Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), marzo-abril 2025,
Volumen 9, Número 2.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2

REFERENCIAS CULTURALES DE MÉXICO EN EL DOBLAJE AL ESPAÑOL LATINO DE LA SERIE ANIMADA "HORA DE AVENTURA"

MEXICAN CULTURE SPECIFIC ITEMS IN THE LATIN AMERICAN SPANISH DUBBING OF THE ANIMATED SERIES "ADVENTURE TIME"

Valeria García Ramos
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco – México

Javier Toledo García
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco - México

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.17336

Referencias culturales de México en el doblaje al español latino de la serie animada "Hora de Aventura

Valeria García Ramos[1]
valeria.garciarms@gmail.com
https://orcid.org/0009-0005-0636-7019
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
México

Javier Toledo García
javitoledo33@hotmail.com
https://orcid.org/0000-0003-0328-2245
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
México

RESUMEN

La importancia de las referencias culturales en la traducción audiovisual y la relevancia de su localización son esenciales para que el traductor sea capaz de identificar a la audiencia meta del trabajo original, así como transmitir el mismo mensaje en una idioma y cultura diferentes. Es por ello, que a través de un análisis descriptivo de la adaptación al español latino de la serie animada "Hora de Aventura" se identificaron las principales referencias culturales de México y se explicó su naturaleza. El diseño de esta investigación fue de tipo no experimental transversal con alcance descriptivo. La muestra fue de 25 ejemplos extraídos de las primeras 5 temporadas de la serie animada, cada uno fue analizado mediante una tabla que clasificaba el tipo de referente encontrado y técnica usada. Los resultados indicaron que la mayoría de referentes extraídos pertenecen a la categoría de Instituciones culturales, por su parte la técnica de traducción más usada fue la creación.

Palabras claves: referencias culturales, traducción, texto audiovisual, técnicas de traducción

[1] Autor principal
Correspondencia: valeria.garciarms@gmail.com

Mexican culture specific items in the Latin American Spanish dubbing of the animated series “Adventure Time”

ABSTRACT

The importance of the cultural references in the audiovisual translation and the relevance of its localization are essential for the translator to be able to identify the target audience of the original text, as well as to convey the same message in a different language and culture. Therefore, through a descriptive analysis of the Latin American Spanish dubbing of the animated series “Adventure Time”, the main Mexican cultural references were identified and their nature explained. This research is included in the type of qualitative descriptive research. The sample consisted of 25 examples taken from the first 5 seasons of the animated series, each of which was analyzed through a table classifying the type of reference found and the technique used. The results indicated that most of the references extracted belonged to the category of cultural institutions, while the most used translation technique was creation.

Keywords: cultural references, translation, dubbing, audiovisual text, translation techniques

Artículo recibido: 7 marzo 2025
Aceptado para publicación: 15 abril 2025

INTRODUCCIÓN

En la actualidad conocer los usos y costumbres de diversos países es bastante accesible a través de los medios audiovisuales, siendo la televisión el principal difusor cultural del mundo, sin embargo, esto no sería posible sin la interpretación de los distintos idiomas en los que se transmiten miles de contenidos. Debido a ello, en el campo de la traducción a menudo se pone a prueba la capacidad del traductor para transferir de manera fiel y coherente el mismo mensaje de la obra original a un idioma diferente para que esta sea bien recibida por la audiencia meta, en especial si la obra a traducir contiene referencias culturales. "Dentro de todas las complejidades terminológicas, gramaticales y estilísticas que puede llegar a presentar todo texto original, sin duda los referentes culturales son los más complicados de afrontar por parte del traductor" (Méndez, 2016, p. 745).

Las referencias culturales son aspectos de una sociedad, grupo o población determinada que dan forma a la identidad de la misma, es decir, sus costumbres, tradiciones, acontecimientos históricos, política, personajes populares, lugares, actividades, arte, nombres propios, etc. Asimismo, el profesor Franco Aixelá (1996) menciona que "en un idioma todo se produce culturalmente, incluso el idioma mismo" (p.57).

