "bater o pé". EM: ¿Qué trata de hacer? De acuerdo, pongan algo de fuerza. No quisiera "ponerme firme" con ella. EE: ¿De qué va ésta? Muy bien, demostración de fuerza, espero no tener que "levantar el dedo". FQ: Mais qu'est-ce qu'elle a ? Bon, petite démonstration de force avant d'avoir à « taper du poing » sur la table. FF: Pourquoi elle nous cherche ? Très bien, première somation avant de « taper du poing » sur la table.	IA: No. Not the Foot. PB: Não, nada de balde. PP: Não, tudo menos o pé. EM: No, firme no. EE: No, el dedo no. FQ: Oh non. Pas le poing. FF: Non. Pas le poing.

Fuente: Elaborada por los autores (2024)

Además de las pistas prosódicas, se presentan figuras de lenguaje relacionadas al cuerpo, al calor y al medio militar en [17] y (18) con respecto a la expresión *put the Foot down*. Es interesante observar que esta "guerra" de *Anger* en la cabeza de los personajes humanos pasa por el filtro social y sale por la boca de la niña, del padre o de la madre de forma modificada, con elecciones estratégicas menos impetuosas y más controladas. En contextos más tempranos o en contextos de enfrentamientos más fuertes, *Anger* se expresa por sonidos, gruñidos, más que cualquiera de las demás emociones. En los momentos de auge de esta emoción se habla de explosión, fuego, ataques. La prosodia de esta emoción en la cabeza del padre reproduce el *frame* del ejército, con sus



relaciones jerárquicas, sus entonaciones imperativas, la cadencia silábica y la entonación plana, con poca modulación melódica, pero con multiplicación de acentos de intensidad. Se hacen incluso referencia a planes de estrategias de ataque y defensa específicos del campo militar (en [19]), localizados culturalmente en las diferentes versiones (Lins & Cordeiro Campos, 2023).

Tabla 8: Ejemplo 19

[19] DAD'S FEAR	DAD'S ANGER
IA: Sir! Reporting high levels of sass!	IA: Take it to DEFCON 2.
PB: Alto nível de mal criação!	PB: Soe o Alerta Vermelho.
PP: Senhor, altos níveis de insolência!	PP: Vamos entrar em Alerta 2.
EM: ¡Detectamos nivel alto de insolencia!	EM: Nivel de Defensa 2
EE: ¡Detecto alto nivel de chulería!	EE: Pasamos a Alerta 2.
FQ: Niveau d'insolence critique, chef !	FQ: Passez en Alerte Maximum.
FF: Niveau d'insolence critique, chef !	FF: Lancez Plan Vigifurax 2.

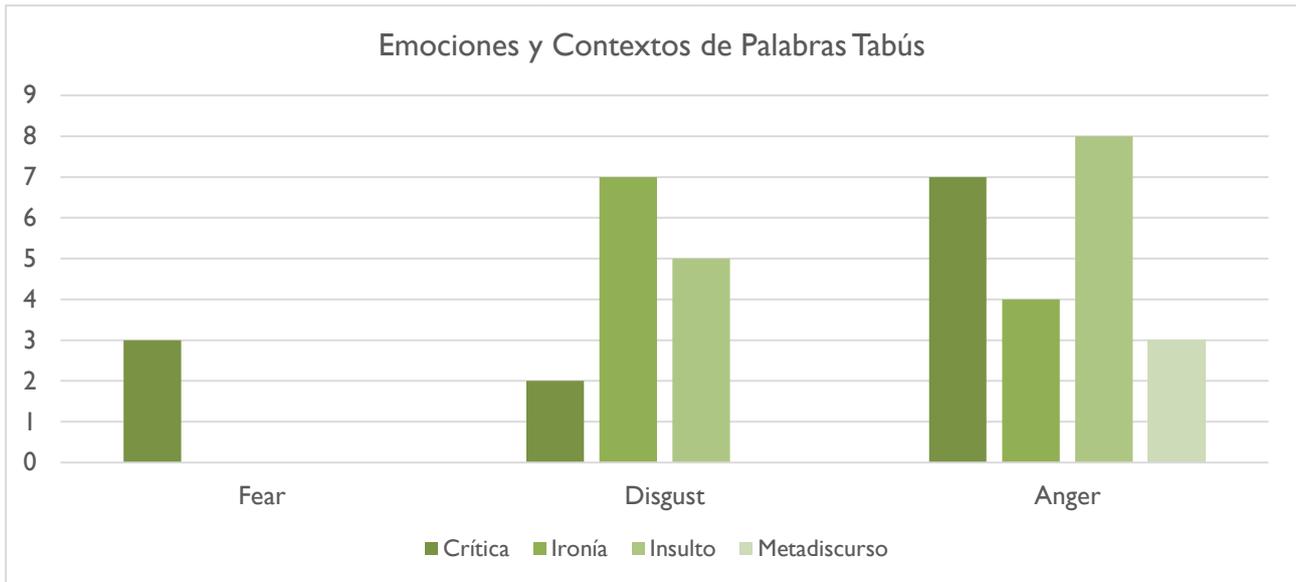
Fuente: Elaborada por los autores (2024)

La pérdida de la imagen social (*face*) o las faltas hacia los derechos y deberes de sociabilidad (*sociality rights*) implican evaluaciones negativas de comportamientos, son hirientes y tienen como consecuencia reacciones emocionales fuertes. La gente se siente dolida cuando alguien dice o hace algo que se percibe como emocionalmente insultante, o cuando se percibe que alguien deja de decir o hacer algo que resulta en un insulto personal (Culpeper *et al.*, 2014, p. 69). La aceptación de palabras tabús en evaluaciones negativas no amenaza ni tensiona la imagen de nadie, mientras que en las estrategias de descortesía se busca dañar, ofender la imagen social del interlocutor con “ataques” que originan un repertorio variado de estrategias hirientes e insultantes.

En las representaciones de las emociones en cuanto personajes de la película, nos interesa particularmente analizar el uso que hacen de palabras tabús estas tres emociones moralmente negativas en contextos relacionados a: la expresividad, la ironía, los insultos y el metadiscurso, por considerarlos problemas específicos de traducción para las palabras tabús (Chamizo Domínguez, 2018; De Rosa, 2015b; Luque Durán *et al.*, 1997). Los resultados de la distribución y frecuencia son bastante claros a pesar de los pocos datos, como se pueden observar en la Figura 1.



Figura 1: Relaciones entre palabras tabús y emociones en *Inside Out* (2015)



Fuente: Elaboración propia con base en datos de la película *Inside Out* (2015)

[Descripción de imagen] Gráfico de barras presentando el número de palabras tabús, clasificadas en cuatro categorías (Crítica - Cr, Ironía - Ir, Insulto - In, Metadiscurso - Me), y producidas por tres personajes: *Fear*: Cr:3, Ir: 0, In:0, Me: 0; *Disgust*: Cr:2, Ir: 7, In: 5, Me: 0; *Anger*: Cr:7, Ir: 4, In:8, Me: 3. [Fin de la descripción].

Los procedimientos descorteses hieren la existencia de restricciones sociales o la esencia de derechos y obligaciones de sociabilidad. La gente espera que otros realicen o no ciertas cosas en determinados contextos. Las palabras tabús pueden ser enmascaradas con procedimientos fónicos (Calvet, 2007), la semejanza fonética, la alternancia de sílabas son procedimientos eufemísticos que mitigan la fuerza ilocutiva ofensiva sin dejar de evocarla de forma lúdica atenuando el enfrentamiento o señalando la intención de un uso expresivo de las palabras tabús más que la intención estratégica de producir agresivamente una ofensa.

