

Comparación de traducciones: algunos juegos de palabras de la película japonesa *Meitantei Konan seikimatsu no majutsushi* al español, inglés y gallego

Trabajo Final de Grado (Universidad de Salamanca),
tutorizado por el profesor Daniel Ruiz Martínez

Carlos Ramos Fuentes

Graduado en Traducción e Interpretación (español, inglés, japonés), Universidad de Salamanca; Máster en Cultura y Negocios en Asia Oriental, Universitat de Barcelona.

Investigación sobre el humor japonés y sus dificultades de traducción al gallego, español e inglés.

Introducción

Tomemos el comienzo de un típico chiste en gallego: «Dous galegos entran nun bar e...»¹. Resulta llamativo ver que en los chistes de este idioma los protagonistas siempre son (somos) los mismos. Nos gusta ridiculizar lo nuestro hasta el punto en que los tontos siempre acabamos siendo nosotros. La cabra (¿o la vaca?) tira al monte. No obstante, el resto de los españoles utilizará a alguien de la célebre localidad de Lepe o, en su defecto, a alguien de Murcia.

Eso sí, ¿dónde está el Lepe japonés? ¿Quién es el Jaimito de los Estados Unidos? ¿Existe al menos? Debemos comprender que el humor varía con las culturas, y los valores de cada una difieren entre sí. Como indica Nancy A. Walker (1998:6), catedrática de la Universidad de Vanderbilt: «If, indeed, the creation of humor is an impulse shared by all human beings, what would make the humor produced by one culture different from that produced by another? One reason could be that cultures differ in their histories, values and geography»². Según la autora, el hecho de que los Estados Unidos se hubiesen originado a partir de un grupo de colonias recién rebeladas contra Gran Bretaña llevó a la creación de la figura cómica de Jonathan, un pueblerino con el que el resto se metía, ya que no conocía los entresijos de la vida urbana, pero que también era querido por su modestia e inocencia. ¿Cómo debe el traductor enfrentarse a Jonathan si quiere mantener el humor en japonés? ¿Y un juego de palabras de un chiste en castellano? Uno debe ser un traductor puntero para transmitir correctamente el humor en (¿graciosos?) laberintos lingüísticos.

1 Dos gallegos entran en un bar y...

2 Si la creación del humor es un impulso que comparten todos los seres humanos, ¿qué hace que el humor producido por una cultura sea distinto al que produce otra? Una razón podría ser que las culturas poseen valores, historia y geografía diferentes.

Los juegos de palabras son un elemento al que se enfrenta con dificultad la traducción. Por ello, procederé a comparar dos escenas de las versiones gallega, española e inglesa de la película japonesa de animación *Meitantei Konan seikimatsu no majutsushi*, en las que el humor expresado a través de los juegos de palabras tiene un papel crucial. Se llevará a cabo un análisis lingüístico y cultural de las dos escenas en la lengua origen y en las meta.

En la primera escena se menciona un acertijo que contiene un juego lingüístico. Los personajes, basándose en conclusiones erróneas, proponen soluciones equivocadas, que también contienen elementos de la cultura japonesa que los espectadores de las lenguas meta desconocen. En la segunda escena, el protagonista, ayudado por otro personaje, resuelve la clave del enigma, extrayendo esta vez conclusiones pertinentes. La solución del acertijo también contiene elementos que únicamente pueden reconocer los espectadores japoneses. En las versiones en las lenguas meta de las dos escenas mencionadas, los juegos de palabras se traducen de manera literal. Esto impide que los espectadores entiendan qué quiere decir el acertijo y cómo lo resuelve el protagonista.

Antes de realizar el análisis de todas las versiones, reflexionaré sobre el concepto de humor; sus teorías, en especial la de la incongruencia; y la relación de este con las culturas, centrándome en el humor lingüístico. Aplicaré competencias adquiridas a lo largo de estos cuatro años en el campo de la traducción audiovisual y la traducción de los elementos culturalmente específicos. Utilizando este bagaje, comprobaré si dichas versiones se adecúan a sus respectivas culturas meta y proporcionaré mi propia versión justificada a los tres idiomas: inglés, castellano y gallego.