Dado que cada autor deja huella de su propia cultura en sus obras, este elemento de identidad lingüística puede aparecer naturalmente en distintas obras de cualquier tipo. Así pues, las referencias culturales se pueden encontrar en distintos medios, como en los textos audiovisuales que, en resumen, son aquellos en los que se transmite información de manera visual y auditiva, entre los que se destacan los videos, las películas, las noticias, los documentales, las series de televisión, los videojuegos, entre otros. Es importante notar que, al tratarse de un texto que "se caracteriza por tener un código oral (las voces), un código escrito (los guiones) y un código visual (las imágenes)" (Agost, 1999, como se citó en Wirnitzer, 2013, p.96), su traducción radica en los conocimientos y las competencias del traductor para adaptar dichos elementos, pues hay que tener en cuenta que se trata de un texto que ha de ser escuchado y visto en los labios de los personajes (Chaves García, 1996).

Para la traducción de textos audiovisuales se pueden usar numerosas estrategias, entre ellas el doblaje. De acuerdo con la definición dada por Fuentes Luque (2000), el doblaje consiste en la sustitución de las voces originales por otras nuevas en la LT, siendo una de sus características más importantes la sincronía

fonética (armonía entre las articulaciones del habla y los sonidos), la sincronía de caracterización (armonía entre la voz del actor original y el actor de doblaje) y la sincronía de contenido (coherencia entre el texto original y la versión traducida).

Hoy en día, el doblaje forma parte importante de nuestra sociedad, ya que nos posibilita el acceso a información diversa por medio de los contenidos audiovisuales sin importar el idioma y, a su vez, esto nos permite conocer más sobre la diversidad cultural del mundo. Sin el doblaje sería prácticamente imposible entender los temas de diversos programas de televisión, pues se necesitaría conocer a fondo los múltiples idiomas de origen de estos contenidos audiovisuales, por ejemplo, las series coreanas de drama y comedia, los animes japoneses que difunden de cierto modo las costumbres del país nipón, las telenovelas turcas muy de moda en los últimos años en México, entre otros.

> The "screen" is a primary vehicle for this interaction and as a result the audio-visual translator has an increasingly important role to play. The "audio-visual text" is a complex medium. The translator encounters verbal and non-verbal information, meanings openly expressed and others inferred by more subtle forms of communication; a rise in intonation, a gesture accompanying the utterance. (Pettit, 2004, p. 25)

Sin embargo, estudiar todos estos idiomas resulta de difícil acceso para la mayoría de la población, siendo el inglés uno de los principales, pero no el único con el que se producen centenas de programas de televisión a los que hoy tenemos acceso a través de diversas plataformas en internet, es por ello la importancia de adaptar estos contenidos al idioma español con el uso de referencias culturales.

Como observa Cornelio-Marí (2015), "la mayor parte de las series animadas disponibles a nivel mundial cuentan historias que tienen como telón de fondo las culturas nipona y norteamericana; es decir, que reflejan el modo de vida, tradiciones y valores de estos dos países" (p.126). Es por ello que, en México muchas de las películas y series animadas que son dobladas al español contienen referencias culturales, siendo incluidas muchas veces por los actores de voz que toman un poco de libertad creativa al usar frases idiomáticas de la cultura meta con el propósito de llegar a la audiencia meta, dándole vida a los personajes desde una perspectiva artística diferente y añadiendo un toque de comedia único, ejemplo de ello son *KND: los chicos del barrio*, *Pokémon*, *Dotto! Koni-chan*, *Shrek*, *Hora de Aventura*, *Tierra de*

osos, *Las chicas superpoderosas*, y demás. Como resultado, estas obras han recibido el cariño de los televidentes mexicanos gracias al gran trabajo de adaptación realizado.

Ante esto es importante notar que el trabajo del traductor es de vital importancia ya que "The audiovisual translation process will become even more complicated when the translator has to deal with idiomatic expressions. […] The translator must apply the right strategies to translate the idiomatic expressions." (Agung, 2022, p. 44).