3.3 El doblaje para animación infantil y las palabras tabús

No hay nada que pueda ser tabú para toda la gente bajo cualquier circunstancia en todos los tiempos. Cada tabú debe ser especificado en función de una comunidad particular de personas para un contexto determinado en el tiempo y el espacio. En el doblaje de dibujos animados, se supone que no hay lenguaje inadecuado, o sea que el lenguaje condenado o subversivo según el sentido común se suprime. Sin embargo, es muy difícil sino imposible referirse a las emociones “negativas” (miedo, desagrado/asco o furia/ira) sin elementos que intensifiquen las evaluaciones expresivas negativas o incluso en el caso de furia/ira, los insultos e improperios.

No se puede fijar una lista de formas lingüísticas o comportamientos que se puedan interpretar como corteses o descorteses en cualquier situación, depende de cómo se dice la palabra “gracias” y en qué contexto se puede considerar como descortés (sarcástica). Decidir si “gracias” es cortés o descortés va más allá de la interpretación semántica de la palabra, implica inferir sentidos interpersonales en el discurso (Culpeper *et al.*, 2014, p. 67). Para Culpeper (2018, p. 28), como la descortesía en general, las palabras tabús provocan actitudes negativas cuando se usan en contextos específicos, el lenguaje es tabú cuando entra en conflicto con lo que se espera en determinado

contexto, con lo que se desea o se piensa que debería ser. Sin embargo, el lenguaje tabú, tiene consecuencias emocionales negativas para por lo menos uno de los participantes, por lo que se puede considerar como un subgrupo de la descortesía. La descortesía cubre mucho más que el lenguaje tabú y es posible se descortés con lenguaje sin decir ninguna palabra tabú. Las evaluaciones negativas se ven intensificadas por las palabras o expresiones tabús.

En *Inside Out* (2015) tenemos tres contextos de uso de palabras tabús que denotan diferentes estrategias de ataques verbales a la imagen social y diferentes consecuencias para estos usos. El primero es en el *frame* “crianza”, en las relaciones de conflicto entre el niño y sus padres y las expectativas de cortesía o descortesía que se espera por parte de los hijos en estos enfrentamientos. El segundo es el *frame* “hockey”, o deportes, en las relaciones de competencia deportiva se espera la emoción de *Anger* y se promueve la agresividad. Y el tercero, es el *frame* “mente”, el desarrollo emocional y cognitivo de Riley, la niña protagonista de esta historia, vemos como su proceso de madurez evoluciona respecto al desarrollo de uso de palabras tabús evocadas a través de metadiscursos. En el ejemplo [20] tenemos un efecto de doble sentido entre lo que se está diciendo y la prosodia más la calidad de voz contradictorias, lo que crea una disfunción interpretativa a dos niveles irónica o sarcástica (Mauchand & Pell, 2021).

Tabla 9: Ejemplo 20

[20] RILEY
IA: School was great, alright?
PB: Eu tô legal, tá?
PP: A escola foi boa, OK?
EM: Fue grandiosa, ¿de acuerdo?
EE: El cole genial, ¿vale?
FQ: C'était génial, ok ?
FF: Tout s'est bien passé, ok ?

Fuente: Elaborada por los autores (2024)

En la relación hija-padre o hija-madre no se esperan comportamientos con contestaciones irónicas como en [20] en el que se presenta un enunciado con semántica positiva *great* pero con un marcador del discurso - *alright?* - y una entonación disonantes de esa positividad. La prosodia no es de valencia positiva, ni la calidad de voz en ninguna de las versiones dobladas. En el ejemplo [20] *Disgust* está en el comando de las emociones de Riley, mientras que en los ejemplos (21), (22) y [23] *Anger* está al frente del comando.

Los ejemplos [20] y (21) son réplicas de Riley a su madre y los ejemplos (22) y [23] a su padre. Las contestaciones a su padre que culminan en el ejemplo [23] son gritadas (mayúsculas en el guion), comportamiento tabú para una niña o niño de 11 años en el *frame* crianza. Por cierto, las estrategias de realizaciones prosódicas y tensión vocal son también pragmáticamente variables, según las convenciones de actuación y los recursos vocales que afectan la calidad de voz y son culturalmente marcados (Sánchez-Mompeán, 2020).



Tabla 10: Ejemplo 23

[23] RILEY
IA: Just SHUT UP!
PB: Ah, NÃO ENCHE!
PP: Vocês CALEM A BOCA!
EM: Ya ¡CIERRA LA BOCA!
EE: ¡DEJADME EN PAZ!
FQ: Oh, LA FERME !
FF: Oh, LA FERME !

Fuente: Elaborada por los autores (2024)

Sin embargo, en el *frame* Hockey (deporte preferido de la niña) o en contextos de competitividad como en [24] *sucker*, la agresividad es una emoción positiva, y ya está presente incluso en el primer amigo imaginario de la niña, Bing Bong, alter ego casi olvidado a los 11 años, es un elemento de la mente de Riley que tiene un comportamiento de niño pre escolar— la acompañó de los 3 a los 5 años, no sabe leer, está hecho de colores y llora caramelos.

Tabla 11: Ejemplo 24

[24] BING BONG
IA: Ha ha! So long, sucker!
PB: Ah, ah! Adeus, vou nessa!
PP: Ah, ah! Adeuzinho, parva!
EM: ¡ja, ja! ¡Adiós, niña!
EE: ¡ja, ja! ¡Adiós, pardilla!
FQ: Éh ! Bon vent, adieu !
FF: Ah, ah ! Salut, c'est toi le chat !

Fuente: Elaborada por los autores (2024)

En la partida final de Hockey de la película cuando todo se arregla y cada uno encuentra su lugar *Anger* es quien vuelve al control de las emociones, de forma positiva, a pedido de *Joy*, como se ve en el ejemplo (25). Las emociones tienen condicionantes situacionales para su evaluación: en un velorio no se esperan sonrisas ni risas, tampoco en un casamiento se esperan gritos, insultos o tratamientos descorteses. En el *frame* deporte, *Anger* es un comportamiento esperado y tiene valencia positiva. Incluso se lo recomiendan los padres a Riley al final de la película, poco antes que empezara el partido de Hockey [26] *be aggressive // not too aggressive*.

Tabla 12: Ejemplo 26

[26] DAD	MOM
IA: Now when you get out there, you be aggressive!	IA: --but not too aggressive.
PB: Riley, quando entrar lá, seja agressiva!	PB: --mas não exagere.
PP: Bom, quando estiveres a jogar, sê agressiva!	PP: --mas não demasiado agressiva.
EM: Ahora, cuando salgas, ¡sé muy agresiva!	EM: --pero no demasiado.
EE: Cielo, cuando salgas ahí, ¡sé agresiva!	EE: --pero no demasiado.
FQ: Et n'oublie pas ma chérie, soit aggressive !	FQ: -- pas trop aggressive.
FF: Allez ! Une fois sur la glace, tu y vas à fond !	FF: -- mais pas trop tout de même.

Fuente: Elaborada por los autores (2024)



El personaje *Anger* evoca el uso de palabras tabús usando metadiscursos, como una forma indirecta de hacer referencia a la palabra sin decirla. A lo largo de la película estamos en la mente de una niña de 11 años, *Anger* conoce “la palabra” pero sabe que no puede decirla (Jay, 2018). En el ejemplo (27) la niña llega a la casa nueva, no le gusta, sus cosas de la mudanza no llegaron, los padres se pelean, en fin, toda su vida feliz de los primeros años de vida en Minnesota se derrumba en San Francisco. Y en el ejemplo [28] después de su presentación en clase el primer día, que terminó llorando, *Anger* vuelve a evocar esa palabra prohibida con metalenguaje.