Marco teórico-conceptual: el humor y sus teorías

Según dice el traductor Jeroen Vandaele (2002:149-172; 2002:221-249; 2010:147-152), conocido por sus estudios del humor y de los juegos de palabras, definir el humor es fácil a primera vista. Humor es lo que causa risa, alborozo, una sonrisa espontánea y gracia. No obstante, esto solo es «a primera vista». Como nos indica el historiador William Keith Chambers Guthrie (2005:213), Platón fue uno de los primeros filósofos occidentales en abordar el estudio del humor. Lo hizo con su obra *Filebo* (2012:159), sobre el placer y la inteligencia. En este diálogo, Sócrates le explica a Protarco cuál es la «naturaleza de lo ridículo». No es sino «un tipo de defecto que recibe su nombre de una disposición de ánimo [...]». Los estudios sobre el humor que no lo rechazaron como algo inmoral o poco interesante no cobraron importancia hasta la Edad Moderna³. Veamos los tres enfoques principales de la *humorología* según la *Stanford Encyclopedia of Philosophy*⁴, que intentan responder a la pregunta más importante: ¿por qué nos reímos?

- Según la teoría de la descarga, desarrollada por Herbert Spencer y luego secundada por Freud, nos reímos para **descargar tensión** psicológica.
- Según la teoría de la superioridad, desarrollada por Thomas Hobbes (1660/1987:19-20), entre otros, nos reímos para **presumir**. Según el propio autor, «laughter is nothing else but sudden glory arising from some sudden concepts of some eminency in ourselves, by comparison with the infirmity of others, or with our own formerly»⁵.

3 Morreal (2016).

4 *Ibíd.*

- Según las teorías de la incongruencia, generalmente aceptadas por los especialistas, nos reímos porque existen **situaciones carentes de sentido o lógica**. La psicóloga Patricia Keith-Spiegel (1972:4-39) lo define de la siguiente manera: «humor arising from disjointed, ill-suited pairings of ideas or situations or presentations of ideas or situations that are divergent from habitual customs form the base of incongruity theories»⁵. Thomas Shultz (1976:11-36), doctor en psicología e informática, indicó que la incongruencia se suele definir como un conflicto entre lo que se espera y lo que sucede realmente en el chiste o broma.

La sociolingüista y artista de *rakugo* (narración tradicional japonesa de historias graciosas) Kimie Oshima (2013:91-109), de la Universidad Bunkyo Gakuin, también trata las tres teorías a la hora de analizar el humor japonés. Menciona que, aunque están desarrolladas desde una perspectiva occidental, son perfectamente adaptables a la situación del humor japonés en general.

Humor vs. *yūmoa*. El humor japonés

Centrémonos ahora en un aspecto más lingüístico y realicemos un análisis lexicográfico. ¿Qué significa «humor» en castellano, gallego, inglés y japonés? Tomemos esta palabra y definámosla en estos idiomas utilizando algunos de los diccionarios de autoridad más relevantes de las cuatro culturas.

humor

Del lat. *humor*, *-ōris* 'líquido', 'humor del cuerpo humano'.

1. m. Genio, índole, condición, especialmente cuando se manifiesta exteriormente.
2. m. Jovialidad, agudeza. *Hombre de humor*.
3. m. Disposición en que alguien se halla para hacer algo.
4. m. Buena disposición para hacer algo. *¡Qué humor tiene!*
5. m. humorismo (modo de presentar la realidad).
6. m. Cada uno de los líquidos de un organismo vivo.
7. m. Psicol. Estado afectivo que se mantiene por algún tiempo.

Diccionario de la Real Academia Española (2001)

⁵ La risa no es más que una gloria repentina que surge de conceptos repentinos a partir de nuestro propio prestigio, en comparación con la debilidad de los otros, o con la que teníamos nosotros en el pasado.

⁶ El humor que surge de pares de ideas, situaciones o presentaciones inconexas o deshilvanadas de ideas o situaciones que divergen de la norma común forma la base de las teorías de la incongruencia.

humor**substantivo masculino**

1. Cada un dos distintos líquidos do organismo animal ou vexetal cando non se denomina co seu nome específico, e en particular, na medicina antiga, cada un dos diversos líquidos do corpo humano. *Da póla esgallada fluía un humor da cor do ámbar. Os catro humores cardinais, segundo Hipócrates, eran o sangue, a flegma, a bile amarela e a bile negra.*
2. Estado de ánimo que unha persoa ten de seu, pola súa natureza, ou que ten de forma pasaxeira por calquera circunstancia. *Sempre foi unha persoa de humor agre.* CONFRONTAR temperamento.
3. Estado de ánimo que inclina a unha persoa a estar alegre e a ver o lado bo das cousas. *A pesar dos anos e das desgrazas aínda conserva o humor.*
4. Boa disposición do ánimo para facer algo. *Hoxe non estou de humor para aturar os nenos.*
5. Maneira de presentar a realidade deformándoa con trazos cómicos. *Unha revista de humor. O humor galego.*⁷