El objeto de análisis del presente proyecto es una de las series animadas mencionadas anteriormente, *Hora de Aventura*. Esta serie animada de origen estadounidense creada por Pendleton Ward en el 2010 para la cadena televisiva Cartoon Network sigue la historia de Finn, un niño humano, y Jake, un perro mágico, que viven en la Tierra de Ooo y juntos tienen diversas aventuras mientras interactúan con otros personajes fantásticos. A lo largo de sus 10 temporadas, Hora de Aventura captó el corazón del público alrededor del mundo, pero sobre todo de Latinoamérica y de México. Gracias al estudio de doblaje Sensaciones Sónicas y a los actores de doblaje, en especial de José Antonio Toledano (Finn), José Luis Reza Arenas (Jake), Isabel Martiñón (Marceline), Karla Falcón (Dulce Princesa) y Oscar Flores (Rey Helado), el programa se volvió popular entre los adolescentes mexicanos, quienes aún recuerdan muchas de las icónicas frases de los personajes. Sin embargo, a pesar del éxito obtenido, a partir de su quinta temporada Cartoon Network decidió eliminar la familiaridad de los mexicanismos y optar por una adaptación más neutral para el público latinoamericano. Debido a ello, los ejemplos recopilados para el análisis de este trabajo forman parte de las primeras cinco temporadas de Hora de Aventura.

Objetivo

La finalidad de este trabajo de investigación es analizar el doblaje al español latino hecho para la serie animada "Hora de Aventura", identificando y clasificando los referentes culturales de México encontrados en la versión meta, así como determinar cuáles fueron las posibles técnicas de traducción más usadas en la misma.

DESARROLLO

La traducción audiovisual

La traducción audiovisual es un tema que ha tomado relevancia a lo largo de los años. Hoy es un asunto común integrado en esta época moderna, a través de los medios de comunicación y con ayuda del

internet que nos hace accesible los contenidos audiovisuales de decenas de países. Gracias al desarrollo de la traducción, todo es tan sencillo como dar un click para traducir de manera automática los videos compartidos por personas que hablan distintos idiomas alrededor del mundo a través de TikTok y YouTube, o tan sencillo como elegir el formato de subtítulos o doblaje para ver la película más popular del momento en Netflix.

> Hablar de TAV hoy representa una gama particular de propuestas, ideas, perspectivas y ciertas variantes deleznables. Uno de los puntos focales de la TAV es patentemente el espectador: el receptor del mensaje y por quien realmente se elabora la traducción misma. (Hernández y Hernández Gómez, 2022, p.2546)

Como se mencionó anteriormente, la traducción audiovisual (TAV) es aquella en la que el traductor se encarga de transferir el mensaje de la obra al idioma de destino adaptándolo al medio visual. Para ello se requiere el uso de tres canales de comunicación: el oral, el escrito y el visual, y se opera de manera que estos tres códigos vayan de la mano uno con el otro manteniendo así la coherencia del contenido. Es decir, el traductor debe trabajar bajo la dirección de un guion y ha de tener en cuenta que se trata de una obra en la que lo dicho tiene que coincidir con lo visto, por lo tanto, no solo debe prestar atención a la adaptación del mensaje al idioma meta, sino también la manera en la que este se transmite a través de los diálogos, las imágenes y los sonidos.

En el campo de la TAV, existen estrategias de traducción que nos ayudan en el proceso de adaptación de los textos audiovisuales: la subtitulación, la voice over, la narración, el comentario libre y el doblaje. Para empezar, la subtitulación es una técnica que consiste en conservar el audio del metraje en su idioma original y mostrar un texto con la traducción de los diálogos en la parte inferior de la pantalla. Aunque a simple vista parece fácil, Agung (2022) nos dice que existen ciertas consideraciones a tomar en cuenta en el proceso de subtitulación: los subtítulos deben tener un límite de 35 caracteres y dos líneas, su duración debe coincidir con el tiempo que tarda la persona hablando en pantalla, y tampoco debe desaparecer de la pantalla muy rápido para que así el espectador tenga tiempo de leer las oraciones completas.

Ahora bien, la “voice over” o voz superpuesta se refiere a la transmisión fiel de la traducción de la información en una voz diferente a la del locutor original. Durante el proceso, se reduce el volumen del

sonido original y se superpone el audio de la traducción. Es muy similar a la interpretación simultánea, con la diferencia de que en esos casos se hace en vivo y en directo, y en el caso de la voice over, la traducción es pregrabada en un estudio.