Tabla 13: Ejemplo 28

[28] ANGER
IA: Can I say that curse word now?
PB: Agora ja é hora daquele palavrão?
PP: Agora já posso dizer o palavrão?
EM: Ya digo esa grosería o ¿no?
EE: ¿Puedo decir esa palabrota?
FQ: J'ai le droit de dire un gros mot maintenant ?
FF: J'ai le droit de le dire le gros mot, là ?

Fuente: Elaborada por los autores (2024)

Al final de la película, Riley ya tiene 12 años, los cambios de personalidad y la llegada de la pubertad que se anuncia le dan permiso a ampliar en el *Headquarters* de su mente el repertorio de malas palabras (29) y también recursos o estrategias para una nueva forma de enfrentamiento [30] como parte de ese desarrollo infantojuvenil.

Tabla 14: Ejemplo 30

[30] ANGER
IA: Friendship Island has expanded. Glad they finally opened that Friendly Arguments section.
PB: A Ilha da Amizade se expandiu. Ótima essa nova seção chamada Discussão Amigável.
PP: A Ilha da Amizade foi expandida. Ainda bem que finalmente abriram a secção da Discussão Amigável.
EM: Se expandió la Isla de la Amistad. Abrieron el área de Discusiones Amistosas.
EE: La Isla de la Amistad se ha ampliado. Y han abierto la sección Discusión Amistosa.
FQ: L'Île de l'Amitié s'est agrandie. Et je sens que je vais adorer l'Île de la Confrontation.
FF: L'Île de l'Amitié s'est agrandie. Et je sens que je vais adorer l'Île de la Confrontation. Ouais.

Fuente: Elaborada por los autores (2024)

La percepción y el desarrollo del uso y adecuación de las “malas palabras” empieza en muy temprana edad (Jay, 2018), en casos de enfrentamientos y conflictos, el niño desarrolla y aplica de forma cada vez más compleja en sus interacciones sociales la agresividad. El dominio de palabras escatológicas adaptadas a la edad de los niños entre los cinco y siete años es un repertorio expresivo importante, tanto para evaluaciones negativas: “*Que bosta né mamãe?*” (PB), como para enfrentamientos y conflictos “*Caca boudin*” (FF) – estos son dos ejemplos de habla cotidiana basada en experiencias personales, la primera con una niña en Curitiba (Brasil) y la segunda con una niña de Mâcon (Francia) ambas a sus cinco años de edad, la primera usada como forma de expresividad (intensificación) y la segunda como forma de insulto (ataque a la imagen). En la pubertad y



adolescencia las palabras tabús evolucionan y se incrementan con la función de camaradería e indexación social intra grupal (Eckert, 2019). El aumento de este repertorio generalmente es motivo de conmoción familiar, y el entorno reacciona de forma viva a las evoluciones de estos usos.

En la sección siguiente proponemos un análisis de las elecciones de traducción efectuadas para el léxico coloquial, y en particular para las palabras tabús, basado en el estudio de seis elementos conversacionales pragmáticamente variables – a saber: las formas de tratamiento nominales, los marcadores discursivos, las atenuaciones de actos de habla directivos o expresivos, las intensificaciones de actos de habla directivos y expresivos, los diminutivos y el léxico coloquial (*frame* cotidiano, vida diaria).

Este artículo procura concentrarse sobre las cuestiones específicas que se plantean para el análisis de las palabras tabús, pero, asimismo, no interesa proponer un modelo teórico para el análisis de la variación pragmática en tres diferentes contextos de espacios pluricéntricos. Nos interesan particularmente las situaciones en las que se observan y cómo en función del público meta y el género de animación para niños con las restricciones de censura que le son inherentes, genera diferentes niveles de producción, de referencia y de análisis de estos objetos interaccionales y relacionales. Así, nos detendremos en el análisis de las funciones que se les puede atribuir y cómo fueron implementadas o no en el marco de este material considerando las seis estrategias de léxico conversacional que abarcan el léxico coloquial y las palabras tabús como subcategorías: léxico conversacional > léxico coloquial > palabras tabús.

4. Propuesta de modelo para el análisis de la variación pragmática: el léxico conversacional

En esta segunda parte del artículo, ponemos en práctica el marco analítico conversacional que proponemos. Trabajamos con el material de película de animación *Inside Out* (2015) destinada a niños de todas las edades, en su versión fuente en inglés americano y en sus versiones dobladas a tres lenguas (portugués, español y francés) localizada para el público americano o europeo. Se trata de tres espacios de variación pluricéntrica desiguales: la lusofonía, la hispanofonía y la francofonía.

El interés para trabajar con este tipo de datos es múltiple. Por una parte, permite analizar traducciones de calidad, adaptadas y localizadas a fin de llegar a públicos bastante definidos. De esta forma, las variaciones pragmáticas y culturales son bastante identificables. Por otra parte, el interés de trabajar con un corpus de doblaje es también múltiple en términos de análisis lingüístico, ya que los contextos interaccionales son fijos, el guion es el mismo para todas las versiones y su traducción se rige por restricciones temporales fuertes (con el objetivo de sincronía labial, temporalidad de acción y ajustes a la modalidad visual considerando el escenario), razón por la cual se constituye como un género específico de la traducción audiovisual (De Rosa, 2015a; Gambier, 2008).

La conversación coloquial se caracteriza por la alternancia de turnos de habla en contextos cotidianos, con mucho conocimiento compartido entre los hablantes (Briz Gómez, 1998, 2006). Se trata de realizaciones o representaciones (guiones, diálogos), de habla espontánea producida sobre el momento (Quaglio, 2010; Richardson, 2010). Proponemos aquí que la variación pragmática en el léxico para doblaje se puede analizar a partir de seis elementos conversacionales, que marcan



distintas formas de indexar a los hablantes y las simetrías o asimetrías en estos tres espacios de variación pluricéntrica. Forman parte del léxico conversacional variable:

- a) Las formas de tratamiento nominales
- b) Los marcadores del discurso o las partículas discursivas
- c) Las intensificaciones de actos de habla directivos o expresivos
- d) Las atenuaciones de actos de habla directivos o expresivos
- e) Los diminutivos
- f) El léxico coloquial

4.1 Formas de tratamiento nominales

Las *formas de tratamiento nominales*, aisladas o combinadas con formas de tratamiento verbales y/o pronominales, forman parte de la deixis interpersonal. Son elementos conversacionales más o menos convencionalizados, considerando el *continuum* entre léxico y gramática a partir de la frecuencia de uso de determinadas formas, combinaciones y construcciones en el discurso, considerando la variación pragmática situacional. Las formas de tratamiento nominal tienen diferentes funciones en la conversación (seleccionan el interlocutor con función apelativa, abren o cierran los turnos de habla, tienen función prosódica pre indicadora de los actos de habla en posición inicial, continuativa en posición medial o conclusiva en posición final, por ejemplo) y además tienen una función indexación social del locutor. Esta complejidad de sentido en diversos niveles de variación pragmática las convierte en problemas de traducción.

Las formas nominales de tratamiento para referirse a la segunda persona del discurso (interlocutor) se pueden dividir en tres tipos: formas nominales gramaticalizadas o en vías de gramaticalización (*guys, you guys*), formas nominales convencionales, rutinarias según los efectos de sentido que se pretendan considerando los rasgos situacionales, la intencionalidad y los efectos de expresividad pretendidos (*honey, hon, dad, daddy, kiddo, sweetheart, sweetie*) y formas nominales lúdicas o figurativas, metafóricas o metonímicas (*little monkey, haircut, mind map*).

