

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

TRABAJO DE FIN DE GRADO
Curso 2024-2025

**En busca del humor en la traducción audiovisual:
Un estudio de caso en *Kureyon Shin-chan ankoku
tamatama daitsuiseki***

Alberto Belchí Vicente
1633918

TUTORA
AYUMI SHIMOYOSHI

Barcelona, 30 de mayo de 2025

UAB
**Universitat Autònoma
de Barcelona**

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, me gustaría agradecer a mi tutora y profesora de japonés, Ayumi Shimoyoshi, por todo lo que me ha enseñado y me ha ayudado durante el proceso de creación de este Trabajo de Fin de Grado. Hacerlo no hubiera sido posible sin ella. En segundo lugar, me gustaría mencionar la ayuda de mi mentora durante este curso, Paula Mariani, quien me ha acercado al mundo de la traducción, dado recomendaciones para mi trabajo y puesto en contacto con Verònica Calafell, traductora de Shin chan al catalán y al castellano, a quien también me gustaría agradecer por responder a mis preguntas sobre el proceso de traducción de Shin chan. Finalmente, quiero dar las gracias a mis padres por permitirme disfrutar de esta maravillosa serie cuando era un niño, y al resto de mi familia y amigos por todo el apoyo que me han brindado a lo largo de mis estudios.

Datos del TFG

Título: En busca del humor en la traducción audiovisual: Un estudio de caso en *Kureyon Shin-chan ankoku tamatama dait्सuiseki*

Autor: Alberto Belchí Vicente

Tutora: Ayumi Shimoyoshi

Centro: Universitat Autònoma de Barcelona

Estudios: Grado en Traducción e Interpretación

Curso académico: 2024-2025

Palabras clave

traducción audiovisual, humor, doblaje, Shin chan, análisis, teoría, película, anime, Japón, España

Resumen

El presente trabajo se adentra en el estudio tanto del humor como de la traducción audiovisual. Para ello, se verán las características propias de ambas categorías, así como estas se conectan entre sí. Además, este trabajo tiene como objeto de estudio el doblaje al castellano de película de animación japonesa *Kureyon Shin-chan ankoku tamatama dait्सuiseki* (クレヨンしんちゃん暗黒タマタマ大追跡). Su popularidad en España, así como su humor irreverente, absurdo y provocador, pero cercano a la cultura japonesa, hacen a esta una obra perfecta para un análisis textual y comparativo de los retos que pueden surgir en la traducción audiovisual. Dicho análisis se llevará a cabo a partir de un corpus de escenas seleccionadas, como base algunas de las principales teorías de la traducción audiovisual. Finalmente, este estudio busca demostrar que, mediante la traducción, es posible aumentar el efecto cómico general de una obra audiovisual en la cultura meta.

Dades del TFG

Títol: A la recerca de l'humor en la traducció audiovisual: Un estudi de cas en *Kureyon Shin-chan ankoku tamatama dait्सuseki*

Autor: Alberto Belchí Vicente

Tutora: Ayumi Shimoyoshi

Centre: Universitat Autònoma de Barcelona

Estudis: Grau en Traducció i Interpretació

Curs acadèmic: 2024-2025

Paraules clau

traducció audiovisual, humor, doblatge, Shin chan, anàlisi, teoria, pel·lícula, anime, Japó, Espanya

Resum

Aquest treball s'endinsa en l'estudi tant de l'humor com de la traducció audiovisual. Per això, s'analitzaran les característiques pròpies d'ambdues categories, així com la manera en què aquestes es connecten entre si. A més, aquest treball té com a objecte d'estudi el doblatge al castellà de la pel·lícula d'animació japonesa *Kureyon Shin-chan ankoku tamatama dait्सuseki* (クレヨンしんちゃん暗黒タマタマ大追跡). La seva popularitat a Espanya, així com el seu humor irreverent, absurd i provocador, però proper a la cultura japonesa, la converteixen en una obra perfecta per a un anàlisi textual i comparatiu dels reptes que poden sorgir en la traducció audiovisual. Aquest anàlisi es durà a terme a partir d'un corpus d'escenes seleccionades, amb algunes de les principals teories de la traducció audiovisual com a base. Finalment, aquest estudi busca demostrar que, mitjançant la traducció, és possible augmentar l'efecte còmic general d'una obra audiovisual en la cultura meta.

Bachelor's Thesis Details

Title: The Pursuit of Humour in Audiovisual Translation: A Case Study in *Kureyon Shin-chan ankoku tamatama daitsumeiki*

Author: Alberto Belchí Vicente

Supervisor: Ayumi Shimoyoshi

Institution: Universitat Autònoma de Barcelona

Degree program: Bachelor's Degree in Translation and Interpreting

Academic year: 2024-2025

Key Words

audiovisual translation, humour, dubbing, Shin chan, analysis, theory, film, anime, Japan, Spain

Summary

This paper delves into the study of both humour and audiovisual translation. To achieve this, the specific characteristics of both categories will be examined, as well as how they are interconnected. Furthermore, the focus of this study is the Spanish dubbing of the Japanese animated film *Kureyon Shin-chan ankoku tamatama daitsumeiki* (クレヨンしんちゃん暗黒タマタマ大追跡). Its popularity in Spain, along with its irreverent, absurd, and provocative humour, while being closely tied to Japanese culture, makes it the perfect material for a textual and comparative analysis of the challenges that may arise in audiovisual translation. This analysis will be carried out based on a corpus of selected scenes, using some of the key theories of audiovisual translation as a foundation. Finally, this study aims to demonstrate that, through translation, it is possible to enhance the overall humorous effect of audiovisual content in the target culture.

ÍNDICE

1. Introducción.....	1
1.1. Motivaciones personales y objetivo del trabajo.....	1
1.2. Marco teórico y metodología	2
1.3. Estructura del trabajo.....	3
2. Estudio teórico.....	5
2.1. Humor.....	5
2.1.1. Definición.....	5
2.1.2. Teorías.....	6
2.1.3. El humor en España y Japón.....	7
2.1.4. El humor en Shin chan.....	8
2.2. Traducción audiovisual	9
2.2.1. Definición y características principales.....	9
2.2.2. Modalidades.....	10
2.2.3. El doblaje.....	11
2.3. El humor en la traducción audiovisual.....	13
2.3.1. Elementos humorísticos en la traducción audiovisual.....	13
2.3.2. Problemas específicos al humor en la traducción audiovisual	15
2.3.3. Estrategias de traducción del humor en la traducción audiovisual.....	16
3. Análisis de la traducción	17
3.1. Introducción al análisis	17
3.2. Escena 1.....	18
3.3. Escena 2	19
3.4. Escena 3	20
3.5. Escena 4	21
3.6. Escena 5	22
3.7. Escena 6	23
3.8. Escena 7	24
3.9. Escena 8	25
3.10. Escena 9.....	27
3.11. Escena 10	28
3.12. Escena 11.....	29
3.13. Muestras adicionales.....	30
3.14. Resultados.....	33
3.14.1. Según el tipo de chiste.....	33
3.14.2. Según la estrategia de traducción.....	34

3.14.3. Según la carga humorística	35
4. Conclusiones.....	37
Bibliografía	39

1. Introducción

1.1. *Motivaciones personales y objetivo del trabajo*

En agosto de 1990, el dibujante de manga Yoshito Usui dio a conocer al mundo el personaje de Shinnosuke Nohara, también conocido como Shin chan, en el periódico japonés *Weekly Manga Action* en forma de una pequeña tira cómica. A partir de este momento, el éxito de la serie クレヨンしんちゃん (*Kureyon Shin-chan*, en rōmaji, y *Crayon Shin-chan*, en inglés) no hizo más que aumentar, convirtiéndose en un anime de éxito en una serie de países, incluido España, y del que se han hecho un total de 25 películas¹. El anime sigue las desaventuras de Shin chan, un niño japonés de cinco años que vive en la ciudad de Kasukabe, Japón, con su madre, Misae, un ama de casa de carácter fuerte que lo regaña continuamente; su padre, Hiroshi, un trabajador asalariado cansado de su rutina; su hermana, Himawari, igual de traviesa que él, pero muy parecida a su madre; y su perro, Nevado. Además, suele estar acompañado por su grupo de amigos de la guardería: Kazama, el estudioso y responsable; Masao, el tímido y miedoso; Bo chan, el callado y raro; y Nene, la que tiene el carácter más fuerte de todo el grupo. Su comportamiento exagerado, su falta de filtro al hablar y sus imitaciones de adultos generan situaciones cómicas y constantes malentendidos, mientras que sus bailes ridículos y su lenguaje inapropiado contrastan con la seriedad de los personajes que le rodean, potenciando el efecto humorístico que la serie tiene en la audiencia. Además, se exageran situaciones familiares, escolares y laborales, en las que se ve una burla de las normas sociales y del estrés de la vida adulta.

Esta serie fue uno de los motivos que me motivaron a escoger japonés como lengua de estudio en mi grado, Traducción e Interpretación. Durante estos años de formación universitaria, descubrí que el ámbito de la traducción audiovisual era el que más me interesaba, hasta el punto de decidir, a mitad del grado, que mi Trabajo de Fin de Grado estaría enfocado en este campo. No obstante, más allá de mi interés académico, este trabajo también tiene un componente personal. Shin chan ha formado parte de mi infancia, pues crecí viéndolo, memorizando y repitiendo muchas de sus expresiones, aquellas mismas que hicieron que muchos padres prohibieran a sus hijos verlo en casa. De hecho, me marcó tanto que cuando estuve de intercambio en Japón y tuve la oportunidad de visitar la ciudad de Kasukabe en la vida real, pensé que recurrir a Shin

¹ A fecha de redacción del presente trabajo.

chan como caso de estudio sería una manera ideal de unir mi pasión personal con mi interés académico.

Así, decidí que mi TFG tuviera como objetivo principal llevar a cabo un estudio sobre cómo el humor puede traducirse dentro del campo de la traducción audiovisual para conseguir que su efecto aumente en la cultura meta. Todo ello prestando especial atención a las estrategias, restricciones y decisiones que se le pueden presentar a un traductor y utilizando como caso de estudio el doblaje al castellano de la quinta película de la saga cinematográfica de Shin chan, *Shin chan: En busca de las bolas perdidas* (クレヨンしんちゃん暗黒タマタマ大追跡).

La elección de esta película, estrenada el 19 de abril de 1997 en Japón y el 27 de junio de 2003 en España, se debe a varios motivos. El primero de ellos es completamente personal, pues de entre todas las películas de la saga, esta es mi favorita y la que siempre me saca una sonrisa. De hecho, el siguiente motivo tiene mucho que ver con esto último, aunque es algo más objetivo, pues la película contiene una variedad de elementos humorísticos que presentan un desafío interesante para su traducción al castellano, lo que permite a su vez explorar las técnicas y enfoques que podemos utilizar para mantener la eficacia del humor en un contexto cultural distinto al original.