La narración, aunque a simple vista comparte ciertas similitudes con la técnica de voice over, en realidad es un poco más elaborada, ya que su traducción se prepara con anticipación y se cuida que el lenguaje usado sea más formal, además en esta técnica no es necesario ser fiel a la información contenida en la obra, pues se permite alargar o acortar las oraciones de modo en que se aclare o complete la información compartida para el completo entendimiento de la audiencia.

Por otro lado, el comentario libre se caracteriza por la libertad de adaptación que tiene el traductor sobre la obra original. Chaves (1996) nos dice que:

> La creación de un comentario libre permite adaptar un programa en una lengua a los gustos de un público que habla otra lengua. Permite asimismo tomar en consideración el estilo, el tono e incluso la capacidad de recepción intelectual y el nivel cultural de la audiencia. (p.129)

Por último, el doblaje es, al igual que la subtitulación, una de las técnicas de traducción audiovisual más conocidas. Richart Marset (2008) nos comparte su definición:

> El doblaje es un proceso de expansión cultural y comercial consistente en la traducción, moldeamiento y transformación de la dimensión verbal de un film en sincronía con los labios de los actores y actrices, la dramatización, el tiempo de los discursos y la trama, y en cuya realización intervienen diferentes agentes. (p.303)

Esta técnica requiere sobre todo los códigos verbal y visual, ya que consiste en sustituir las voces de los actores originales por la de otros en un idioma diferente. En el doblaje, los diálogos se traducen de manera en que suenen naturales y realistas para la audiencia meta, es por ello que muchos expertos consideran que el doblaje no es una traducción 100% fiel a la obra original. Otro punto a tomar en cuenta, es que los actores de doblaje deben adaptar su voz para que suene parecida o adecuada a la del personaje que están interpretando. La voz doblada se graba en un estudio y se hacen las revisiones necesarias para el producto final. Además de los puntos ya mencionados, Ortega (2021) indica que:

> Sin embargo, la traducción sí se ve limitada por otro tipo de factores que obligan al traductor a realizar modificaciones en ciertas expresiones, términos o referencias culturales. Estos factores

> […] tienen que ver con aspectos como la sincronía labial, la diferencia en la duración de una frase entre una lengua y otra (isocronía), e incluso aspectos culturales que no son comprensibles para el espectador de la lengua meta […]. (p.14-15)

Las referencias culturales

Muchas de los contenidos audiovisuales traducidos mediante el doblaje contienen elementos que refieren a la cultura de la audiencia meta, películas y series de televisión como *¿Qué pasó ayer?*, *Shrek*, *Nacho Libre*, *Los Simpsons* o *Deadpool* son un ejemplo de este fenómeno. En los diálogos usualmente se insertan slangs, palabras y frases típicas del idioma meta, se hace alusión al idiolecto de la audiencia, también se mencionan personajes célebres, hechos históricos o lugares conocidos para el público meta. A todos estos elementos se le conocen como referencias culturales, y se añaden normalmente como una solución efectiva en la traducción de la obra a su vez que incorpora una pizca de humor.

De acuerdo con Wirmitzer (2013), estas referencias:

> […] pueden conocerse en otras culturas por cercanía con esa otra cultura o gracias a esa globalización a la que nos someten los medios de comunicación, aunque casi siempre se pierden connotaciones o alusiones en el traslado de una cultura a otra. Puede ocurrir que no entendamos las connotaciones de una música en la banda sonora de la película o el empleo de un color en la ropa de algún personaje, lo que afectará a la recepción de esa traducción en el nuevo contexto comunicativo. (p.98)

Un ejemplo de la traducción de estas referencias es cuando en el doblaje al español latino, el personaje de Bart en Los Simpsons canta unos versos de la canción “La pollera colorá” del cantante colombiano Charlie Zaa, una canción muy conocida en Latinoamerica, mientras que la versión original en inglés canta “Teddy Bears Picnic” de Henry Hall, una canción infantil conocida para la comunidad de habla inglesa.