En el ejemplo (31) tenemos una muestra de las formas de tratamiento del padre hacia su hija niña, relación que va a cambiar justamente a lo largo de la película, en este caso es el primer momento en el que se muestra cómo esa forma de relacionarse ya no funciona más. En el ejemplo (32) y (33) tenemos dos formas de tratamiento nominales que tienen una función de burla o broma, las dos se forman por procedimientos metonímicos y son problemas de traducción por el grado de creatividad y juego que conllevan.

Además de estas formas de tratamiento nominales que inciden directamente sobre el interlocutor (estén más o menos convencionalizadas o gramaticalizadas) están las formas referenciales que identifican personas ausentes de la escena enunciativa, o sea para referirse a una tercera persona. Las formas de tratamiento nominales para referirse a la tercera persona del discurso ausente de la escena enunciativa (también conocidas como referenciales) son problemas de traducción relacionado al léxico coloquial cuando se trata de seres humanos de distintas categorías de edad y género (*girl, girls, kids, husband*).



Estas relaciones son culturalmente marcadas como vemos en los ejemplos (34) con la selección de *pai* en PB para *husband* y (35a), (35b) con la adición de *compañera* en EE. La equivalencia entre *marido/pai* en PB o la relación de solidaridad en el trabajo en EE (*compañera*), son marcadores culturales que marcan que están relacionados a estas elecciones en sus respectivas versiones.

En (35a) y (35b) el mundo del trabajo de la cultura norteamericana (*work, money, duty*) asume algunos tintes de la cultura del trabajo y su historia en España (*compañera*). Las formas nominales de tratamiento remiten directamente a la deixis social, a la categorización cultural, jerárquica, relacional de los participantes de una sociedad y a sus roles sociales y según la frecuencia y correlación de registros situacionales pueden ser más formularios, rutinarios (derivados de relaciones familiares, profesionales o títulos) o más originales, creativos (derivados relaciones afectivas o rótulos situacionales). Por su multiplicidad de funciones conversacionales, en el doblaje se omiten, se adicionan o incluso se traducen en algunos casos con equivalentes discursivos, marcadores conversacionales o partículas discursivas (Desilla, 2019). Las formas nominales y los marcadores del discurso son intercambiables muchas veces en el doblaje ya que son dos categorías léxicas con funciones conversacionales sobrepuestas y sin autonomía prosódica, repiten la curva entonativa del enunciado que preceden con función pre indicativa o que finalizan, con función conclusiva (Fernandes Maia dos Reis Soares, 2020; Fónagy & Galvagny, 1974; Raso, 2014).

4.2 Marcadores del discurso

Los *marcadores del discurso* o las partículas discursivas son formas de alta frecuencia con funciones pragmáticas específicas de organización, conexión, relación e incluso de expresividad positiva o negativa. Son elementos con una prosodia distintiva que vehiculan diferentes sentidos en nuestras interacciones cotidianas, en el habla de todos los días (Raso, 2014). Son elementos conversacionales recurrentes en el discurso, formados por palabras, expresiones o construcciones, en diferentes etapas de gramaticalización y con frecuente erosión fonética o prosodia específica (Márquez Reiter & Cantarutti, 2021). La variación pragmática, según los contextos de interacción social o regional, hacen que estos marcadores sean elementos de indexación social.

La multifuncionalidad del cruce de funciones pragmáticas (Pons Bordería, 2005, p. 67) inherentes a estas partículas del discurso las convierten en uno de los seis problemas de traducción aquí propuestos como característicos de textos dialogados o conversacionales (con alternancia de turnos de habla). Las partículas discursivas y las formas nominales comparten funciones conversacionales y es común encontrar traducciones para doblaje en las que se vuelven elementos intercambiables. Son elementos recurrentes en la conversación e indexadores sociales bastante variables pragmáticamente considerando los orígenes regionales, como se ve en los ejemplos (36), (37), (38) y (39).

Las partículas más frecuentes en la película fueron las de asentimiento *yeah* (47 ocurrencias), *okay* (43 ocurrencias), seguidas de las de contraargumentación *but* (43 ocurrencias), las conclusivas *well* (35 ocurrencias) y las cesativas *wait* (34 ocurrencias). Las variedades del portugués y del español son más autónomas entre sí que las de francés para las propuestas de traducción de estas dos categorías indexalizadoras regionalmente, las formas de tratamiento nominal y los marcadores discursivos. Esta asimetría se explica por la relación de dominación invertida de las variedades del



portugués y español latinoamericanos (PB, EM), lo que difiere de la relación del FQ en el espacio francófono.

4.3 Atenuaciones de actos de habla

Las *atenuaciones de actos de habla* son estrategias comunicativas “cuyo cometido es reducir el valor significativo de un enunciado o mitigar la fuerza ilocutiva de un acto de habla” (Albelda Marco & Barros García, 2013, p. 37). Los elementos macro y micro contextuales de variación pragmática son condicionantes de las estrategias de atenuación seleccionadas en la traducción para el doblaje en actos directivos (mitigando el grado de imposición) y en actos expresivos atenuando evaluaciones positivas (de aprobación) o negativas (críticas y desacuerdos) por trabajo de imagen, cortesía.

En actos directivos, en situaciones formales con desconocidos vemos (40), (41) y (42) tres ejemplos de atenuaciones de peticiones dirigidas hacia desconocidos (Dias & Godoi, 2011) que mitigan la fuerza impositiva de las peticiones (Blum-Kulka, 1987; Briz & Albelda, 2020). Son situaciones enunciadas con cortesía (trabajo de imagen) para atenuar la demanda que se está haciendo por parte de la profesora en el *frame* escuela, o por parte de Joy en el *frame* orientación espacial: buscando caminos.

La madre de Riley en (43) cuando pide que localicen la mudanza que se perdió y la entreguen pronto utiliza estrategias de cortesía hacia desconocidos (partícula discursiva, enunciado interrogativo, negación en inglés son estrategias que se tradujeron de diferentes formas en cada una de las versiones). Joy en (44) le pide a Sadness que salga del lugar del comando y la deje estar a ella allí, utilizando estrategias prosódicas para realizar la petición atenuada (habla entrecortada), además de verbos modales, partículas discursivas, justificativas, condicionales.

Las estrategias de atenuación son problemas de traducción y elementos léxicos de variación pragmática bastante recurrentes en actos directivos o expresivos negativos, sobre todo. Romero, (2023, p. 26) en su modelo analítico para la conversación coloquial también considera la atenuación y la intensificación como estrategias relevantes de producción y recepción de sentido. En actos expresivos, la atenuación mitiga los efectos de las evaluaciones negativas en críticas y desacuerdos, vemos en (45) la crítica atenuada del marido al comportamiento verbal de la esposa y en (46) la atenuación de la crítica de Joy, atenuada por la prosodia entrecortada y la voz más baja hacia el rol de Sadness en la mente de Riley.

Esta atenuación en (46) dice mucho también de Joy, quien reafirma su imagen social positiva a través de una crítica atenuada hacia Sadness. Tanto para la atenuación como para la intensificación de la fuerza ilocutiva de estos dos actos de habla (directivos y expresivos), además de lo que se dice, la prosodia, la calidad de voz y las pistas visuales son fundamentales para interpretar la intencionalidad de lo que se está diciendo, razón por la cual están incluso marcadas gráficamente en el guion escrito en IA con (--) o con (...) en la puntuación. Atenuar la asertividad es una forma de mitigación de la fuerza ilocutiva del acto directivo o expresivo.