Diccionario online de la Real Academia Gallega (2003)

humor | '(h)yoómər | (British **humour**)**noun**

1. the quality of being amusing or comic, especially as expressed in literature or speech: *his tales are full of humor.*
 - the ability to express humor or make other people laugh: *their inimitable brand of humor.*
2. a mood or state of mind: *her good humor vanished | the clash hadn't improved his humor.*

7 humor

sustantivo masculino

1. Cada uno de los distintos líquidos del organismo animal o vegetal cuando no se denomina con su nombre específico y, en particular, en la medicina antigua, cada uno de los diversos líquidos del cuerpo humano: *de la rama desgajada fluía un humor del color del ámbar. Los cuatro humores cardinales, según Hipócrates, eran la sangre, la flegma, la bilis amarilla y la bilis negra.*
2. Estado de ánimo que una persona tiene de por sí, por su naturaleza, o que tiene de forma pasajera por cualquier circunstancia: *siempre ha sido una persona de humor ácido.* CONFRONTAR temperamento.
3. Estado de ánimo que inclina a una persona a estar alegre y ver el lado bueno de las cosas: *a pesar de los años y de las desgracias todavía conserva el humor.*
4. Buena disposición de ánimo para hacer algo: *hoy no estoy de humor para aguantar a los críos.*
5. Manera de presentar la realidad deformándola con trazos cómicos: *una revista de humor. El humor gallego.*

- *archaic* an inclination or whim.
3. (also **cardinal humor**) *historical* each of the four chief fluids of the body (blood, phlegm, yellow bile [choler], and black bile [melancholy]) that were thought to determine a person's physical and mental qualities by the relative proportions in which they were present.⁸

New Oxford American Dictionary (2016)

ユーモア

humor

思わず微笑させるような、上品で機知に富んだしゃれ。ヒューモア。ヒューマー。フモール。「一を解する人」「たくまざる一」。⁹

Diccionario *Sūpā daijirin* (2013)

Fijémonos en que, aunque la raíz de la palabra se comparte, las definiciones y su orden varían según la lengua. Los diccionarios de la Real Academia Gallega y de la RAE colocan la acepción que nos interesa en lugares contrarios. ¿Será cierto, entonces, que los gallegos son más melancólicos que el resto de hispanohablantes? Por otra parte, y aunque pueda resultar paradójico, el inglés ofrece una definición corta, debido a la dificultad que conlleva explicar tan complejo término. Finalmente, el caso del japonés es el que más atención debe suscitarlos. La palabra *yūmoa* parece que solo hace referencia al humor refinado. También resulta interesante la elección de la palabra *bishō* ('sonrisa'), a la que se puede añadir el verbo *suru* ('hacer') para crear el verbo sonreír. La traducción más común para la palabra sonreír (concepto que también existe de manera equivalente en inglés con *to smile* y en gallego con *sorrir*) es el verbo *warau*, que también puede significar reírse. Aunque hay una palabra que podía hacer referencia a las dos manifestaciones, el diccionario se decanta por una voz que solo puede significar sonreír. ¿Con el humor, entonces, uno no se puede reír en japonés? Más bien con el *yūmoa*. Hemos comprobado que *yūmoa* y humor no son equivalentes.

8 humor [pronunciación según la IPA] [variante británica de la palabra]

nombre

1. Propiedad de ser divertido o cómico, especialmente en la literatura o en el habla: *sus historias siempre están llenas de humor*.
 - la habilidad de expresar humor o de hacer reír a otros: *su tipo de humor inigualable*.
2. Disposición o estado de ánimo: *se le pasó el buen humor*. *El conflicto no la puso de mejor humor*.
 - *antiguo*: inclinación o capricho.
3. (también humor cardinal) *histórico* Cada uno de los cuatro fluidos principales del cuerpo (sangre, flema, bilis amarilla –cólera– y bilis negra –melancolía–) que se pensaba que determinaban las cualidades mentales y físicas de una persona a través de las proporciones relativas en las que aparecían.

9 humor (escrito en *katakana*) (romanización: *yūmoa*)

humor (escrito en caracteres latinos)

Ocurrencia rica en ingenio de buen gusto y que hace sonreír inconscientemente. [Variante* de la misma palabra (romanización: *hyūmoa*)]. [Otra variante (romanización: *hyūmā*)]. [Otra variante (romanización: *fumōru*)]: *persona que aprecia el humor*. *Humor que sale sin pensar*.