La relevancia de las referencias culturales en el doblaje dirigido a la audiencia latina radica en el reconocimiento de la manera única y característica de hablar de dicha comunidad. En el caso de México existen distintos acentos que varían según la región o estado, y que se derivan de las múltiples lenguas indígenas originarias del país. Acentos como el de Chiapas, Yucatán, el Estado de México o la región del norte de México son algunos de los más conocidos. Para ilustrar esto podemos destacar la frase

"¡Mamá! ¡Se metió otro pejelagarto!" en el doblaje al español latino de la cinta animada de Disney, *Monsters, Inc.* que es muy recordada por el público mexicano, ya que el acento usado en este dialogo proviene del sureste de México, específicamente del estado de Tabasco, donde se le reconoce a los habitantes por su inconfundible acento "choco". Gutiérrez Eskildsen expone en su trabajo de tesis "El habla popular y campesina de Tabasco" (1941) que los tabasqueños suelen hablar prolongando el sonido de las vocales como la "a", aunque en ocasiones también se omite su uso cuando va acompañada de la letra "e", como en el caso de "maestra" que se pronuncia como "mehtra"; la "e" también se cambia por la pronunciación de la "i" en palabras como "león" que pasa a ser "lión" o "pasear" que pasa a ser "pasia"; por otro lado, el caso de las consonantes también suele ser particular, cuando una palabra inicia con la "j" su pronunciación suele ser fuerte, como en el caso de "jugo" o "jícara", en ocasiones la "f" sufre el cambio a "j" en palabras como "formal" que pasa a ser "jormal"; otro caso importante de mencionar es el de la "s" que generalmente se convierte en una aspiración (h), ejemplo de estos son las palabras "Tabasco" que se pronuncia "Tabahka", "cristal" se pronuncia "krihtal", y "esto" que se pronuncia "ehto". Gutiérrez también menciona los casos de aféresis, apócope, metátesis, el uso de sufijos, la confusión de los prefijos, entre otros.

Con respecto a esta inclusión del idiolecto mexicano en el doblaje, Gonzáles, Ramírez y Rodríguez (2010) concluyen que:

> […] los mexicanismos han cobrado una gran importancia tanto en las películas originales como en el subtitulado de otros filmes de origen estadounidense. En estos años se ve como los mexicanos se preocupan por transmitir al público un ambiente más conocido y menos censurado al agregar palabras del folclor común y agregando esa picardía tan famosa de los mexicanos. (p.380)

METODOLOGÍA

Dado los objetivos de este estudio, se recurrió a un diseño no experimental que se aplicó de manera transversal, y se procedió a realizar una investigación de tipo descriptivo para conocer a detalle el fenómeno de estudio. Además, el presente trabajo fue destinado bajo el planteamiento metodológico del enfoque cualitativo, puesto que este el que mejor se adaptaba a las características y necesidades de la investigación. Del enfoque cualitativo se tomó la técnica de observación para analizar y describir los

referentes culturales encontrados en el doblaje al español latino de los capítulos escogidos de la serie animada 'Hora de Aventura'.

Para llevar a cabo este trabajo se utilizó una muestra de 25 ejemplos extraídos de 5 de las 10 temporadas de Hora de Aventura, en las cuales se presenta el uso de las referencias culturales en el doblaje por medio de palabras, frases, u oraciones.

Instrumentos y procedimientos

El instrumento utilizado en este trabajo fue una tabla para realizar el análisis descriptivo de forma precisa. Es importante notar que su origen está basado en el instrumento realizado por Herrera (2021) en su trabajo de tesis "Análisis traductológico basado en equivalencias de los referentes culturales del cómic Deadpool No. 19". Sin embargo, fue adaptado para que concuerde con la finalidad de la presente investigación.

Los elementos que conforman el instrumento son el número de muestra, el número de temporada, número y nombre de episodio, el dialogo en la L1 y L2, el tipo de referente cultural y la técnica de traducción usada. Para el análisis, se usará como guía la clasificación de referencias culturales de Igareda (2011) y las estrategias de traducción de elementos culturales específicos (o como se le conoce en inglés por sus siglas CSIs) de Davies (2003).

RESULTADOS

En este apartado se explica de manera sintetizada los resultados obtenidos. Se analizaron 25 referencias pertenecientes a distintos episodios de las primeras 5 temporadas de *Hora de Aventura*, comparando la versión original en inglés y la versión doblada al español latino.