4.4 Intensificadores de actos de habla

Los *intensificadores de actos de habla* son “una categoría pragmática complementaria a la atenuación, cuyo cometido es reforzar la verdad de lo expresado, bien modificando superlativamente la cantidad o la cualidad de lo dicho o bien aumentando el grado de fuerza ilocutiva de un acto de habla” (Albelda Marco & Barros García, 2013, p. 41). Los procedimientos intensificadores para el doblaje son fónicos, morfológicos, sintácticos o léxico-semánticos e inciden sobre todo en actos directivos (impositivos por la urgencia o el grado de necesidad) y en actos expresivos, tanto con evaluaciones positivas (aprobación) como negativas (críticas y desacuerdos). En los ejemplos (47) y (48) tenemos dos casos de intensificación de actos expresivos positivos (evaluaciones valorizadoras), y en (49) y (50) dos casos de intensificación de actos expresivos negativos (evaluaciones críticas o desacuerdos).

En los ejemplos (49) y (50) de intensificación de actos expresivos negativos tenemos una crítica de la madre hacia el padre, cuando se retrasa la llegada de la mudanza, y una contestación de *Fear* con una evaluación negativa, las dos están intensificadas por el sarcasmo lo que implica además en el doblaje el trabajo de la prosodia y la calidad de voz para enunciar estas evaluaciones negativas intensificadas.

En los ejemplos (51) y (52) tenemos dos casos de intensificación de actos directivos en momentos de tensión y enfrentamiento entre padre e hija. En (51) tenemos el cierre del conflicto durante la cena con la orden del padre, intensificada por el tono de voz, pausas, la entonación imperativa y también por aspectos visuales como el fruncimiento de cejas y el dedo levantado. En el ejemplo (52), el registro de percepción visual registrado por la emoción *Anger* en la cabeza del padre ilustra bien el aspecto multimodal de estas intensificaciones y su variación pragmática, incluso en sus aspectos figurativos.

Para las intensificaciones de actos directivos o expresivos interesa tanto el análisis de los elementos verbales y la variación pragmática de estas estrategias como el análisis de las pistas auditivas y visuales. La integración de estos tres niveles: verbal, auditivo y visual son fundamentales para la interpretación de estos actos de habla que además tienen connotaciones culturales variables.

4.5 Diminutivos

Los *diminutivos* son marcas morfológicas de grado que pueden desempeñar diferentes funciones expresivas, tanto positivas como negativas; son elementos sensibles a la variación pragmática y constituyen un problema de traducción para el doblaje considerando sus diferentes funciones conversacionales. Los contextos de uso son extremadamente variados, tanto desde una perspectiva morfo-sintáctica (considerando los procesos de formación de palabras) como los referentes que impactan (nombres, adjetivos, adverbios, verbos, pronombres). En (53) y (54) tenemos dos ejemplos de usos divergentes del diminutivo, el primero con un diminutivo en inglés y el segundo sin el diminutivo en inglés, por ser habla dirigida a un bebé y a una niña las estrategias de traducción culturalmente marcadas fueron muy distintas.

En PB *princesinha* y en EM *pequenha* se seleccionó el diminutivo para referirse a la niña, procedimiento de disminución de lo femenino bastante recurrente en las formas de tratamiento



nominales dirigidas a mujeres o niñas. El uso de los diminutivos no coincide entre las diferentes versiones de la misma lengua, es un elemento pragmática y culturalmente muy variable. Puede intensificar o atenuar actos directivos o expresivos. Además de modificar formas nominales de tratamiento, conferir ejemplos (31) y (32).

Entre las dos variedades del portugués encontramos diferencias en contextos morfo-sintácticos y pragmáticos de uso del morfema *-inho(a)*. En PB los encontramos en formas de tratamiento nominales: *Nojinho, Macaquinha, Topetinho, mocinha*; en sustantivos: *aviãozinho, trabalhinho* en adjetivos: *que gracinha, tadinha*; en adverbios: *melhorzinha, tudinho* (Silva & Fernandez, 2017). Aunque no hayan aparecido en el corpus también ocurren con verbos: *correndinho*, o pronombres: *euzinho*. En PE lo encontramos sobre todo en saludos: *boa noitichinho; adeuzinho parva* y en formas nominales de tratamiento en saludos: *adeus docinho* (forma nominal dirigida a la niña). En formas nominales dirigidas a mujeres está la frase que identifica al piloto brasileño o carioca que seduce a la madre: *Vem voar comigo, Gatinha*, que se mantiene en todas las versiones, excepto en FF, traducida a *petit chat*. (cf. (Rebollo-Couto et al., 2017). Para los ejemplos en portugués conferir [7], [12], [24], (29), (44) y (54).

Entre las dos variedades del español encontramos algunas diferencias en contextos morfo-sintácticos y pragmáticos de uso del morfema *-ito(a)*. Algunos sufijos poco frecuentes se seleccionan para añadir matices de ironía, burla o humor (Calvet, 2007; Zabalbeascoa, 2020): *pardilla, listín, amiguetes, abuelete*. Los diminutivos tanto aparecen en situaciones de evaluación positiva apenas en formas nominales dirigidas a la niña: *monito, monita*; como negativa: *jovencita, ojitos, gordito*. Para los ejemplos en español conferir (2), (5), (8), (52) y (54).

Entre las dos variedades del francés hay muy pocas diferencias en contextos morfo-sintácticos y pragmáticos de uso del *petit(e)* o *p'tit(e)*. Los diminutivos aparecen en expresiones cristalizadas como: *un petit creux, petite démonstration* o en formas nominales. Para los ejemplos en francés conferir [17] y (53).

Los diminutivos son elementos conversacionales pragmática y culturalmente variables y son por tanto problemas de traducción, la falta de equivalencia pragmática entre las variedades regionales de una misma lengua es un elemento que se puede observar fácilmente en corpus paralelos como los de doblajes de animación.

4.6 Léxico coloquial

El léxico coloquial es el léxico no especializado, se opone a la terminología específica de cualquier campo del saber humano que requiere prácticas o estudios especializados (Briz Gómez, 1998; Cabré Castellví & Estopà Bagot, 2022). El léxico coloquial equivale a un registro informal cuando se consideran del punto de vista socio interaccional algunos elementos como: tema y objeto de la interacción, lugar, conocimiento compartido y contexto previo. O sea, cuánto más conocimiento compartido y contexto previo tengan los interlocutores, más coloquial tiende a ser la conversación o la interacción informal, oral u escrita. El lugar de la interacción también cuenta, el espacio público promueve un intercambio menos coloquial (más formal, con más distancia interpersonal), mientras que el espacio privado, promueve un intercambio más coloquial (más



informal, con menos distancia interpersonal). El léxico coloquial se refiere aquí al vocabulario del cotidiano, a temas no especializados, a temas de la vida diaria.

En los ejemplos (55), (56) y (57) tenemos tres elementos culturalmente marcados que son un problema de traducción: elementos relacionados al *frame* la casa y el hogar, comida y lugares. En (55) el léxico del hogar se refiere a la basura y al reciclaje, en (56) el enunciado irónico de Anger critica la pizza de San Francisco comparándola con la de Hawái y en (57) se hace referencia a un lugar imaginario de la mente de Riley niña, ese mundo imaginario remite a un elemento cultural, a un tipo de galletas en Estados Unidos. Específicamente para la comida, Lakoff (2006) propone análisis figurativos para lo que son problemas culturales de traducción y sus imágenes con su “identidad a la carte: somos lo que comemos”.

Los lugares son un problema de traducción cultural como se ve en los ejemplos (58) y (59) en los que se hace referencia a puntos de referencia específicos de San Francisco (el puente *Golden Gate*) y de Minnesota (el lago *Spring*) y los procedimientos de traducción fueron múltiples (Gonçalves Barbosa, 1990).