Asimismo, este trabajo cuenta con otros objetivos más específicos como describir la naturaleza y características del concepto de humor, y analizar las teorías y estrategias relacionadas con la traducción audiovisual y el humor, así como sus restricciones y problemas. Además, al utilizar un doblaje como material principal para mi análisis, veré los aspectos generales y características propias de esta práctica en obras audiovisuales, así como algunas de las restricciones que pueden influir en el proceso de traducción.

A su vez, al tomar como objeto de estudio una película de animación japonesa cuyo género es el humor, este TFG también busca mostrar las características propias tanto del humor japonés como el español. Investigaré cómo estas particularidades se traducen y adaptan al castellano, evaluando las decisiones tomadas por el traductor que contribuyen a la comprensión y apreciación cómica por parte del público español.

1.2. Marco teórico y metodología

Este trabajo se enmarca en los estudios de traducción, concretamente en el ámbito de la traducción audiovisual, una disciplina que, como desarrollaré más adelante, estudia la transferencia lingüística y cultural en productos audiovisuales. Asimismo, dentro de este campo, el presente estudio se centra en la traducción del humor, un área de investigación

que plantea numerosos desafíos debido a la naturaleza subjetiva y culturalmente arraigada del humor.

Para llevar a cabo el estudio, he adoptado un enfoque cualitativo y descriptivo, con el objetivo de analizar las estrategias utilizadas en la traducción del humor dentro de un producto audiovisual. La metodología que emplearé se basa en el análisis comparativo entre la versión original en japonés y la versión doblada al castellano de la película. Para ello recurriré a diversas teorías y taxonomías pertenecientes al ámbito de la traducción audiovisual, como las de Zabalbeascoa o Dore.

Además, la falta de diálogos y subtítulos oficiales en ambas versiones de la película supone uno de los principales desafíos metodológicos de este trabajo, pues impide acceder a una fuente escrita fiable para su análisis comparativo. Por esta razón, opté por centrar el estudio en la traducción del doblaje, que, a diferencia de la subtitulación, permite una mayor creatividad y flexibilidad en la adaptación de elementos con carga humorística; y llevar a cabo un proceso de transcripción manual, visionando la película en su versión original, en japonés, y en su versión doblada al castellano. Transcribí los diálogos con el mayor grado de fidelidad posible, hecho que me permitió poder realizar una comparación detallada entre ambas versiones y poder identificar con más exactitud los distintos matices humorísticos de la película.

1.3. Estructura del trabajo

Este trabajo se organiza en varias secciones que me permitirán explorar el tema del humor en la traducción audiovisual, especialmente los retos de adaptar el humor japonés al español.

En primer lugar, abordaré el concepto de humor, explicando las principales teorías que lo analizan y los mecanismos mediante los cuales se construye y percibe en distintos contextos culturales. En este caso, indagaré más en los contextos propios de las culturas y las características del humor de España y Japón, cómo estos se diferencian entre sí.

A continuación, exploraré el campo de la traducción audiovisual, revisaré las teorías principales y enfoques específicos de este campo, las distintas modalidades de esta disciplina y los retos y particularidades de traducir contenidos audiovisuales. En esta parte también abordaré el doblaje de obras audiovisuales, explorando en profundidad las partes y limitaciones técnicas que se aplican a esta técnica.

Una vez vistas las características tanto del humor como la traducción audiovisual, abordaré los distintos tipos de humor audiovisual que podemos encontrar, sus desafíos

y problemas, y las distintas estrategias de traducción a las que un traductor puede recurrir, prestando también especial atención a las diferencias culturales y lingüísticas que puedan suponer un reto. Esta parte servirá también como introducción a la siguiente parte del trabajo, el análisis de las escenas de la película, ya que para este emplearé esas mismas estrategias de traducción del humor para darle una base al análisis. En cada escena seleccionada del corpus, evaluaré las decisiones de traducción tomadas, mostraré si la carga humorística se ha mantenido, aumentado, reducido o desaparecido; y propondré posibles cambios cuando lo considere necesario para mejorar la transmisión del humor. Más tarde, recogeré los resultados obtenidos en gráficos que ayuden a comprender todo lo que ha implicado el proceso de traducción.

En las conclusiones, reflexionaré sobre los hallazgos de este trabajo, mi análisis y sus implicaciones, presentando los aportes de esta investigación al campo de la traducción audiovisual. Finalmente, en la bibliografía recogeré todas las fuentes y referencias consultadas a lo largo del trabajo.

2. Estudio teórico

2.1. *Humor*

Todos hemos escuchado la palabra “humor” alguna vez durante nuestras vidas, de hecho, si se le preguntase a alguien la frase “¿Sabe usted lo que es el humor?”, esa persona seguramente te respondería con un “sí” rotundo. Pero, realmente, ¿somos conscientes de todas las implicaciones que esta palabra tiene tras de sí? En esta sección me gustaría dar algo de contexto sobre el concepto de humor para poder entender por qué seleccionaré o descartaré ciertos fragmentos de la película a la hora de analizarla.

2.1.1. *Definición*

Pese a lo que muchas personas creen, definir el humor no es una tarea sencilla en absoluto. Si buscamos la palabra “humor” en cualquier diccionario podremos ver que tiene diversas acepciones en español, e incluso ciertos teóricos e investigadores relacionados con el campo y la ciencia del humor no se han podido poner de acuerdo en una definición para este término. De hecho, hay autores como Attardo (1994) que defienden la imposibilidad de encontrar una definición correcta para este concepto:

Ultimately, it seems that, not only has it not been possible to agree on how to divide the category of “humour” (e.g. “humour” vs “comic” vs “ridiculous”), but it is even difficult to find a pre-theoretical definition of “humour” in the most general sense. As a matter of fact, the claim that humour is undefinable has been advanced several times.

Por otro lado, podemos encontrar a autores como Ross (1998), quien considera el humor como “todo lo que hace a una persona reír o sonreír”. Otros autores van más allá y definen este término como cualquier estímulo que pueda provocar la risa de un sujeto (Carbelo y Jáuregui, 2006). Estos estímulos pueden ir desde chistes, ironías, bromas o situaciones embarazosas, hasta juegos, travesuras o cosquillas. Sin embargo, considero que el análisis y definición que más se corresponde con mi visión del concepto de humor es el que da Bergson (1984). Este autor, al igual que muchos otros, defiende que el humor es la ruptura de lo que es considerado como socialmente aceptado, de los estereotipos, lo establecido y lo ortodoxo.

Esta ruptura de la norma se puede encontrar en todos los ámbitos y culturas, por ello se dice que el humor es universal. Fuentes Luque (2001) afirma:

Los humanos no somos sólo homo sapiens, capaces de razonar, utilizar el lenguaje, establecer sistemas de valores y principios filosóficos y morales, relaciones sociales, sino que también somos homo ludens u homo humoris, con una capacidad de percepción y desarrollo de lo humorístico.

No obstante, aunque el humor puede ser considerado como algo universal, esto no quiere decir que sea homogéneo entre culturas. El contexto social hace que esta percepción de lo cómico cambie, ya que este se construye en una comunidad a partir de sus normas culturales, tradiciones y las sensibilidades (Martínez Sierra, 2008). Así es como encontramos que el humor fluctúa dependiendo de factores como el grupo social donde se exprese. En ámbitos formales, como el laboral, puede limitarse a chistes leves o autocontrolados que fortalezcan las relaciones sin traspasar fronteras jerárquicas. En cambio, en ambientes informales, el humor puede ser más incisivo, indagando en temas y estilos que no serían tolerables en otros contextos. Esta adaptabilidad resalta la habilidad del humor para ajustarse a las exigencias sociales de cada situación (Manadé Rodríguez, 2018). Además, otros factores como la época histórica en la que ocurre el humor también pueden afectar a como este se percibe. Como indica Nash (2014), lo que se percibe como cómico en un periodo determinado puede variar a lo largo del tiempo debido a cambios en los valores y sensibilidades sociales.

2.1.2. Teorías

Si hablamos de lo que es considerado cómico o gracioso por las comunidades, es necesario partir de las teorías clásicas del humor para entender cómo estos mecanismos se adaptan según los valores, normas y sensibilidades de cada contexto cultural. De esta manera, podemos encontrar distintas perspectivas de estas teorías clásicas presentadas por diversos autores.

En su análisis, Vandaele (2013) identifica dos mecanismos principales esenciales para entender cómo se genera el humor: la incongruencia y la superioridad. La teoría de la incongruencia, ya planteada por Kant y Schopenhauer, sostiene que cualquier humor se fundamenta en el hallazgo de una realidad o un pensamiento incongruente con lo esperado. En esta categoría podríamos incluir aspectos propios del humor como la ambigüedad, alusiones, doble significado, ironía, etc. La teoría de la superioridad, vinculada a Hobbes y Aristóteles, sostiene que toda experiencia humorística se manifiesta como una expresión de la sensación de superioridad del hombre hacia el hombre y se basa en una alta autoestima. Esta se ve principalmente en colectivos minoritarios o vistos como "débiles" que se convierten en un objeto de burla, pero también puede ocurrir en grupos con mayor influencia. Como veremos más adelante,

esta teoría se manifiesta más en sociedades occidentales, como la española, que, en orientales, como la japonesa.

Attardo (1994), por su parte, presenta otra teoría más en su obra, la descarga o alivio emocional. Esta teoría, planteada por filósofos como Aristóteles y apoyada más tarde por intelectuales como Freud, interpreta el humor como una válvula de escape para liberar aquellas tensiones acumuladas. De acuerdo con Attardo, este proceso facilita procesar información que podría suponer un conflicto o es un tabú de forma divertida y socialmente aceptada.

2.1.3. *El humor en España y Japón*

Como hemos visto anteriormente, el humor puede presentar diferencias debido a motivos socioculturales, y esto es algo que podemos ver claramente al estudiar los casos de España y Japón.

En España el humor tiende a abordar temas considerados sensibles como la política, la religión y la sexualidad, con un enfoque que busca provocar y generar reflexión. La sátira y la ironía son recursos frecuentes que permiten cuestionar figuras de autoridad y normas sociales. Según Zabalbeascoa, este humor es particularmente eficaz, ya que se basa en transgredir roles o desafiar tabúes. Además, en España, el humor actúa como un catalizador social, promoviendo la cohesión y sirviendo de medio para afrontar situaciones adversas de manera colectiva (Manadé Rodríguez, 2018).

Por su parte, en Japón, el humor está intrínsecamente ligado al respeto por las normas de convivencia y la armonía social. Su carácter más contenido evita temas potencialmente controvertidos como la política o la religión, y el humor centrado en criticar a una persona o a un grupo en específico (Wells, 1997). Esto último se puede ver a través de la falta de chistes que se refieren a otras personas, sobre todo al existir la posibilidad de que estos las victimicen (Abe y Liao, 2001). Así, prefieren recurrir a lo absurdo y los juegos de palabras. Un ejemplo destacado es el *manzai* (漫才), un estilo de comedia tradicional que se caracteriza por ser un diálogo cómico en el que hay respuestas rápidas entre dos personajes arquetípicos: el “tonto” (*boke*) y el “serio” (*tsukkomi*) (Matsushima, 2021).