Las referencias culturales encontradas en el doblaje al español latino de la obra se clasificaron mediante la propuesta de Igareda (2011). En la Tabla 1 se puede observar que la mayoría de referentes extraídos pertenecen a la categoría de Instituciones culturales que abarca elementos como canciones, frases célebres de personajes televisivos y mención de personajes de obras populares; en segundo lugar, se encuentran los Aspectos lingüísticos, culturales y humor, entre los que se incluyen los juegos de palabras, refranes, expresiones, dichos, entre otros elementos de carácter cultural; después se ubica la categoría de Universo social; y por último, los referentes menos usados corresponden a los temas de Cultura material, e Historia.

Tabla 1. Referentes culturales en *Hora de Aventura*

No.	Clasificación de referente cultural	Frecuencia
1	Instituciones culturales	10
2	Aspectos lingüísticos, culturales y humor	8
3	Universo social	4
4	Cultura material	1
5	Historia	1

En cuanto a las técnicas de traducción que se analizaron siguiendo la propuesta de Davies (2003) para la traducción de textos audiovisuales, los datos se representan a continuación mediante la Tabla 2:

Tabla 2. Técnicas de traducción aplicadas en *Hora de Aventura*

No.	Técnica de traducción usada	Frecuencia
1	Creación	18
2	Localización	6
3	Omisión	2
4	Preservación	1
5	Transformación	1

De acuerdo con lo recabado, se emplearon 5 de las 7 técnicas propuestas por Davies para la traducción de textos audiovisuales, en su mayoría se recurrió al uso de técnicas que modifican la versión original de la obra. En 18 de las 25 referencias analizadas se usó la técnica de creación, que permite al traductor incorporar alguna referencia cultural no existente en el texto original, esto se puede apreciar cuando los personajes usan dichos, frases, expresiones, frases de canciones o de programas televisivos conocidos para la audiencia meta en sus diálogos. Por otro lado, la técnica de preservación se usó en solo 1 de los ejemplos, en cuyo caso se conservó la referencia cultural del texto original.

Así pues, se observó que la mayoría de referentes fueron encontrados en la versión doblada al español latino, por lo que se puede inferir que el traductor tuvo la libertad de añadir dichos referentes.

CONCLUSIONES

Los contenidos audiovisuales de países con lenguaje diferente al español, no serían de fácil acceso sin una traducción adecuada en la cual no se pierda el mensaje original, para ello es necesario que el traductor use referencias culturales del mercado objetivo, en este caso de los países hispanohablantes, como es México.

Series, películas, documentales, programas de comedia y dibujos animados, en otros idiomas, emplean frases que al traducirlas literalmente al español no tendrían mucho sentido para un mercado como el de Latinoamérica, y particularmente el mexicano.

En este trabajo se analizó el doblaje al español latino hecho para la serie animada *Hora de Aventura*. Lo más importante de la realización de dicho análisis fue identificar y clasificar los referentes culturales de México en la versión traducida de la serie de animación, así como determinar cuáles fueron las posibles técnicas de traducción más usadas en el mismo.

Conforme a los resultados obtenidos, se puede afirmar que el objetivo principal del traductor era llegar a la audiencia meta al mismo tiempo en que mantenía el mensaje original de la obra. Hora de Aventura es una serie que originalmente cuenta con elementos humorísticos, es por ello que para el doblaje latinoamericano se emplearon referencias culturales que hiciera sentir familiaridad al público mediante la forma de expresarse de los personajes. Muchos de estos elementos fueron añadidos en el doblaje, ya que en el texto original era casi inexistente su uso o mención, a excepción de aquellos casos en que la cita de algún personaje celebre o expresión especifica vino del texto original, aunque en solo uno de los casos examinados se preservó la referencia.

Como visto en los ejemplos del corpus, en el idioma inglés se usan expresiones cotidianas como "Aw, man!", como una respuesta de asombro o sorpresa, en español se emplea más el "¡no manches!", "híjole", "¡Chihuahua!", entre otros, mientras que en inglés la traducción exacta sería: "¡Oh, hombre!", lo cual no tiene mucho sentido para los latinos. Es por ello que el uso de referencias culturales es de suma importancia en la traducción de contenidos audiovisuales en otros idiomas distintos al español.