Lugares, comidas, nombres y fiestas son problemas culturales de traducción (Cintrão, 2006). Algunos ejemplos de estos problemas relacionados al léxico coloquial culturalmente marcado en la película son: *candy, cotton candy, cookie, caramel, cake, gum, French fry, breakfast, lunch, diner* en el *frame* comida; nombres de canciones o personajes: *Mind workers, The names of every “Cutie Pie Princess” doll, Jangles, Rainbow Unicorn*, nombres de músicas conocidas para piano “*Chopsticks*” and “*Heart and Soul*” o *U.S. Presidents*. Asimismo, son problemas de traducción las referencias norteamericanas a *Hawaiians, Canada, Nebraska y Texas* en el *frame* lugares además de *San Francisco y Minnesota*. San Francisco, por ser la ciudad tan odiada, la que le causa de toda la infelicidad a la niña en la película, se llega a representar con un juego sarcástico de sonidos que remiten al desprecio, evocando una palabra tabú sensorial relacionada al mal olor como se ve en el ejemplo (60).

Además de estos elementos culturalmente marcados, son problemas de traducción y elementos léxicos coloquiales de variación pragmática regional: las partes de la casa (*the stairs to the basement, the back yard, our back yard, downstairs*), las referencias a la ropa (*fashion, mum’s purse, double ears pierced, infinity scarf, outfit, pants, hat, eye shadow*), la adjetivación referente a todos los tipos de elementos [+humanos] como por ejemplo las distintas coocurrencias y colocaciones del adjetivo *cool*. El léxico coloquial traduce una visión cultural del mundo y es un problema de traducción audiovisual para textos dialogados anclados en el aquí y el ahora.

Las marcas culturales de un modo de vida se transmiten al tomar la palabra de forma conceptual en el lenguaje cotidiano, como en las islas de personalidad de Riley los valores de honestidad y verdad (*Oh, I love Honesty Island!, And that’s the truth!*) que a lo mejor son centrales para la cultura estadounidense, mientras que en otras prevalecen los valores de honor y palabra, o camaradería, o franqueza y confrontación directa como valores positivos de la imagen social. Además de los valores positivos para la imagen social (verdad, camaradería, franqueza), hay un conjunto de actos de habla (sugerencias, súplicas, ironía, actos corteses) que por más que se traduzcan en el doblaje no se realizarían de esta forma en las prácticas de interacción cotidianas de la cultura meta, pues tienen interpretaciones conceptuales diferentes, estos datos nos dan buenas pistas sobre estos elementos. En los ejemplos (43) y (50) las realizaciones en PB eliminan la confrontación con una



realización de súplica en vez de irritación en el acto directivo de (43) y con una realización de acuerdo en (50) que elimina la ironía y el sarcasmo de todas las demás versiones.

Estos son algunos de los elementos de variación pragmática (García & Placencia, 2011) que marcan los problemas de traducción cultural que se suponen en este tipo de léxico coloquial, del cual las palabras tabús forman un subgrupo. Las palabras tabús aparecen en esta película con función expresiva de intensificación de una evaluación negativa o con función de descortesía, o sea, de ofensa, o ataque a la imagen del interlocutor. Las palabras tabús no siempre son insultos, entendidos aquí como una de las cinco estrategias de descortesía propuestas por Culpeper (1996). Descorteses o expresivas, en esta propuesta las **palabras tabús** forman parte del **léxico coloquial** que, a su vez, es una de las seis estrategias del repertorio **léxico conversacional**.

Según nuestra propuesta, estos seis elementos conversacionales vehiculan valores pragmáticos variables que dependen del origen regional de los hablantes (macro contexto), pero también del contexto de interacción social, situacional, verbal y no verbal (micro contexto). Son, por lo tanto, problemas de traducción en diálogos dramáticos (obras de teatro, guiones cinematográficos) y en conversaciones coloquiales o entrevistas.

5. Discusión y conclusión

Se puede herir con palabras, las palabras son hirientes este es un tema particularmente sensible en nuestros días considerando la propagación del discurso de odio naturalizado en las redes sociales y en las interacciones públicas o privadas (Butler, 2021). Somos seres que vivimos en el lenguaje, en la interacción social y en la relación con el otro. Las emociones tienen un rol fundamental en la evaluación del contexto, de la valencia positiva o negativa, mitigada o intensificada, de las palabras que recibimos. Las ofensas o ataques a la imagen social del otro lastiman. La gente siente una combinación de tristeza por sentirse emocionalmente herido y miedo por sentirse vulnerable al dolor, vergüenza (Culpeper et al., 2014, p. 68).

Consideramos el léxico coloquial y las palabras tabús como problemas de traducción referentes a elementos rutinarios, culturales y sensibles; analizamos la relación entre emociones y palabras tabús en momentos dramáticos y conflictivos de la animación *Inside Out* (2015) con sus respectivas soluciones de traducción para el doblaje. La perspectiva socio-pragmática de análisis del doblaje que hicimos procura enmarcar elementos de variación cultural que caracterizan la problemática del léxico coloquial y de las palabras tabús. Estos elementos sólo se pueden interpretar considerando las dimensiones verbales y no verbales, integrando niveles de análisis relacionados a la estructura de la información, a la multimodalidad, a la prosodia (ritmo y entonación) y a la calidad de voz (Archer et al., 2012).

El funcionamiento de las palabras tabús en este contexto específico de animación infantil, considera las propuestas de traducción en los seis doblajes para los conflictos inherentes al desarrollo del niño y a la crianza, tema principal de la película destinada a un público infantil, en la que las emociones son las protagonistas del desarrollo humano. En el doblaje, particularmente, interesan los elementos verbales, auditivos y visuales que integran las realizaciones de actos de habla directivos o expresivos y su evaluación como corteses o descorteses. Las palabras evocan sentidos



y *frames* de interpretación que sólo se actualizan en el contexto, razón por la cual nuestra unidad de análisis es el turno de habla, considerando las reacciones que provocan en el juego de alternancia conversacional. Además de las dimensiones verbales y no verbales (auditivas y visuales) en este procedimiento de traducción entra en juego la concepción cultural variable de los actos de habla y su evaluación.

Asimismo, la interpretación de actos de habla como corteses o descorteses es también un elemento culturalmente marcado y sensible a la variación pragmática lo que podría ser un problema de traducción en el caso de los enunciados irónicos: ¿atenúan o intensifican los actos expresivos? (Mauchand *et al.*, 2020; Mauchand & Pell, 2021)

En este trabajo nos detuvimos en el análisis del léxico coloquial y más específicamente de las palabras tabús y sus equivalencias de traducción en una película de animación destinada a un público infantil, un producto audiovisual clasificado como comedia familiar, y para público irrestricto, las palabras tabús pasan por factores de censura y se presentan a través de eufemismos, onomatopeyas o metadiscursos, se evocan más que se realizan. Las palabras tabús provocan reacciones intensas, pero no siempre se asocian a comportamientos de descortesía (Culpeper, 2018), pueden vehicular funciones expresivas, descorteses o de afiliación y solidaridad. El sentido social y simbólico de los insultos (como un tipo de descortesía) es el resultado de una evaluación que solo se puede realizar si se toman en cuenta los elementos contextuales de variación pragmática y la reacción emocional que provocan.