Aunque hay ciertos aspectos comunes en el humor de ambas culturas, como la incongruencia y la ruptura de expectativas, su aplicación varía según las normas culturales. En Japón, la incongruencia se manifiesta a través de juegos de palabras y

situaciones absurdas, mientras que en España se utiliza para cuestionar o criticar de manera abierta.

En pocas palabras, en España podemos encontrar un humor mucho más transgresor, caracterizado por la ironía y la crítica social, mientras que en Japón este se manifiesta como una herramienta de cohesión social, basada en la sutileza, el absurdo y los elementos visuales. Estas características no solo afectan su percepción interna, sino que también planteaban retos significativos en el ámbito de la traducción (Nash, 2014).

2.1.4. El humor en Shin chan

Anteriormente, hablábamos de como la teoría de la incongruencia se da cuando hay un choque entre las expectativas y la realidad. En el caso de Shin chan, tanto en la serie animada como las películas, este choque es algo que está presente a lo largo de toda la producción, tan solo hace falta fijarnos en el propio Shin chan. Como protagonista infantil, subvierte a ese estereotipo del niño japonés siempre obediente, puro y respetuoso al comportarse de manera descarada y a menudo inapropiada. Sus comentarios irónicos, gestos exagerados y situaciones absurdas (como sus bailes provocadores haciendo referencia a sus partes o el uso de vocabulario propio de adultos) crean un contraste directo con lo que se espera de un niño de su edad.

Y no solo hablamos de lo referente a lo lingüístico, sino que, al tratarse de una caricatura, esta incongruencia también se da en el plano visual. A través de expresiones faciales desproporcionadas, movimientos exagerados y colores vibrantes se consigue amplificar el efecto cómico.

En la serie nos encontramos con un sinfín de mecanismos para provocar risas en la audiencia, aunque, sin duda, el más usado son los dobles sentidos. De hecho, el propio título de la película que trataremos y analizaremos más tarde lleva implícito un doble sentido con las “bolas”.

Y no solo encontramos mecanismos, sino que la serie se articula en torno a una serie de temas que generan tanto críticas como interés cultural.

El sexo es uno de estos temas, presente especialmente en la figura del padre, Hiroshi, quien constantemente prioriza su interés sexual, objetiviza a las mujeres y bordea el adulterio. Este comportamiento rompe con las expectativas asociadas a una figura paterna tradicional y crea situaciones humorísticas que, aunque pueden percibirse como inapropiadas, están diseñadas para satirizar conductas adultas reales.

Ese exhibicionismo de Shin chan mencionado con anterioridad al hablar de la incongruencia, por su parte, es uno de los aspectos más controvertidos del protagonista. Shin chan recurre a desnudarse y enseñar sus partes íntimas en cuanto tiene la oportunidad para generar humor en la audiencia, desafiando los tabúes sociales relacionados con el cuerpo.

En cuanto a la discriminación, el humor de Shin chan explora dinámicas de género de manera crítica, retratando, por ejemplo, a los personajes femeninos como superficiales o irresponsables. Aunque estas representaciones han sido señaladas como problemáticas, también pueden interpretarse como una parodia de estereotipos sociales, lo que añade una capa de reflexión a la comedia y hace que Shin chan se haya convertido en una serie muy querida por esos mismos colectivos a los que a primera vista parece ridiculizar, como el feminista o el LGBTQ+.

La violencia, tanto física como verbal, está presente en las interacciones entre los personajes. Situaciones y momentos como las reprimendas exageradas de la madre hacia Shin chan o su padre acaban convirtiéndose en un recurso humorístico.

Finalmente, el alcohol, representado como una forma de escape para los hombres en la serie, se aborda con un tono humorístico que ridiculiza la idea de que el exceso es necesario para afrontar las frustraciones de la vida.

2.2. Traducción audiovisual

2.2.1. Definición y características principales

La traducción audiovisual combina la transferencia interlingüística y cultural de contenidos destinados a medios como el cine, la televisión, los videojuegos y las actuales plataformas de streaming. Esta práctica surgió con los primeros intentos de adaptar películas extranjeras en los inicios del cine y comenzó a consolidarse como un área de estudio académico a finales del siglo XX (Díaz Cintas, 2009). De hecho, en España es donde más actividad académica sobre la traducción audiovisual hay, contando con el grupo más nutrido de investigadores y obras hablando de esta práctica (Mayoral, 2003).

La traducción audiovisual exige realizar un análisis de la información acústica y visual, así como de la lingüística (Bernal Merino, 2002). Esta combinación de canales supone un reto para los traductores, pues los elementos verbales y no verbales, como imágenes, sonidos y música, deben mantenerse en equilibrio para garantizar la coherencia del mensaje en el idioma de destino.

Además, al hablar de la traducción audiovisual también debemos hablar del concepto de oralidad prefabricada, que juega un papel crucial en la traducción audiovisual. Este fue introducido por Chaume (2004) y hace referencia al carácter híbrido de los textos audiovisuales, que simulan la naturalidad del lenguaje oral, aunque en realidad son diálogos escritos que han sido planeados previamente. En el caso de Shin chan, por ejemplo, los diálogos están diseñados para sonar espontáneos y cómicos, lo que supone un extra de dificultad para el traductor, que debe reproducir esta naturalidad en la lengua de destino sin alterar el carácter humorístico presente en la lengua de origen.

Por otro lado, si investigamos a otros autores, podemos encontrar como Agost (1999) también refuerza esa idea de combinar texto y sonido al considerar la audiovisual como una traducción especializada que abarca los textos diseñados para sectores como el cine, la televisión y los productos interactivos. Sin embargo, la diferencia entre estos dos autores es que Chaume no la define como una especialidad dentro del ámbito profesional, sino como una variedad de traducción, equiparándola a prácticas como la interpretación.

No obstante, la traducción audiovisual no se limita simplemente a la transferencia lingüística, sino que también abarca el ámbito sociocultural. Como señala Díaz Cintas (2009), esta modalidad desempeña un papel crucial en la difusión de valores, estereotipos y referencias culturales. En el caso de Shin chan, esto es evidente, ya que, como ya he comentado anteriormente, la serie está profundamente enraizada en la cultura japonesa, con constantes referencias locales que pueden perder su efecto o no tener sentido si no se adaptan adecuadamente al contexto cultural del público español.

2.2.2. Modalidades

Dependiendo de una serie de factores tales como el medio de distribución, el género del contenido y las expectativas del público destinatario, el material audiovisual puede adaptarse mediante diferentes modalidades de traducción que responden a las necesidades específicas de cada contexto. Aunque la lista de modalidades es extensa, así como la cantidad de autores que ha escrito y desarrollado sobre estas, en este trabajo mencionaré y haré una breve descripción de las principales, recogidas en la obra de Chaume (2004). Estas son las siguientes:

- El doblaje: consiste en traducir y ajustar el guion de un texto audiovisual para que sea interpretado por actores de voz. Esta modalidad busca sincronizar el

diálogo traducido con los movimientos labiales, gestos y ritmo de los personajes originales.

- La subtitulación: añade texto escrito en pantalla que traduce los diálogos originales, coincidiendo aproximadamente con las intervenciones de los actores. Aunque es común en países donde se valora mantener las voces originales, esta modalidad está condicionada por las limitaciones de espacio y tiempo en pantalla.

Estas dos modalidades anteriores son las más populares alrededor del mundo, y con diferencia de las demás. De hecho, autores como De Linde y Kay (1999) consideran que las demás categorías se tratan simplemente de “subtipos”:

- Las voces superpuestas: también llamada *voice-over*, se superpone la traducción oral sobre el audio original, que queda a un volumen bajo. Es común en documentales y entrevistas, ya que permite mantener cierta autenticidad al dejar las voces originales audibles.
- La interpretación simultánea: modalidad en la que un intérprete traduce el contenido en tiempo real mientras se proyecta, utilizando una sola voz para todos los personajes. Es poco frecuente y se limita a festivales de cine debido a su complejidad y falta de sincronización.
- La narración: consiste en leer un texto preparado que describe lo que ocurre en pantalla, sin dramatización. Es una opción económica pero menos realista, que se utiliza principalmente en países de Europa del Este.
- El doblaje parcial: la traducción se graba previamente y se emite junto al contenido visual. Aunque es barato, no cumple con los estándares de realismo esperados en países occidentales.
- El comentario libre: permite adaptar el contenido creativamente, añadiendo explicaciones o comentarios personales. Suele usarse en programas de humor y parodias, alejándose del texto original.
- La traducción a la vista: el traductor interpreta directamente a partir del guion o subtítulos durante la proyección. Es una modalidad rara que se emplea en festivales y carece de sincronización precisa.

2.2.3. *El doblaje*

El doblaje es una de las modalidades de la traducción audiovisual que más relevancia ha adquirido estos últimos años con el auge de los servicios digitales, ya que permite que las

producciones audiovisuales lleguen a audiencias más amplias sin la barrera del idioma. De hecho, esta es la modalidad más popular en la mayoría de los países europeos, como Francia, Alemania, Italia, o, sin ir más lejos, España (Chaume, 2004). Además, esta modalidad también es la más popular en otros países asiáticos como Tailandia o, el país de origen de la película elegida para mi análisis, Japón.

Al ser una de las modalidades más populares e importantes, el traductor debe estar preparado para enfrentarse a obras audiovisuales dobladas, conociendo las partes de las que está compuesta esta práctica a la perfección. En España, estas comienzan con la compra de un producto audiovisual por parte de una empresa, como una plataforma de streaming, para poder mostrarlo en otra lengua. Más tarde, se encarga a un estudio de doblaje la traducción, adaptación y dramatización del contenido. A su vez, el estudio contrata a un traductor para que este realice la transcripción del diálogo original y su segmentación en unidades de traducción llamadas *takes*, que permiten trabajar de manera más precisa en la adaptación del contenido. Posteriormente, se lleva a cabo una fase de adaptación antes de la grabación, donde los actores interpretan el guion en el estudio bajo la supervisión del director de doblaje y un asesor lingüístico. Finalmente, el técnico de sonido mezcla las diferentes bandas, crea ambientes y ajusta la banda sonora para obtener un resultado cohesionado (Chaume, 2004).