* Los *gairaigo* (literalmente «palabra que viene de fuera») son palabras que provienen de lenguas occidentales y que se suelen escribir con el silabario *katakana*. En numerosas ocasiones existen variantes de una misma palabra, ya que el japonés se impregnó de varios idiomas occidentales al mismo tiempo. En este caso, la palabra *yūmoa* es la más común, aunque también existe una variante alemana, *fumōru*, y dos inglesas, *hyūmoa* y *hyūmā*.

¿Qué terminología podemos utilizar si queremos hacer referencia al humor japonés, entonces? ¿Existe, al menos, esa terminología? Tal como indica Jessica Milner Davis (2008:8) al compararla con el inglés, estos conceptos japoneses son complejos y requieren explicación:

The more general term in English is humor, which over the last two decades has come to be commonly applied to any material that produces in observers [...] some degree of the laughing or smiling response. Historically (and with a surviving specialist meaning), humor also has a much narrower sense whereby it describes a specific form of gentle, kindly "laughter with" some target. It is in this latter sense that it is used in Japanese, where *yūmoa* (ユーモア) means gentle, kindly laughter.¹⁰ Milner Davis (2008:8)

Este término, *yūmoa*, se usa en japonés con este último sentido. Significa 'risa amable y suave', concepto que se ha corroborado con la definición del diccionario *Sūpā daijirin*. El humor «típicamente japonés» tiene, por ello, su propia palabra. De nuevo, Milner Davis (2008:8) menciona que la palabra *warai* se utiliza en el sentido del humor inglés, que hace referencia a la risa en sí misma, así como a todas las manifestaciones culturales relacionadas con las gracias y los chistes, como el *rakugo* (narración tradicional japonesa de historias graciosas) y el *manzai* (diálogo gracioso entre dos comediantes). El ensayista y experto en estudios del humor Shōkichi Oda, en Milner Davis (2008:8), denomina a estas representaciones *warai no ba* ('sitio de risa'): son lugares donde desternillarse sí es apropiado. En el resto de casos, como dice el refrán, *kao de waratte kokoro de naite* ('sonríe con la cara y llora con el corazón').

Sin embargo, generalizar en el fenómeno del humor japonés y de sus juegos de palabras equivale a limitarlos y deformarlos. Los estudios realizados en este campo son pocos y están ignorados en el panorama de la lingüística, tal como indican Johan Gustafsson (2010:1), de la Universidad de Lund; y Shin'ya Morishita (2000:34-41), de la Universidad de Osaka. Este último indica lo siguiente en su estudio *Taikutsu/Asobi/Yūmoa*:

ユーモア学の研究がしだいに盛んになって、かつて知られなかった笑いやユーモアのさまざまな機能や位相が明らかになりつつある。とはいえ、私の見るところでは、総じて研究は端緒についたばかりであり、未だ笑いという巨象のあちらこちらの部分をなでているに過ぎない。" Morishita (2000:1)

Apuntes sobre puns. La teoría de guiones

Comparemos las explicaciones con la definición de *pun*, es decir, juego de palabras. El lingüista y experto en corpus Alan Partington (2006:112-139), de la Universidad de Bolonia, ahondó en este concepto en uno de sus libros más importantes, *The Linguistics of Laughter*. Muchos otros lingüistas, como el anteriormente mencionado Gustafsson (2010:7), emplean su propia definición. Este la resumió en su *Puns in Japanese advertisements*:

10 El término más general en inglés es *humor*, que desde las dos últimas décadas se ha aplicado de manera más común a cualquier emisión que produce un cierto nivel de risa o sonrisa [...] en los observadores. En el pasado (y para especialistas, que lo siguen utilizando así), humor también tiene un sentido mucho más restringido, reservado para un tipo específico de risa amable y suave para con alguna realidad. Se usa en japonés con este último sentido; *yūmoa* (ユーモア) significa risa amable y suave.

11 Cada vez más hay estudios sobre el humor y se van reconociendo más las funciones y tipología del *yūmoa* y del *warai*, que en el pasado eran desconocidas. Sin embargo, yo creo que estas investigaciones, desde un punto de vista general, están despegando y que apenas estamos rozando algunas partes del coloso del *warai*.