Referencias

- Albelda Marco, M., & Barros García, M. J. (2013). *La cortesía en la comunicación*. Arco libros.
- Allan, K. (Ed.). (2018). *The Oxford Handbook of Taboo Words and Language*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780198808190.001.0001>
- Archer, D., Aijmer, K., & Wichmann, A. (2012). *Pragmatics: An advanced resource book for students*. Routledge.
- Blum-Kulka, S. (1987). Indirectness and politeness in requests: Same or different? *Journal of Pragmatics*, 11(2), 131–146. [https://doi.org/10.1016/0378-2166\(87\)90192-5](https://doi.org/10.1016/0378-2166(87)90192-5)
- Boersma, P., & Weenink, D. (2023). *Praat: Doing phonetics by computer [Computer program]*. Version 6.3.20 (6.3.20) [Software]. <http://www.praat.org/>
- Briz, A., & Albelda, M. (2020). La atenuación y la intensificación en la expresión de la (des)cortesía en la conversación coloquial. En M. E. Placencia & X. A. Padilla García (Eds.), *Guía práctica de pragmática del español* (pp. 125–135). Routledge.
- Briz Gómez, A. (1998). *El español coloquial en la conversación: Esbozo de pragmatogramática* (1. ed). Ariel.
- Briz Gómez, A. (2006). *¿Cómo se comenta un texto coloquial?* Ed. Ariel.
- Bruti, S. (2019). Spoken discourse and conversational interaction in audiovisual translation. En L. Pérez González (Ed.), *The Routledge handbook of audiovisual translation* (pp. 192–208). Routledge.
- Bulletproof Screenwriting. (2021). *Pixar Scripts Collection: Screenplays Download*. <https://bulletproofscreenwriting.tv/pixar-studios-screenplays-download/>



- Butler, J. (2021). *Discurso de ódio: Uma política do performativo* (R. F. Viscardi, Trad.). Editora UNESP.
- Bybee, J. (2016). *Língua, uso e cognição* (M. A. Furtado da Cunha & S. C. Leite Gonçalves, Trans.). Cortez Editora.
- Cabré Castellví, M. T., & Estopà Bagot, R. (2022). Unidades de conocimiento especializado, caracterización y tipología. En G. L. Moreira, L. A. da C. Costa, & I. M. Alves (Eds.), *Pesquisas Em Lexicologia, Lexicografia E Terminologia* (pp. 23–73). Pontes Editores.
- Calvet, L.-J. (2004). *Sociolinguística: Uma introdução crítica* (M. Marcionilo, Trad.; 2 ed). Parábola Ed.
- Calvet, L.-J. (2007). *L'argot* (3e éd. mise à jour). Presses universitaires de France.
- Chamizo Domínguez, P. J. (2018). Problems translating tabooed words from source to target language. En K. Allan (Ed.), *The Oxford Handbook of Taboo Words and Language* (pp. 198–217). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780198808190.013.11>
- Chaume, F. (2020). Dubbing. En Ł. Bogucki & M. Deckert (Eds.), *The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility* (pp. 103–132). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-42105-2_6
- Cintrão, H. P. (2006). *Colocar lupas, transcriber mapas—Iniciando o desenvolvimento da competência tradutória em nível básico de espanhol como língua estrangeira* [Doutorado em Língua Espanhola e Literaturas Espanhola e Hispano-Americana, Universidade de São Paulo]. <https://doi.org/10.11606/T.8.2006.tde-08082007-145636>
- Culpeper, J. (1996). Towards an anatomy of impoliteness. *Journal of Pragmatics*, 25(3), 349–367. [https://doi.org/10.1016/0378-2166\(95\)00014-3](https://doi.org/10.1016/0378-2166(95)00014-3)
- Culpeper, J. (2011). *Impoliteness: Using language to cause offence*. Cambridge University Press.
- Culpeper, J. (2018). Taboo language and impoliteness. En K. Allan (Ed.), *The Oxford Handbook of Taboo Words and Language* (pp. 27–40). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780198808190.013.2>
- Culpeper, J., Schauer, G., & Marti, L. (2014). *Impoliteness and emotions in a cross-cultural perspective*. <https://doi.org/10.5169/SEALS-583882>
- De Rosa, G. L. (2014). Sociolinguistic adequacy in dubbing and subtitling from European and Brazilian Portuguese to Italian. En B. Garzelli & M. Baldo (Eds.), *Subtitling and intercultural communication: European languages and beyond* (pp. 117–141). Edizioni ETS.
- De Rosa, G. L. (2015a). Audiovisual Translation and Sociolinguistic Adequacy. En E. Perego (Ed.), *Subtitling today: Shapes and their meanings* (pp. 15–31). Cambridge Scholars Publishing.
- De Rosa, G. L. (2015b). Back to Brazil: Humor and sociolinguistic variation in Rio. En G. L. De Rosa, F. Bianchi, A. De Laurentiis & E. Perego (Eds.), *Translating Humour in Audiovisual Texts* (pp. 105–127). Peter Lang. <https://doi.org/10.3726/978-3-0351-0740-1>
- Desilla, L. (2019). Pragmatics and audiovisual translation. En L. Pérez González (Ed.), *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation* (pp. 242–259). Routledge.
- Dias, L. S., & Godoi, E. (2011). Mitigações gramaticais e léxico-frasais na formulação de atos diretivos no português curitibano e no espanhol montevidiano. *Anais do Congresso Internacional da ABRALIN*, 11, 2691–2701.
- Docter, P., & del Carmen, R. (Directores). (2015). *Inside Out*. <https://www.pixar.com/feature-films/inside-out#inside-out-1>



- Duque, P. H. (2015). Discurso e cognição: Uma abordagem baseada em frames. *Revista da Anpoll*, 1(39), 25–48. <https://doi.org/10.18309/anp.v1i39.902>
- Eckert, P. (2019). The limits of meaning: Social indexicality, variation, and the cline of interiority. *Language*, 95(4), 751–776. <https://doi.org/10.1353/lan.2019.0072>
- Ekman, P. (1992). An argument for basic emotions. *Cognition and Emotion*, 6(3–4), 169–200. <https://doi.org/10.1080/02699939208411068>
- Félix-Brasdefer, J. C. (2019). *Pragmática del español: Contexto, uso y variación*. Routledge.
- Fernandes Maia dos Reis Soares, G. (2020). *A prosódia dos vocativos no português do Brasil*. Universidade Federal do Rio de Janeiro.
- Fónagy, I., & Galvagny, M. (1974). La fonction préindicative de l'intonation en français et en hongrois. *Travaux de l'Institut d'Études Linguistiques et Phonétiques*, 1, 44–75.
- Gambier, Y. (2008). Recent developments and challenges in audiovisual translation research. En D. Chiaro, C. Heiss & C. Bucaria (Eds.), *Benjamins Translation Library* (Vol. 78, pp. 11–33). John Benjamins. <https://doi.org/10.1075/btl.78.03gam>
- García, C., & Placencia, M. E. (2011). Capítulo I—Estudios de variación pragmática (sub)regional en español: Visión panorámica. En C. García & M. E. Placencia (Eds.), *Estudios de variación pragmática en español* (pp. 29–54). Editorial Dunken.
- Gonçalves Barbosa, H. (1990). *Procedimentos técnicos da tradução: Uma nova proposta* (3a ed.). Pontes.
- Gordon, C. (2011). Conversation and interaction. En R. Mesthrie (Ed.), *The Cambridge handbook of sociolinguistics* (pp. 105–121). Cambridge University Press.
- Jay, T. B. (2018). Taboo language awareness in early childhood. En K. Allan (Ed.), *The Oxford Handbook of Taboo Words and Language* (pp. 95–107). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780198808190.013.6>
- Kerbrat-Orecchioni, C. (2011). Modelos de variações intraculturais e interculturais: as formas de tratamento nominais em francês (F. A. de Almeida & L. Rebollo Couto, Trans.). En L. Rebollo Couto & C. R. Lopes (Eds.), *As formas de tratamento em português e em espanhol: variação, mudança e funções conversacionais = Las formas de tratamiento en español y en portugués: Variación, cambio y funciones conversacionales* (pp. 19–44). Editora da UFF.
- Lakoff, R. T. (2006). Identity à la carte: You are what you eat. En A. De Fina, D. Schiffrin & M. G. W. Bamberg (Eds.), *Discourse and identity* (pp. 142–165). Cambridge University Press.
- Lins, T. M., & Campos, G. C. (2023). Reflexões sobre o processo de adaptações culturais no filme *Divertida Mente*. *Trama*, 18(45), 25–37. <https://doi.org/10.48075/rt.v18i45.30337>
- Luque Durán, J. de D., Pamies Bertrán, A., & Manjón, F. J. (1997). *El arte del insulto: Estudio lexicográfico*. Ediciones Península.
- Márquez Reiter, R., & Cantarutti, M. N. (2021). The Value of Vale: Negotiating the Progressivity of Service in a Market Restaurant. *Contrastive Pragmatics*, 3(1), 59–88. <https://doi.org/10.1163/26660393-bja10032>
- Mauchand, M., & Pell, M. D. (2021). Emotivity in the Voice: Prosodic, Lexical, and Cultural Appraisal of Complaining Speech. *Frontiers in Psychology*, 11, 619222. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.619222>
- Mauchand, M., Vergis, N., & Pell, M. D. (2020). Irony, Prosody, and Social Impressions of Affective Stance. *Discourse Processes*, 57(2), 141–157. <https://doi.org/10.1080/0163853X.2019.1581588>