A pesar de su importancia, el doblaje enfrenta diversas restricciones que afectan la labor del traductor. Entre las más notables se encuentran algunas que comparte con la subtitulación, como las limitaciones temporales y la necesidad de adecuar el diálogo a los movimientos labiales de los personajes, lo que obliga a reformular muchas expresiones sin perder su significado. Esto último es una sincronía y forma parte de las restricciones formales del doblaje, que juegan un papel crucial en la calidad de este (Chaume, 2020). Según Chaume (2020), existen tres tipos principales de sincronía que el traductor debe respetar para garantizar un resultado natural y creíble: la sincronía cinética, la isincronía y la sincronía fonética. La sincronía cinética implica la correspondencia entre los gestos y movimientos de los personajes en pantalla y la versión doblada. La isocronía hace referencia a la sincronización temporal del habla, asegurando que los diálogos comiencen y terminen al mismo tiempo que los movimientos de la boca del personaje. Por otro lado, la sincronía fonética se enfoca en la correspondencia entre la articulación de los actores en pantalla y la fonética del idioma meta, siendo especialmente relevante en los primeros planos. Asimismo, estas razones de sincronía son uno de los dos motivos que hacen que los adaptadores entren en juego y se vean obligados a cambiar el producto provisional de los traductores. (Whitman, 1994). El otro es por razones de estilo, para adecuar el registro oral, pues en muchas ocasiones los

adaptadores recriminan a los traductores realizar traducciones que suenan demasiado literal y poco natural, sintiendo la necesidad de adaptarlas al registro oral propio de un texto audiovisual (Chaume, 2004). Aun así, sigue siendo muy importante que el traductor participe en todo el proceso de doblaje en lugar de ser apartado una vez entregado su texto inicial para evitar incoherencias (Zabalbeascoa, 2001). El doblaje, al igual que la creación de la versión original, es un trabajo en equipo que requiere una cooperación activa de todas las partes implicadas.

2.3. El humor en la traducción audiovisual

El humor es uno de los elementos más desafiantes dentro de la traducción audiovisual, ya que este no solo depende del contenido verbal, sino también del contexto cultural, las referencias sociolingüísticas y los códigos visuales y sonoros que forman parte del mensaje original. Asimismo, cuando tenemos que traducir estos elementos humorísticos presentes en productos audiovisuales debemos seguir estrategias específicas y enfrentarnos a restricciones técnicas y culturales para garantizar que el efecto cómico se mantenga en la lengua meta sin perder la coherencia con la imagen y el sonido.

2.3.1. Elementos humorísticos en la traducción audiovisual

El humor puede presentarse en las obras audiovisuales de distintas maneras y con diferentes variantes y razones de ser. Por ello, es fundamental que el traductor pueda reconocerlo y enfrentarse a él, ya que nunca se sabe dónde va a aparecer ni de qué manera (Martínez Tejerina, 2016). Estos elementos, o chistes, que el traductor debe reconocer pueden clasificarse en distintas categorías para ser más fáciles de identificar. Por ejemplo, Zabalbeascoa (1996) propone una clasificación de seis chistes basada en los problemas que pueden presentar para su traducción y en los tipos de soluciones que pueden aplicarse. Estos son los siguientes:

- Chistes internacionales: son aquellos cuyo efecto cómico no depende de características lingüísticas específicas ni de referencias culturales poco conocidas fuera de la lengua de origen. Son comprensibles sin necesidad de adaptarlos y, por lo tanto, presentan menos dificultades para traducirlos. Sin embargo, lo que puede considerarse un chiste internacional para una cultura puede no serlo para otra, por lo que conviene analizar cada caso en función del par de lenguas y culturas implicadas.

- Chistes basados en referencias culturales e institucionales: requieren que el público conozca determinados aspectos de la cultura, la política o las instituciones del país de origen. Si la audiencia meta no está familiarizada con estos referentes, el humor puede perderse, y será necesario adaptar el contenido para conservar su efecto cómico. En estos casos, el traductor debe decidir entre mantener la referencia original, buscar un equivalente en la cultura meta o reformular completamente el chiste para hacerlo comprensible para el público objetivo.
- Chistes basados en el sentido del humor nacional: responden a preferencias humorísticas específicas de cada sociedad. Algunas culturas tienen una tradición de autodesprecio, mientras que otras prefieren el humor dirigido a terceros. Factores como la religión, la historia o las relaciones con otras comunidades pueden influir en estas tendencias humorísticas. En la traducción audiovisual, esto puede implicar la modificación de ciertos chistes para que se ajusten a la sensibilidad y las expectativas de la audiencia meta, evitando posibles malentendidos o reacciones negativas.
- Chistes dependientes del lenguaje: se basan en juegos de palabras, polisemia, homofonía o estructuras lingüísticas específicas. Estos chistes son especialmente difíciles de traducir, ya que el mecanismo humorístico depende directamente de la forma lingüística del original. En ocasiones, pueden traducirse de manera literal sin perder su efecto cómico si las lenguas de origen y meta tienen estructuras similares. Sin embargo, en la mayoría de los casos, es necesario recurrir a estrategias como la sustitución por otro juego de palabras, la compensación en otra parte del texto o, en el peor de los casos, la neutralización del chiste.
- Chistes visuales: dependen exclusivamente de la imagen o combinan elementos verbales y no verbales. En estos casos, la traducción está limitada por la inalterabilidad del contenido visual, lo que puede dificultar la adaptación del humor. Cuando el chiste combina elementos lingüísticos y visuales, el traductor debe buscar una solución que mantenga la coherencia entre ambos códigos, asegurando que el efecto humorístico se conserve de la mejor manera posible dentro de las restricciones impuestas por la imagen.
- Chistes complejos: estos combinan dos o más de las categorías anteriores, lo que los convierte en los más difíciles de traducir. En estos casos, debemos priorizar ciertos aspectos del chiste para mantener su efecto humorístico a la

hora de traducirlo, sacrificando aquellos elementos que sean menos relevantes para el público meta. La dificultad de estos chistes radica en que requieren un enfoque flexible y creativo por parte del traductor, quien debe encontrar un equilibrio entre fidelidad al contenido original y naturalidad en la lengua meta.

2.3.2. Problemas específicos al humor en la traducción audiovisual

Todos estos chistes suponen una serie de desafíos que dificultan su adaptación eficaz a la lengua meta. Esta serie de problemas no solo deriva de las diferencias lingüísticas, sino también de cuestiones culturales, contextuales y técnicas. Al investigar más en profundidad, podemos encontrar a diversos autores relacionados con el humor y la traducción audiovisual que han descrito dichos problemas en sus obras, como Martínez Tejerina (2016).

Uno de los primeros es el reconocimiento del humor. Aunque pueda parecer evidente, no siempre es fácil identificar cuándo un pasaje tiene una intención humorística, especialmente si la traductora no comparte ciertos aspectos culturales de la lengua de origen. Sin embargo, existen señales que ayudan a identificar el humor en la interacción social (Nash, 2014). Estas pueden ser verbales, como los juegos de palabras, la ironía o la exageración; o no verbales, como la entonación, las expresiones faciales, las risas o los gestos (Berger, 1997). En la traducción audiovisual, estos elementos no verbales deben armonizarse con el diálogo traducido para que el efecto humorístico no se pierda.

Entender y comprender dichos elementos humorísticos también puede suponer un problema, pues no basta con conocer el significado de las palabras, sino que es necesario entender sus connotaciones, relacionarlas con otros conceptos y reconocer las referencias que estas hacen. Muchos chistes dependen de conocimientos previos que la audiencia original posee, pero que el público meta puede no compartir. Por ejemplo, en Shin chan el humor se basa en referencias a la cultura japonesa que pueden resultar desconocidas en otros países. En este caso, el traductor debe primero poder comprender el mensaje y todo lo que referencia dicho humor para más tarde decidir si adapta esas referencias culturales en la lengua meta o si las mantiene, asumiendo que podrían no ser entendidas por el público receptor.

Otro problema fundamental es el cambio de audiencia y las diferencias culturales en la percepción del humor. De hecho, como señala Bergson (1984), hay muchos efectos

cómicos que son intraducibles porque dependen de costumbres e ideas propias de una sociedad particular. El traductor actúa como mediador entre el emisor original y el receptor meta, lo que implica que debe ajustar el mensaje para que sea accesible a la nueva audiencia.

Esto guarda mucha relación con el siguiente problema, que el sentido del humor no es universal, y lo que hace reír a una cultura puede no causar la misma reacción en otra. Diferentes sociedades tienen distintas normas sociales, convenciones y referencias que influyen en su percepción del humor. Por ejemplo, como he explicado en la sección de *El humor en España y en Japón*, mientras que en España los chistes referentes a la política o la religión pueden ser bien recibidos, en otros países como Japón pueden interpretarse como ofensivos.

Por último, también existen restricciones técnicas propias de la traducción audiovisual que afectan directamente a la traducción del humor. Por ejemplo, como hemos visto anteriormente, en el doblaje, el diálogo traducido debe coincidir con los movimientos labiales de los personajes en pantalla, lo que estrechará nuestro margen de maniobra al máximo y nos obligará a modificar el texto para lograr una sincronización adecuada sin perder el efecto humorístico (Bernal Merino, 2002).

2.3.3. Estrategias de traducción del humor en la traducción audiovisual

La pérdida de la carga humorística es una de las principales dificultades que enfrentamos los traductores, ya que no todas las bromas, juegos de palabras o referencias culturales son fácilmente trasladables a otra lengua. Para hacer frente a estos problemas, diversos expertos han desarrollado estrategias que buscan preservar la intención cómica del original en la medida de lo posible. En este apartado, recurriré a la taxonomía de Dore (2019) para recoger las principales estrategias que pueden usarse a la hora de querer traducir el humor en el medio audiovisual y a las que más tarde recurriré en mi análisis, pues esta es de las más actuales dentro del campo de la traducción audiovisual y está centrada en el análisis del doblaje. Dichas técnicas son: transferencia, equivalencia, sustitución, neutralización, compensación y omisión.

La transferencia consiste en mantener el texto original sin realizar modificaciones significativas. Esta técnica es aplicable cuando el humor es universal y no depende de juegos de palabras o referencias culturales específicas. Sin embargo, su efectividad es

limitada, ya que gran parte del humor se basa en aspectos lingüísticos y culturales que pueden no tener el mismo impacto en la lengua meta.

Mediante la equivalencia, el chiste original es reemplazado por un chiste en la lengua meta que cause la misma reacción humorística, pero los elementos del chiste pueden cambiar. En esta estrategia, aunque el mecanismo del humor sigue siendo el mismo, lo que genera el contraste o la sorpresa, el público al que va dirigido y los detalles culturales pueden ser diferentes.

Siguiendo con la preservación de la función humorística, tenemos a la sustitución, técnica en la que el chiste original se reemplaza por otro recurso humorístico relacionado, como los juegos de palabras, modismos, parodias, alusiones, etc. Al contrario que en la equivalencia, aquí el mecanismo del humor cambia, mientras que la idea de contraposición y el público al que va dirigido pueden ser diferentes o no.

En situaciones en las que el humor es intraducible o potencialmente ofensivo en la cultura de destino, es muy común recurrir a la neutralización. Dicha estrategia consiste en suavizar o eliminar el contenido humorístico para evitar confusiones o malentendidos. Aunque este método permite conservar la coherencia del texto, usarlo en exceso puede afectar negativamente la calidad de la traducción, ya que se corre el riesgo de diluir la intención cómica del original.

La compensación consiste en añadir un elemento humorístico en otra parte del texto cuando el chiste original no puede trasladarse de manera efectiva. Esta estrategia busca equilibrar la pérdida de humor en un segmento específico para mantener el tono general de la obra.