Para finalizar, la serie animada *Hora de Aventura*, que cuenta la historia de dos amigos que viven en un mundo de fantasía fue muy popular hace algunos años, en México, porque su traducción con referencias culturales, hacía ameno el programa a la vez que no se perdía el sentido del mismo. Todo ello es bien

sabido por los actores de doblaje que usan modismos y expresiones populares para realizar su trabajo, así como también deben conocer muy bien el idioma que traducen para transmitir adecuadamente los diálogos que se usan en otros idiomas, no solo del inglés, sino también el coreano, chino, japonés, francés, entre otros, cuyos programas de televisión se volvieron muy populares en México en los últimos años.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Agung, I. G. A. M. (2022). Subtitling and dubbing of idiomatic expressions in the American TV series WandaVision. Lingua Cultura, 16(1), 43-49. https://doi.org/10.21512/lc.v16i1.7806

Chaves García, M. J. (1996). La traducción del texto audiovisual. En E. Alonso et al (Eds.), *La lingüística francesa: gramática, historia, epistemología*, Tomo II, (pp. 123-130). Sevilla, España: Grupo Andaluz de Pragmática.

Cornelio-Marí, E. M. (2015). Niños mexicanos y dibujos animados norteamericanos: referencias extranjeras en series animadas. *Comunicar*. 22 (45), 125-132. http://dx.doi.org/10.3916/C44-2015-13

Davies, E. E. (2003). A Goblin or a Dirty Nose? The Treatment of Culture-Specific References in Translations of the Harry Potter Books. *The Translator*, 9(1), 65–100. https://doi.org/10.1080/13556509.2003.10799146

Franco Aixelá, J. (1996). Culture-Specific Items in Translation. En R. Álvarez y M. C. Vidal (coord.), *Translation, Power,* Subversion, (pp. 52-78). Multilingual Matters.

Fuentes Luque, A. (2000). *La recepción del humor audiovisual traducido: estudio comparativo de fragmentos de las versiones doblada y subtitulada al español de la película Duck Soup, de los Hermanos Marx* (tesis doctoral). Universidad de Granada, Granada, España.

Gutierrez Eskilden, R. M. (1941). *El habla popular y campesina de Tabasco* (tesis de maestría). Universidad Nacional Autónoma de México, México.

González Alafita, M. E., Ramírez Cabrera, D. M., & Rodríguez Chávez, J. V. (2022). Doblaje y subtitulado de mexicanismos en el lenguaje cinematográfico. Una perspectiva mexicana. *COMUNICACIÓN. Revista Internacional De Comunicación Audiovisual, Publicidad Y Estudios Culturales,* 1(10), 349–362. https://doi.org/10.12795/comunicacion.2012.v01.i10.29

Hernández Gómez, R., & Hernández, E. G. B. (2022). La traducción audiovisual durante el siglo XXI. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 2543-2556. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3701

Herrera, V. I. (2001). *Análisis traductológico basado en equivalencias de los referentes culturales del cómic Deadpool No. 19* (tesis de pregrado). Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, Tabasco, México.

Igareda, P. (2011). *Categorización temática del análisis cultural; una propuesta para la traducción*. Íkala, revista de lenguaje y cultura, 16 (27).

Méndez, R. (2016). Localización y cultura: Comprender los videojuegos como referentes culturales. *Entreculturas, 7*(8), 741-759.

Ortega García, F. (2021). *Los retos del doblaje en televisión. Traducción de elementos culturales y del humor. Análisis de la serie Modern Family* (tesis de maestría). Universitat Oberta de Catalunya.

Pettit, Z. (2004). The Audio-Visual Text: Subtitling and Dubbing Different Genres. *Meta*, 49(1), 25–38. https://doi.org/10.7202/009017ar

Richart Marset, M. (2008). Algunas reflexiones en torno a la traducción audiovisual. En J. M. Contreras (Ed), *Actas del II Congreso Internacional de Lengua, Literatura y Cultura de E/LE: Teoría y práctica docente*, (pp. 295-310). España.

Wirnitzer, G. M. (2013). Referencias culturales, dibujos animados y traducción. En B. A. Roig et al (Eds), *Anuario de investigación en literatura infantil y juvenil* (pp. 93-104). Viga, España: Universidad de Vigo.