- Montolío Durán, E. (2019). *Tomar la palabra: política, género y nuevas tecnologías en la comunicación*. Universitat de Barcelona.
- Montolío Durán, E. (2021). *Cosas que pasan cuando conversamos*. Ariel.
- Muhr, R. (2008). The pragmatics of a pluricentric language: A comparison between Austrian German and German German. En K. P. Schneider & A. Barron (Eds.), *Variational pragmatics: A focus on regional varieties in pluricentric languages* (pp. 211–244). John Benjamins.
- Pavesi, M. (2020). Translational routines in dubbing: Taking stock and moving forwards. En I. Ranzato & S. Zanotti (Eds.), *Linguistic and cultural representation in audiovisual translation* (pp. 11–30). Routledge.
- Pons Bordería, S. (2005). *La enseñanza de la pragmática en la clase de E/LE*. Arco/Libros.
- Quaglio, P. (2010). *Television dialogue: The sitcom “Friends” vs. natural conversation*. John Benjamins.
- Raso, T. (2014). Prosodic constraints for discourse markers. En T. Raso & H. Mello (Eds.), *Spoken Corpora and Linguistic Studies* (pp. 411–467). John Benjamins.
- Raso, T. (2022). *Pragmática*. Parábola Editorial.
- Rebollo-Couto, L., Nunes Da Silva, L. P., & Da Silva, C. G. (2017). Tradução audiovisual: Estratégias pragmáticas e conversacionais americanas e europeias na legendagem das formas de tratamento nominais. *Caracol*, 14, 274. <https://doi.org/10.11606/issn.2317-9651.v0i14p274-307>
- Richardson, K. (2010). *Television dramatic dialogue: A sociolinguistic study*. Oxford University Press.
- Romero, L. (2023). When orality is less pre-fabricated: An analytical model for the study of colloquial conversation in audiovisual translation. En L. Incalcaterra McLoughlin, M. Biscio, & M. Á. Ní Mhainín (Eds.), *Audiovisual translation subtitles and subtitling: Theory and practice* (pp. 19–54). Peter Lang.
- Sánchez-Mompeán, S. (2020). *The prosody of dubbed speech: Beyond the character’s words*. Palgrave Macmillan.
- Schneider, K. P., & Barron, A. (Eds.). (2008). *Variational pragmatics: A focus on regional varieties in pluricentric languages*. John Benjamins.
- Silva, L. D., & Fernandez, C. C. (2017). “Divertidamente” e a análise comparativa das escolhas tradutórias na legendagem sob o prisma de Umberto Eco. *Tradterm*, 30, 130–158. <https://doi.org/10.11606/issn.2317-9511.v30i30p130-158>
- Van Herk, G. (2018). *What is sociolinguistics?* (Second edition). Wiley Blackwell.
- Wierzbicka, A. (1986). Human emotions: Universal or culture-specific? *American Anthropologist*, 88(3), 584–594.
- Wierzbicka, A. (1992). Defining emotion concepts. *Cognitive Science*, 16(4), 539–581.
- Zabalbeascoa, P. (2020). Solution-Types for Representing Dubbed Film and TV Multilingual Humour. En I. Ranzato & S. Zanotti (Eds.), *Linguistic and Cultural Representation in Audiovisual Translation* (pp. 165–183). Routledge.

Notas

Contribución de autoría

Concepción y elaboración del manuscrito: L. Rebollo Couto, A. Rilliard

Recolección de datos: L. Rebollo Couto, A. Rilliard

Análisis de datos: L. Rebollo Couto, A. Rilliard

Discusión y resultados: L. Rebollo Couto, A. Rilliard

Revisión y aprobación: L. Rebollo Couto, A. Rilliard

Datos de la investigación

La lista completa con los datos de la investigación está accesible en la siguiente dirección: <https://hal.science/hal-04578522>

Financiación

Investigación financiada en el ámbito de la Université Paris-Saclay, CNRS, LISN, Orsay, Francia.

Derechos de uso de imagen

No se aplica.

Aprobación de comité de ética en investigación

No se aplica.

Conflicto de intereses

No se aplica.

Declaración de disponibilidad de datos de investigación

Los datos de esta investigación, que no están expresados en este trabajo, podrán ser proporcionados por los autores bajo solicitud.

Licencia de uso

Los autores ceden a *Cadernos de Tradução* los derechos exclusivos de primera publicación, con el trabajo simultáneamente licenciado bajo la [Licencia Creative Commons](#) Atribución 4.0 Internacional (CC BY). Esta licencia permite a terceros remezclar, adaptar y crear a partir del trabajo publicado, otorgando el crédito adecuado de autoría y publicación inicial en esta revista. Los autores están autorizados a celebrar contratos adicionales por separado para distribuir de manera no exclusiva la versión del trabajo publicado en esta revista (por ejemplo, publicarlo en un repositorio institucional, en un sitio web personal, en redes sociales académicas, realizar una traducción o republicar el trabajo como un capítulo de libro), siempre y cuando se reconozca la autoría y la publicación inicial en esta revista.

Publisher

Cadernos de Tradução es una publicación del Programa de Posgrado en Estudios de Traducción de la Universidad Federal de Santa Catarina. La revista *Cadernos de Tradução* está alojada en el [Portal de Periódicos UFSC](#). Las ideas expresadas en este artículo son responsabilidad de sus autores y no representan necesariamente la opinión del equipo editorial o de la universidad.

Editor invitado

Gian Luigi De Rosa

Editores de sección

Andréia Guerini – Willian Moura

Corrección de normas

Alice S. Rezende – Ingrid Bignardi – João G. P. Silveira – Kamila Oliveira



Historial

Recibido el: 20-03-2024

Aprobado el: 10-05-2024

Revisado el: 09-06-2024

Publicación: 06-2024



Cadernos de Tradução, 44(n. esp. 2), 2024, e99158
Programa de Posgrado en Estudios de Traducción
Universidad Federal de Santa Catarina, Brasil. ISSN 2175-7968
DOI <https://doi.org/10.5007/2175-7968.2024.e99158>