Por otro lado, en algunas ocasiones, el traductor puede optar por la omisión, es decir, la eliminación completa del elemento humorístico sin buscar una compensación en otro punto del diálogo. Esto ocurre cuando el chiste no tiene equivalencia en la lengua meta, cuando su adaptación podría generar confusión o cuando se considera que su impacto en la obra es mínimo. Sin embargo, al igual que la neutralización, la omisión puede afectar la experiencia del espectador, ya que elimina parte de la identidad original del producto audiovisual. Si bien es una estrategia válida en algunos casos, su uso reiterado puede contribuir a la pérdida del tono humorístico general de la obra.

3. Análisis de la traducción

3.1. Introducción al análisis

Antes de adentrarme en el análisis, me gustaría mencionar que, como ya he explicado en la sección de problemas del humor en la traducción audiovisual, uno de estos es comprender el humor, las palabras, expresiones y referencias culturales locales. Por esto, quiero remarcar que la selección del material a analizar ha sido en parte algo subjetiva y personal, pues existe la posibilidad de que no haya comprendido como humorísticos ciertos aspectos sobre sociedad y cultura que sí pueden serlo desde el punto de vista de un espectador japonés. En otras palabras, puede que haya pasado por alto ciertos fragmentos de la película y no los haya incluido en mi análisis al no tener ningún tipo de carga humorística a mi parecer.

En esta ocasión, seleccionaré 22 elementos que poseen cierta carga humorística en la versión original y, de entre ellos, seleccionaré once ejemplos sobre los cuales llevaré a cabo un análisis en profundidad. Para ello, analizaré y veré como la traductora pudo hacer frente a estos elementos (o problemas) relacionándolos con las principales estrategias de traducción del humor, el tipo de chiste al que pertenecerían, según la taxonomía de Zabalbeascoa, su carga humorística y una posible propuesta de traducción, en caso de que la haya.

3.2. *Escena 1*

Tabla 1. Análisis de la escena 1.

CONTEXTO DE LA ESCENA	
Cuando a Shin chan se le cae una de las bolas perdidas, su hermana Himawari la coge y se niega a devolvérsela.	
MINUTO	
00:08:38	
VERSIÓN ORIGINAL	VERSIÓN DOBLADA
しんのすけ: まったく かーちゃんに似て 光り物が好きなんだから	Shinnosuke: Hay que ver, mira que te gustan las bolas, eh pillina
TIPO DE CHISTE	
Internacional	
ESTRATEGIA DE TRADUCCIÓN	
Sustitución	
CARGA HUMORÍSTICA	
Aumenta	

COMENTARIO
En este caso, la traductora podría haber hecho una transferencia, escribiendo algo como: “De verdad... Igual que mamá, te encantan las cosas brillantes”; no obstante, decidió cambiar “cosas brillantes” por “bolas”. De esta manera, no solo consigue mantener la carga humorística, sino que también la aumenta añadiendo un tono más sugerente y picaresco mediante el doble sentido que se le añade a la frase con dicho cambio y que a su vez realza más el protagonismo de las bolas en la película. Además, añadiendo un “eh pillina”, se refuerza aún más ese tono travieso y humorístico.

3.3. Escena 2

Tabla 2. Análisis de la escena 2.

CONTEXTO DE LA ESCENA	
Los Mariconchis explican a los Nohara a través de un número musical lo peligroso que sería si las bolas cayeran en manos del clan de los Cataplínes y del Maligno.	
MINUTO	
00:15:19-00:15:34	
VERSIÓN ORIGINAL	VERSIÓN DOBLADA
たまゆら たまゆら たまゆら ゆ〜ら 振れば力が湧いてくる 長男ローズ 次男ラベンダー 三男レモン 珠由良ブラザーズデーす！	Mariconchis, mariconchis, maricón-con-chis. Ven con nosotros a jugar con tu parchís. Yo soy Rosa Y yo soy Lavanda Soy Lima ¡Somos las hermanas Mariconchis!
TIPO DE CHISTE	
Complejo (basado en el sentido del humor nacional y dependiente del lenguaje)	
ESTRATEGIA DE TRADUCCIÓN	
Equivalencia	
CARGA HUMORÍSTICA	
Aumenta	
COMENTARIO	
En este caso, estamos frente a un fragmento bastante complejo a la hora de traducir. Al ser una canción, la traducción debe mantener esa sonoridad y ritmo del original, sin	

perder esa carga humorística. El problema llega cuando tenemos un juego de palabras como たまゆら. Este podría traducirse literalmente como “meneabolas”, y, aunque es cierto que traducirlo de esta manera tendría un efecto muy similar en el público español al mantener la carga humorística, usar este término sería demasiado explícito en cuanto a lo sexual.

Traduciendo たまゆら como “Mariconchis” se mantiene ese tono paródico de la serie y familiar con los más pequeños (con el uso del sufijo “-chis”), las cuatro mismas sílabas del original (perfecto para el ritmo de la canción) y se compensa la pérdida de esa traducción literal de たまゆら introduciendo una estética y un tono queer que no estaban presentes explícitamente en el original, pero que resultan efectivos por su carga cómica y cultural. De hecho, al cambiar el género con el que se refieren a sí mismos los hermanos en algunas interacciones o incluso sus propios nombres (Véase el cambio de レモン a “Lima”, en vez de “Limón”, o el de ブラザーズ a “hermanas” en vez de “hermanos”) la traductora consigue dar una tonalidad queer que enriquece la película con nuevas capas de sentido y humor.

Por otro lado, al cambiar el sentido de たまゆら, la traductora también se vio obligada a cambiar el juego de palabras que le sigue (振れば力が湧いてくる). No obstante, consiguió que fuera un cambio efectivo, ya que, al utilizar la palabra “parchís”, consigue mantener la estructura rítmica y la musicalidad del fragmento, junto con la rima con “Mariconchis”. Además, se incorpora una referencia cultural española al parchís, un juego de mesa muy popular en el país, conectando con el público meta.

3.4. Escena 3

Tabla 3. Análisis de la escena 3.

CONTEXTO DE LA ESCENA	
Rosa les cuenta a los Nohara que para estar seguros lo mejor es que todos vayan al cuartel general de los Mariconchis, el cual se encuentra en el monte KK2.	
MINUTO	
00:27:39	
VERSIÓN ORIGINAL	VERSIÓN DOBLADA
ローズ: 青森県 “あ それ山”	Rosa: En el monte KK2, prefectura de Aomori

TIPO DE CHISTE
Complejo (Basado en referencias culturales y dependiente del lenguaje)
ESTRATEGIA DE TRADUCCIÓN
Sustitución
CARGA HUMORÍSTICA
Se mantiene
COMENTARIO
<p>En este caso, se está haciendo referencia al Monte Osore (恐山), que también se encuentra en la prefectura de Aomori en la vida real. La carga humorística de este fragmento la encontramos en el cambio del primer <i>kanji</i> por una あ, lo cual hace que el significado de la frase pase a ser “Ah, ese monte”.</p> <p>No obstante, usar esa misma frase como traducción no tendría mucho sentido, pues el público objetivo de la película no conoce la referencia original. Ante esto, la traductora optó por recurrir a un juego de palabras con la montaña K2, en la cordillera del Himalaya, añadiéndole una “K” delante para parodiar al nombre original y que así suene como “caca”, palabra que encaja con el tipo de humor que vemos en Shin chan y es mucho más cercana al público español.</p>
PROPUESTA DE TRADUCCIÓN
<p>Aunque la traductora consigue mantener la carga humorística parodiando el nombre de la montaña K2, existe la posibilidad de que el público español no sea consiga ver esta referencia. Por ello, decidí, siguiendo el ejemplo de la traductora, hacer un juego de palabras con el nombre de una montaña, pero en este caso, española, para acercar más la frase a la audiencia.</p> <p>Rosa: En el Mulhaculo, prefectura de Aomori.</p> <p>En este caso, junté la palabra “Mulhacén” (el pico más alto de la península ibérica) y “culo” para que la referencia a un monte o montaña sea más cercana al público español, pero sin perder ese humor tan característico en Shin chan.</p>

3.5. Escena 4

Tabla 4. Análisis de la escena 4.

CONTEXTO DE LA ESCENA
Después de que el clan de los Cataplínes haya hecho su número musical, todos lo empiezan a criticar.

MINUTO	
00:31:02	
VERSIÓN ORIGINAL	VERSIÓN DOBLADA
しんのすけ: そーだ そーだ 三波春夫が泣くゾ	Shinnosuke: Eso, eso, vergüenza os debería de dar.
TIPO DE CHISTE	
Basado en las referencias culturales	
ESTRATEGIA DE TRADUCCIÓN	
Neutralización	
CARGA HUMORÍSTICA	
Disminuye	
COMENTARIO	
<p>En la versión original, la canción que cantan los miembros del clan de los Cataplines es 世界の国からこんにちは, del cantante japonés de <i>enka</i>, Haruo Minami (三波春夫). Este es un perfecto ejemplo de ese concepto de incongruencia mencionado en el marco teórico, ya que, como el público no espera que los personajes canten <i>enka</i>, un género tradicional japonés asociado a contextos muy distintos, surge el humor.</p> <p>Por este motivo, cuando terminan el número musical, Shinnosuke dice una frase que podría traducirse como: “Eso, eso, hasta Haruo Minami se pondría a llorar”. Sin embargo, mantener esta referencia en castellano no tendría sentido, pues el público español no podría comprenderla, y, por lo tanto, se perdería cualquier tipo de naturalidad y carga humorística presente en el original.</p> <p>Ante esta situación, la traductora decidió neutralizar el contenido, pero incluyendo al mismo tiempo una expresión idiomática bastante coloquial en español para no perder toda la carga humorística. Mediante este cambio, vemos otro ejemplo de esa incongruencia, ya que es inusual para el público ver que un niño de cinco años diga una frase como esta. Sin embargo, no llega a igualar la carga humorística que tiene el original, ya que se pierde cualquier conexión con la canción que previamente han cantado los Cataplines.</p>	

3.6. Escena 5

Tabla 5. Análisis de la escena 5.

CONTEXTO DE LA ESCENA

Cuando la detective dispara varias veces a uno de los antagonistas, pero falla todos los disparos, Rosa dice esta frase.	
MINUTO	
00:31:49	
VERSIÓN ORIGINAL	VERSIÓN DOBLADA
ローズ: あら～ 使えないわ あの娘	Rosa: Ahí va, tiene la puntería en el culo.
TIPO DE CHISTE	
Internacional	
ESTRATEGIA DE TRADUCCIÓN	
Sustitución	
CARGA HUMORÍSTICA	
Aumenta	
COMENTARIO	
<p>Al considerarse como un chiste internacional, este fragmento no tiene mucha dificultad a la hora de buscar una traducción, pues diciendo algo como “ay va, esta chica es inútil” ya se estaría transfiriendo tanto el contenido del original, como la carga humorística del mismo.</p> <p>Sin embargo, este es un perfecto ejemplo de cómo se puede aumentar la carga humorística recurriendo a expresiones idiomáticas como “tener la puntería en el culo”. En este caso, aunque el contenido de la frase original no es el mismo, ambas quieren decir lo mismo, que a la chica se le da mal disparar, pero utilizando esta expresión más coloquial y vulgar (sin serlo en exceso), la traductora consigue realzar más la imagen y temática escatológica de la película y, en general, Shin chan.</p>	

3.7. Escena 6

Tabla 6. Análisis de la escena 6.

CONTEXTO DE LA ESCENA	
Misae se encuentra en un supermercado buscando pañales para Himawari.	
MINUTO	
00:47:17	
VERSIÓN ORIGINAL	VERSIÓN DOBLADA
みさえ: え～と ムーキーは	Misae: A ver, a ver, si tienen la misma marca...

TIPO DE CHISTE
Basado en las referencias culturales
ESTRATEGIA DE TRADUCCIÓN
Neutralización
CARGA HUMORÍSTICA
Desaparece
COMENTARIO
<p>En este caso, cuando en la versión original Misae menciona la marca de pañales <i>Mooki</i>, inexistente en la vida real, lo que se está haciendo en realidad es una referencia a una de las marcas de pañales más conocidas en Japón, <i>Moony</i>. El cambio del nombre de la marca puede haberse dado principalmente por dos motivos, para evitar problemas legales por derechos de autor o uso no autorizado de una marca registrada, o para crear humor con un uso paródico de la marca. No obstante, parece que en este caso la traductora decidió no adaptar el contenido al público español y simplemente hacer una generalización de la marca de pañales. Seguir esta técnica es totalmente válido a la hora de traducir, sin embargo, como puede verse en este caso, esto ha provocado la pérdida de la carga humorística del fragmento original en la versión en castellano.</p>
PROPUESTA DE TRADUCCIÓN
<p>Si buscamos las marcas más famosas de pañales en España, encontramos que <i>Dodot</i> fue de las primeras marcas de pañales desechables en introducirse en el país en los años 70 y que, desde ese momento, ha ido cogiendo más y más popularidad, estando disponible en diversos establecimientos, desde grandes superficies hasta farmacias. Al tener una marca de renombre en España, como lo es <i>Moony</i> en Japón, decidí que en este caso también se podría haber adaptado el contenido al público español, siguiendo la misma estrategia que se usó en el guion original para no mostrar el nombre de la marca de forma explícita.</p> <p>Misae: ¿Tendrán aquí Dodotis?</p> <p>Con los años, en España se extendió el uso cotidiano de la palabra “dodotis” para hacer referencia a la marca <i>Dodot</i> de manera coloquial y afectiva. Por esto mismo, me pareció la oportunidad perfecta para utilizar el término en una posible traducción y mantener la carga humorística en la versión en castellano, consiguiendo conectar más con el público español.</p>

3.8. Escena 7

Tabla 7. Análisis de la escena 7.

CONTEXTO DE LA ESCENA	
Rosa se encuentra con sus hermanos en el pasillo de los pescados de un supermercado luchando contra las secuaces de los antagonistas y, para defenderse, coge lo primero que ve, un atún entero.	
MINUTO	
00:49:49	
VERSIÓN ORIGINAL	VERSIÓN DOBLADA
ローズ: カツオは魚ヘンに堅いって書くの	Rosa: A que te arreo con el atún.
TIPO DE CHISTE	
Complejo (basado en referencias culturales y visual)	
ESTRATEGIA DE TRADUCCIÓN	
Sustitución	
CARGA HUMORÍSTICA	
Se mantiene	
COMENTARIO	
<p>En este caso, en la versión original Rosa dice que el <i>kanji</i> de “atún” se escribe juntando el de “pescado” y el de “fuerte”, algo que puede tener carga humorística únicamente para aquellos con conocimientos previos de <i>kanji</i>, como lo como es el público japonés o alguien que sepa japonés.</p> <p>Sin embargo, ya que el alfabeto latino no utiliza <i>kanji</i> y que, en aquella época, el conocimiento sobre estos caracteres era mucho más limitado que en la actualidad — cuando es más común ver productos japoneses y referencias culturales en medios internacionales—, el público español no estaba familiarizado con su uso. Por ello, la autora optó por sustituir el contenido para que la carga humorística no desaparezca. Así es como podemos ver como la traductora consigue mantener el tono y la carga humorística del fragmento haciendo una adaptación cultural al público español, cambiando el registro del verbo “pegar” a uno más coloquial (“arrear”), lo cual crea otro tipo de chiste, más directo que en japonés, al combinarlo con la imagen.</p>	

3.9. Escena 8

Tabla 8. Análisis de la escena 8.

CONTEXTO DE LA ESCENA	
Cuando están luchando en un supermercado, Shinnosuke coge un bote de wasabi y dispara todo el contenido, dándole a su madre, quién se traga todo el contenido sin querer y da una patada a una de las secuaces contra la que se estaba peleando.	
MINUTO	
00:50:06	
VERSIÓN ORIGINAL	VERSIÓN DOBLADA
しんのすけ: でも かーちゃん ワサビを 食べると強くなるんだね	Shinnosuke: Pero está claro que la crema de cebolla te da una marcha que no veas.
TIPO DE CHISTE	
Complejo (basado en las referencias culturales y visual)	
ESTRATEGIA DE TRADUCCIÓN	
Sustitución	
CARGA HUMORÍSTICA	
Se mantiene	
COMENTARIO	
<p>En este caso, la traductora decidió sustituir el “wasabi”, poco habitual en la cultura gastronómica de España de aquellos años, por "crema de cebolla", un concepto más familiar para la audiencia. No obstante, aunque esta se reconoce como fuerte o molesto al gusto u olfato, no es picante, por lo tanto, esa reacción tan exagerada de Misae que se puede ver en la película, en la que el color de su cara cambia a rojo, no tiene mucho sentido.</p> <p>Por otro lado, al reformular la idea de “hacerse más fuerte” como “dar una marcha que no veas”, una expresión coloquial y cómica, se consigue compensar esa pérdida de sentido al usar “crema de cebolla” en vez de “wasabi”.</p>	
PROPUESTA DE TRADUCCIÓN	
Aunque es verdad que hace 22 años el público español no estaba tan familiarizado con la gastronomía japonesa, esta no es la situación actual. Hoy en día la población tiene un conocimiento mucho más amplio de la cultura y gastronomía japonesas, con restaurantes japoneses en una gran cantidad de localidades españolas y productos japoneses, como la sopa miso o el propio wasabi, presentes en la mayoría de los supermercados españoles.	

Por esta razón, decidí que, si la película tuviera que volver a ser traducida, utilizar la palabra “wasabi” podría ser una mejor opción, ya que ahora sí tendría sentido con la reacción de Misae en el doblaje en castellano.

Shinnosuke: Pero está claro que el wasabi te da una marcha que no veas.

Ahora, al utilizar wasabi junto con la expresión “dar una marcha que no veas” no solo se mantiene la carga humorística, sino que aumenta gracias al uso de esta expresión coloquial exagerada.

3.10. Escena 9

Tabla 9. Análisis de la escena 9.

CONTEXTO DE LA ESCENA	
Hexon (el antagonista principal), acaba de derrotar los Nohara uno por uno, siendo Shin Chan el último que queda en pie.	
MINUTO	
01:09:32-01:09:37	
VERSIÓN ORIGINAL	VERSIÓN DOBLADA
ヘクソン: ゲームオーバーだ ボーイ	Hexon: Se acabó el juego, chico.
しんのすけ: うう！アアイアムア ボーズ	Shinnosuke: ¿El juego?
TIPO DE CHISTE	
Complejo (Dependiente del lenguaje y basado en las referencias culturales)	
ESTRATEGIA DE TRADUCCIÓN	
Neutralización	
CARGA HUMORÍSTICA	
Desaparece	
COMENTARIO	
En esta escena podemos ver como Hexon le dice a Shin chan la frase en inglés “Game over, boy”, a la que este responde con la frase “I- I am a ‘boozu’”, que también está en inglés. Esta última palabra significa “niño pequeño” o “niño rapado” y, por extensión, también se usa para referirse a los aprendices de monje budista que se rasuran la cabeza. Así es como surge el humor en la escena, con la confusión de Shin chan entre las palabras ボーイ y ボーズ, y la creación de un juego de palabras que supondrá la dificultad del fragmento a la hora de traducirlo.	

Sin embargo, la traductora decidió mantener el contenido del original, respetando la intención comunicativa, pero perdiendo el juego de palabras y, por lo tanto, la carga humorística presente en la versión original.

PROPUESTA DE TRADUCCIÓN

Aunque se pierda la forma de la versión original, es posible encontrar un equivalente en castellano en el que se pueda crear un juego de palabras que mantenga la carga humorística de la original. Si analizamos la escena, podemos ver como Hexon acaba de derrotar a los Nohara a base de trucos mentales y golpes físicos. Esto último es en lo que me basé para encontrar una nueva solución.

Hexon: ¿Quieres más tortas?

Shinnosuke: No tengo hambre

Dependiendo del contexto, la palabra “tortas” puede tener el significado de alimento o, de forma coloquial, golpe o bofetada. Por este motivo decidí traducir el fragmento utilizando el término “tortas”, pues mediante esta oposición de significados es posible crear un juego de palabras en la lengua meta en el que se consigue mantener la carga humorística.

3.11. Escena 10

Tabla 10. Análisis de la escena 10.

CONTEXTO DE LA ESCENA	
Rosa se despide de su madre para ir a Tokio a rescatar a Himawari junto con los Nohara y la inspectora.	
MINUTO	
01:13:04-01:13:013	
VERSIÓN ORIGINAL	VERSIÓN DOBLADA
珠由良の母: オラ カヌレとかいう菓子食 ってみてえ ローズ: ああ お尻の穴みたいなやつね	Madre de los Mariconchis: Tengo ganas de comerme unos buenos espárragos. Rosa: Y cuanto más largos y gordos mejor ¿no?
TIPO DE CHISTE	
Complejo (basado en las referencias culturales y el sentido del humor nacional)	
ESTRATEGIA DE TRADUCCIÓN	
Sustitución	
CARGA HUMORÍSTICA	

Se mantiene
COMENTARIO
<p>En este caso, los dos fragmentos originales podrían traducirse como: “Tengo ganas de probar los dulces esos que se llaman ‘canelés’” y “Ah sí, esos que tienen forma de ano, ¿no?”.</p> <p>De esta manera se puede ver como la madre de los Mariconchis hace una referencia a los canelés, un dulce típico de Burdeos, Francia, pero que está muy extendido por Japón. Sin embargo, ya que este tipo de dulce no es común en España, transferir este término no sería efectivo, ya que se perdería esa referencia que hace que la audiencia imagine la forma de este dulce y pueda conectar con la segunda parte.</p> <p>Ante esta situación la traductora decidió cambiar los “canelés” por “espárragos”, los cuales conectan más con el origen de la madre, una señora que vive en las montañas y rodeada de campos, y dan vía libre a poder mantener ese chiste pícaro del segundo fragmento, añadiendo un doble sentido con los espárragos y los penes, pero de manera sutil.</p>

3.12. Escena 11

Tabla 11. Análisis de la escena 11.

CONTEXTO DE LA ESCENA	
Justo cuando la detective está apuntando con la pistola al antagonista y va a dispararle, Shin chan le sopla en la oreja, haciendo que la trayectoria de la bala cambie.	
MINUTO	
01:34:22-01:34:26	
VERSIÓN ORIGINAL	VERSIÓN DOBLADA
しんのすけ: デラックスさせようと思っ て 刑事: それを言うならリラックス	Shinnosuke: Solo quería darle un efecto laxante. Detective: Será efecto relajante, cabeza hueca.
TIPO DE CHISTE	
Dependiente del lenguaje	
ESTRATEGIA DE TRADUCCIÓN	
Equivalencia	
CARGA HUMORÍSTICA	

Aumenta
COMENTARIO
<p>Como se ha mencionado anteriormente, cuando el humor depende del lenguaje, traducirlo puede llegar a ser muy difícil, ya que las distintas estructuras lingüísticas cambian entre idiomas.</p> <p>En este caso, el humor aparece cuando en la versión original Shin chan confunde la palabra “deluxe” por “relajante”, las cuales tienen con una similitud fonética en japonés que claramente no puede apreciarse al traducirlas al castellano.</p> <p>Ante esta situación, la traductora optó por mantener la palabra “relajante” y crear un juego fonético nuevo con otra nueva palabra, “laxante”, perfecta en una película en la que el humor se crea mayormente recurriendo a palabras vulgares relacionadas con esta. Al hacer este cambio, se mantiene el efecto cómico del malentendido, adaptado a la fonética española. Además, con el añadido de “cabeza hueca”, el tono humorístico e informal se ve reforzado.</p>

3.13. Muestras adicionales

Tabla 12. Análisis simplificado del resto del corpus.

VERSIÓN ORIGINAL	VERSIÓN DOBLADA	TIPO DE CHISTE	ESTRATEGIA DE TRADUCCIÓN	CARGA HUMOR.
ひろしは: あ 囲 炉裏はいい～ しんのすけ: リ ロリラ～リ～	Hiroshi: Ah, el fuego, el fuego. Shinnosuke: Donde digo digo, digo Diego.	Dependiente del lenguaje	Sustitución	Aumenta
しんのすけ: 美 人だった?	Shinnosuke: Pero ¿están buenas?	Internacional	Equivalencia	Aumenta

みさえ: ちよつとヤダこの人変	Misae: ¡A esta chica le falta un tornillo!	Internacional	Sustitución	Aumenta
ローズ: あなたがかんだ小指が痛い 昨日の夜の小指が...	Rosa: Me mordiste el meñique de noche en la oscuridad y yo sentí gustirrinín.	Basado en el sentido del humor nacional	Equivalencia	Se mantiene
珠由良の母: ママって呼ぶなって言ってるべ	Madre de los Mariconchis: No me llames mami, so travestón.	Basado en las referencias culturales	Sustitución	Aumenta
しんのすけ: すき焼き！ てててて ちぎれるう～ ううう～ ヘクソン: すき焼きではない スキありだ しんのすけ: そーともゆ～	Shinnosuke: Ahora verás. Ayyyy, pupa, ayyy. Hexon: Precisamente por ser grandullón exijo respeto. Shinnosuke: Como quieras	Complejo (basado en el sentido del humor nacional y dependiente del lenguaje)	Omisión	Desaparece
しんのすけ: ほっほ～い きれいなおねいさ～ん	Shinnosuke: ¡Uoooh! Esta tía está como un tren.	Internacional	Equivalencia	Aumenta
みさえ: たま？ ひろし: ゆら？	Misae: ¿Mari?	Complejo (Dependiente del lenguaje y	Sustitución	Se mantiene

しんのすけ: タ マタマがゆら ゆらなんて 楽しそ～ ローズ: そう そりゃ楽しい 所よ	Hiroshi: ¿Conchis? Shinnosuke: Las conchas están muy ricas, pero si comes muchas empachan. Rosa: Uuuh, si al menos tuviéramos concha.	basado en el sentido del humor nacional)		
ホステス: これ を見ろ! しんのすけ: こ っちも見ろ! みさえ: どう言 ういみよう?!	Azafata: ¡Observad! Shinnosuke: ¡Observa tú! Misae: ¡¿Qué has querido decir?!	Visual	Equivalencia	Se mantiene
レモン: お帰り しんのすけ: 行 ってらっしゃ い	Lima: Hola mi amor Shinnosuke: ¡Que venga bien!	Complejo (basado en el sentido del humor nacional y en referencias culturales)	Equivalencia	Se mantiene
しんのすけ: ケ ツかい～って 何? ひろし: 結界	Shinnosuke: ¿Qué es la carrera espiritual? Hiroshi: Barrera, no carrera	Dependiente del lenguaje	Equivalencia	Disminuye

3.14. Resultados

A partir del análisis de los 22 elementos seleccionados, se han identificado diversos procedimientos traductológicos que inciden directamente en la recepción del humor por el público meta. A continuación, haré una muestra de los resultados del estudio dividiéndolos en 3 categorías distintas y utilizando gráficos para que estos sean más sencillos de comprender.

3.14.1. Según el tipo de chiste

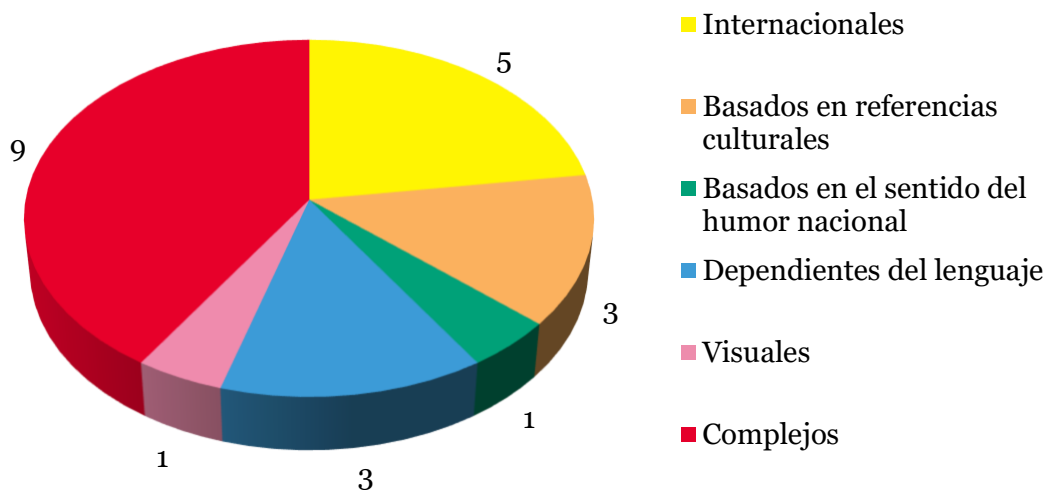


Gráfico 1. Análisis de los chistes.

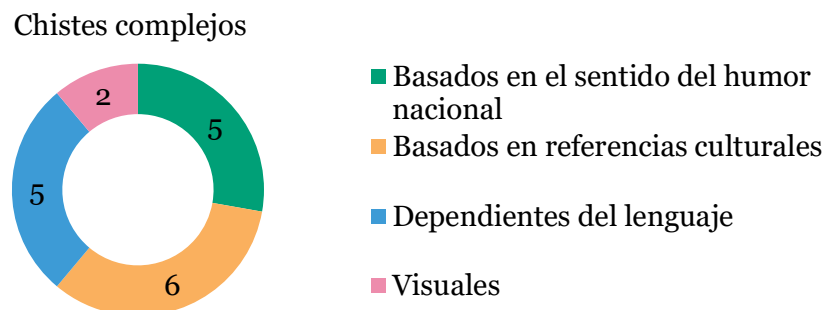


Gráfico 2. Análisis de los chistes complejos.

Una vez recopilados los datos de los distintos tipos de chistes que podemos encontrar en el corpus, podemos llegar a distintas conclusiones. Si hablamos del tipo de chiste más común a lo largo de la obra, encontramos que este es el complejo, con un total de 9 casos. Este dato refleja que el humor más predominante en la película no es ni plano ni universal, pues combina juegos de palabras, elementos visuales, referencias culturales (como los kanjis o las expresiones de cortesía) y características propias del humor japonés. Además, es debido a esta combinación de elementos que los chistes complejos son en los que la traductora habrá visto más dificultades a la hora de traducir.

Aunque al observar el primer gráfico parece que los chistes internacionales forman el segundo grupo más numeroso, si contamos las distintas categorías que forman los chistes complejos como casos individuales, podemos obtener otros resultados. De esta manera, el segundo grupo sería el formado por los chistes basados en referencias culturales, que aparecen en 9 casos, y los dependientes del lenguaje, que se presentan en 8. Esto es algo que tiene sentido, pues el mecanismo del humor en Shin chan se basa principalmente en los recursos lingüísticos propios del japonés (como construcciones específicas sin equivalentes directos en español) y el gran arraigo a su cultura (figuras públicas, costumbres, etc.). Hablando de este vínculo con su propia cultura, vemos que, con 6 casos en total, el siguiente grupo es el de los chistes basados en el sentido del humor nacional, en el que podemos ver esas preferencias por lo absurdo y los juegos de palabras, mencionadas con anterioridad al comparar el humor en España y Japón. Estos chistes pueden haberle supuesto algunos problemas a la traductora debido a que una transferencia no es suficiente para que el público español comprenda el efecto cómico de estos.

En cambio, dentro del corpus podemos ver otro grupo de chistes que pueden traducirse utilizando esta técnica, ya que son perfectamente comprensibles para la audiencia meta, los internacionales. En este caso son pocos los casos (5) que funcionan igual para un público japonés que para uno español sin necesidad de adaptación. Esto refuerza la idea de que se trata de un producto cultural dirigido principalmente a un público local.

Por último, que 3 de los chistes del corpus sean visuales señala que ciertos momentos cómicos se apoyan en lo que se ve, por lo que la traductora debe haber sido prudente al traducir para que la imagen concordase con la traducción escogida. De todos modos, parece que en la película no se recurre demasiado a esta combinación de diálogo conectado a recursos visuales para generar humor.

3.14.2. Según la estrategia de traducción

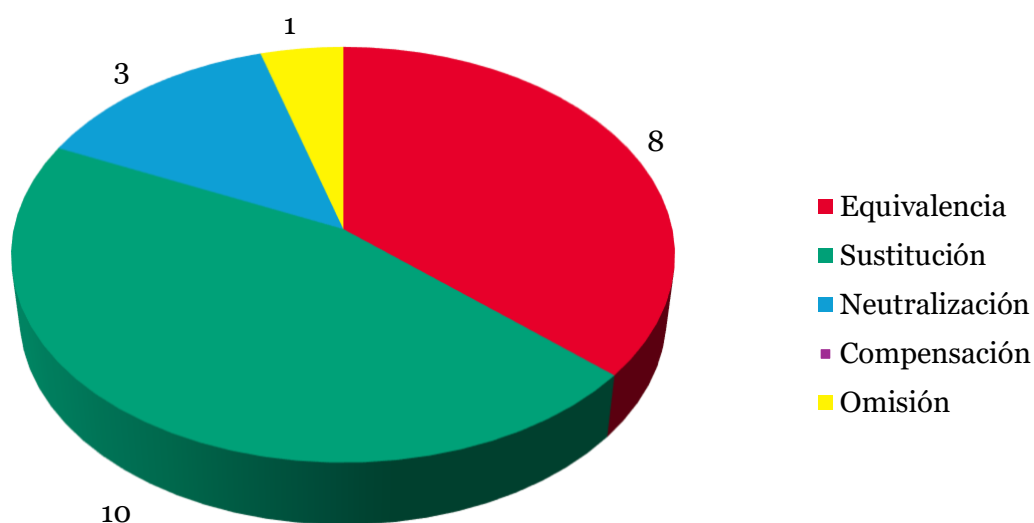


Gráfico 3. Análisis de las estrategias de traducción.

Si observamos los resultados según la estrategia de traducción que podría haberse seguido, nos damos cuenta de que en un 82% de los casos la traductora ha recurrido a técnicas creativas como la sustitución y la equivalencia funcional, hecho que demuestra su compromiso con mantener el efecto humorístico y creativo en la traducción. Además, pese a ser posible recurrir a la transferencia en ciertos casos, que la traductora haya elegido no hacerlo demuestra una orientación por su parte hacia una adaptación hacia la audiencia meta. Otra estrategia que tampoco ha aparecido en el corpus ha sido la compensación, pues la traductora ha podido transmitir el humor en la mayoría de los casos sin tener que trasladar el efecto a otra parte del texto.

En cuanto a los casos en los que se ha neutralizado u omitido el contenido, estos han sido un 18%, un porcentaje bastante bajo en comparación con las estrategias más creativas. En estos 4 casos, los tipos de chistes han sido complejos o basados en referencias culturales, que, como hemos visto anteriormente, pueden ser los más complicados a la hora de mantener la carga humorística.

3.14.3. Según la carga humorística

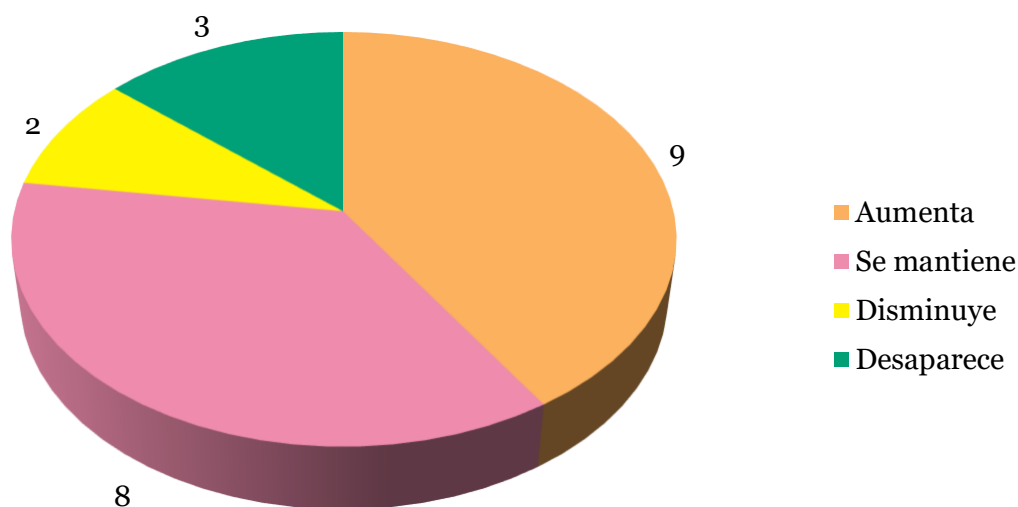


Gráfico 4. Análisis de la carga humorística.

Por un lado, podemos ver como la traductora consigue que en un 41% de los casos el efecto humorístico aumente, a lo que podemos sumarle un 36% de casos en los que consigue que se mantenga. Estos datos demuestran como en una amplia mayoría de casos la traductora consigue transmitir el efecto cómico con éxito.

Por otro lado, los casos en los que la carga humorística desaparece suponen un 14% del total, mientras los casos en los que simplemente disminuye suponen un 9%. Esta disminución o desaparición del humor se da en pocos casos, lo que indica que las pérdidas humorísticas no son generalizadas, sino que responden a limitaciones puntuales como juegos de palabras demasiado complejos o referencias muy localizadas.

Aunque existen algunas pérdidas, el conjunto de los datos evidencia una tendencia general hacia la intensificación del humor en la versión doblada, lo que sugiere que el doblaje español no solo se limita a reproducir el texto original, sino que amplifica los elementos cómicos para adecuarlos al público meta y darle un nuevo significado a la película.

4. Conclusiones

Mediante este trabajo he podido comprender lo que de verdad significa y supone el concepto del humor. Además, he podido ver la forma en la que este se comporta, así como los distintos mecanismos que existen para poder generarlo gracias a las teorías de distintos autores como Vandaele o Attardo. Asimismo, he podido descubrir las distintas particularidades del humor en España y Japón, como estas pueden ser tan similares en algunos ámbitos y tan diferentes en otros, como la preferencia por el humor hacia temas más sensibles en España y su respeto en Japón.

Otro de los campos que he podido explorar ha sido el de la traducción audiovisual, incluyendo sus características, como las distintas modalidades que pueden estar involucradas en una obra de este tipo. Aunque no se ha hecho un análisis extenso de todas ellas, estoy muy satisfecho al haber podido explorar en profundidad al menos una de estas, el doblaje, la cual he usado para mi estudio de caso. Este último ha sido un ejemplo de esa combinación entre el humor y la traducción audiovisual en la que se ha visto cómo se comportan los distintos elementos humorísticos, los problemas presentes, y las distintas estrategias para solucionarlos.

Aunque he de admitir que he tenido numerosas dificultades en el análisis, esta ha sido la parte del trabajo que más sonrisas me ha sacado. Ver de nuevo la película, esta vez en japonés, me ha permitido descubrir cómo se comporta con el público objetivo original y ciertos aspectos que son distintos de la versión española, como algunas referencias culturales. En el análisis también he podido poner en práctica tanto la parte teórica del trabajo como mi aprendizaje a lo largo de la carrera.

Además, gracias a la oportunidad que tuve de hablar con la traductora de Shin chan en España, Verònica Calafell, supe que no hubo ningún tipo de instrucción o pautas a seguir desde de la productora sobre el tono a seguir o ciertos términos que mantener o cambiar al traducir la película original. De esta manera, la libertad creativa y la falta de restricciones le permitieron poder ir más allá y aportar nuevos matices y significados a los elementos humorísticos presentes en la obra. Todo el proceso de traducción, tanto de esta película como de la serie, ha implicado la creación de un tono humorístico característico que ha contribuido a la popularidad de Shin chan en España. De hecho, estoy seguro de que todo el mundo tiene al menos a un conocido que todavía recuerda ese “trompa, trompa, mira qué trompa” o ese “culito, culito”, tan típicos del personaje de Shin chan. Por todos estos hechos, se podría afirmar que sí, es posible aumentar la carga humorística de una obra audiovisual mediante la traducción.

Gracias a este trabajo puedo decir sin ninguna duda que el humor es uno de los mejores remedios que los humanos tenemos para hacer frente a los problemas de nuestro día a día, y la traducción no hace otra cosa que poner este remedio a disposición de cada vez más personas. De hecho, podría decirse que, en ocasiones, los traductores somos ese Ultrahéroe que lucha contra las dificultades cotidianas utilizando el humor como arma.

Bibliografía

- Agost, R. (1999). *Traducción y doblaje: Palabras, voces e imágenes*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Attardo, S. (1994). *Linguistic theories of humour*. Berlin: De Gruyter W.
- Abe, G. y Liao, C. (2001). A comparative analysis of Taiwan-Chinese and Japanese sense of humor. *Journal of Tokushima Bunri University*, 61, 21-30.
- Berger, Peter L. (1997). *Redeeming Laughter. the Comic Dimension of Human Experience*. Berlín / Nueva York: Walter de Gruyter.
- Bergson, H. (1984) *La risa*. Madrid: Sarpe.
- Bernal Merino, M. Á. (2002). *La traducción audiovisual: análisis práctico de la traducción para los medios audiovisuales e introducción a la teoría de la traducción filológica*. España: Universidad de Alicante.
- Carbelo, B., & Jáuregui, E. (2006). Emociones positivas: humor positivo. *Papeles del psicólogo*, 27 (1), 18-30.
- Chaume, F. (2004). *Cine y traducción*. Cátedra.
- Chaume, F. (2020). Dubbing. En M. Deckert & L. Bogucki (Eds.), *The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility* (103–132). Palgrave Macmillan.
- De Linde, Z., & Kay, N. (1999). *The semiotics of subtitling*. Routledge.
- Díaz Cintas, J. (2009), *New Trends in Audiovisual Translation*. Bristol: Multilingual Matters
- Fuentes Luque, A. (2001) *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]. <http://hdl.handle.net/10481/32330>
- Mabel, Richart M. 2009. *La alegría de transformar: (teorías de la traducción y teoría del doblaje audiovisual)*. Valencia: Tirant lo Blanch.
- Manadé Rodríguez, A. (2018). *La enseñanza del humor y la ironía como elementos culturales en el aula de ELE para estudiantes japoneses: estudio y propuesta didáctica*. [Tesis doctoral, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria]. <http://hdl.handle.net/10553/55372>
- Dore, M. (2019). *Humour in Audiovisual Translation: Theories and Applications*. Routledge.

- Martínez Sierra, J. (2008). *Humor y traducción. Los Simpson cruzan la frontera*. Castellón: Universitat Jaume I.
- Martínez Tejerina, A. (2016). *El doblaje de los juegos de palabras*. Barcelona: Editorial UOC.
- Matsushima K. (2021). ¿De qué nos reímos? Análisis comparativo de las comedias televisivas japonesas y españolas. *Mirai. Estudios Japoneses*, 5, 249-261.
<https://doi.org/10.5209/mira.74070>
- Mayoral, R. (2003). Prólogo. En J. Díaz Cintas (Ed.), *Teoría y práctica de la subtitulación inglés/español*. Ariel.
- Nash, W. (2014). *The Language of Humour*. Reino Unido: Taylor & Francis.
- Ross, A. (1998). *The language of humour*. London: Routledge.
- Vandaele, Jeroen (2013). Humor in translation. En: G. Yves y V. Luc (Eds.) *Handbook of Translation Studies*. Ámsterdam: John Benjamins B.V.
- Wells, M. (1997). *Japanese Humour*. Oxford: St Antony's College
- Whitman, C. (1992). *Through the Dubbing Glass*. Fráncfort del Meno: Peter Lang.
- Zabalbeascoa, P. (1996). Translating Jokes for Dubbed Television Situation Comedies. *The Translator*, 2, 235-257. <https://doi.org/10.1080/13556509.1996.10798976>
- Zabalbeascoa, P. (2001). La traducción de humor en textos audiovisuales. En M. Duro (Ed.), *La traducción para el doblaje y la subtitulación* (251-263). Ediciones Cátedra.