All puns play with the interpretation of sentences, creating ambiguity, by making use of similarity (paronyms) or identity (homonyms) between sound sequences [...]. The pun needs to achieve at least two different (even opposed) interpretations based on the incongruity of the ambiguous sound sequence involved.¹² Gustafsson (2010:7)

Podemos vislumbrar una relación clara entre estas interpretaciones diferentes con la teoría de la incongruencia. Esta basa el humor en la oposición de scripts o guiones, concepto utilizado inicialmente en psicología, pero también aplicado a la lingüística por autores como Raskin (2012) y Attardo (1994; 2001). Los guiones son las circunstancias de una situación, persona o cosa concreta; son cualquier detalle que pueda ser relevante en una historia. Pongamos un ejemplo extraído de Raskin (1985:32): «“Is the doctor at home?” the patient asked in his bronchial whisper. “No,” the doctor’s young and pretty wife whispered on reply. “Come right in»¹³. Podemos ver dónde reside la gracia de la broma: es el cambio de guion. Las expectativas del lector, que esperaba un contexto médico, se destruyen para dar paso a uno sexual. Ahora centrémonos en los juegos de palabras del idioma japonés.

Los juegos de palabras del japonés

Los juegos de palabras japoneses son todo un quebradero de cabeza para los traductores. Según Roger Pulvers (2008), «whoever said that the pun is the lowest form of humor obviously didn’t speak Japanese»¹⁴. La bibliografía consultada sugiere que una de las palabras que más se utiliza para referirse al fenómeno de los juegos de palabras en japonés es *kotoba asobi* (literalmente ‘juego de palabras’), aunque también se emplea *genyo yūgi* (literalmente ‘juego de idioma’). La base de datos bibliográfica japonesa CiNii¹⁵ ofrece 149 resultados para la primera expresión, pero únicamente 71 para la segunda. Buscaremos la definición de la palabra *kotoba asobi* de manera generalista primero y, después, compararemos esta explicación con la de un especialista. El diccionario normativo *Sūpā daijirin* nos remitirá a *genyo yūgi* si buscamos el primer término.

げんごゆうぎ【言語遊戯】

言語が本来もっている、意味を伝達するという機能は二の次にして、言語の発音や意味を利用した遊び。尻取り・なぞなぞ・しゃれ・地口・語呂合わせ・早口言葉など。回文や和歌での掛け詞などもこれに入る。ことば遊び。¹⁶

Diccionario *Sūpā daijirin* (2013)

12 Todos los juegos de palabras juegan con la interpretación de frases creando ambigüedad al utilizar la similaridad (paronimia) o la identidad (homonimia) de las secuencias sonoras. [...] El juego de palabras necesita de, al menos, dos interpretaciones diferentes (o incluso opuestas) basadas en la incongruencia de la secuencia sonora ambigua que se utiliza.

13 –¿Está el médico en casa? –preguntó el paciente con un susurro afónico. –No –respondió la mujer del practicante, joven y bella–. Entra, por favor.

14 Está claro que el que dijo que el juego de palabras era la manifestación de humor más inferior no sabía hablar japonés.

15 <http://ci.nii.ac.jp/>. 15 de mayo de 2017.

16 *Gengo yūgi* [en *hiragana*] [*Gengo yūgi* [en caracteres chinos]]

Como podemos comprobar, el concepto de *genjo yūgi/kotoba asobi* es amplio e incluye varias tipologías. Esta definición permite realizar un acercamiento no formal al término. Para estudiar dicho concepto de manera más pormenorizada es necesario emplear explicaciones de especialistas. Gustafsson (2010:23) dice que no está claro qué nombre representa cada tipo de juego de palabras en japonés, ya que las fronteras entre un tipo y otro son difusas. Por otra parte, Yukito Katsuyama (2010:55-86), filóloga japonesa de la Universidad de Shizuoka, indica que, aunque existen numerosos tipos de *kotoba asobi*, su esencia casi siempre se mantiene invariable. Son un fenómeno lingüístico que se originó a través de una figura retórica utilizada en los poemas *waka*¹⁷ denominada *kakekotoba*¹⁸, pero en la actualidad es el tipo de gracia que hace pensar al lector u oyente en una realidad que diverge de lo que realmente se ha dicho, porque las sílabas utilizadas eran iguales, es decir, porque existía homofonía.

El concepto de *kotoba asobi* es complejo. No obstante, toda la bibliografía consultada en japonés sugiere que este fenómeno también se basa en la teoría de guiones. Su gracia reside en el cambio de guion propiciado por la homofonía de un par de palabras. Masaki Hamada y Takehisa Onisawa (2008:15), especialistas en juegos de palabras e ingenieros de sistemas de la información, para su *Creation of Riddles with Various Meanings of Homonyms*, decidieron definir la comicidad de los *kotoba asobi* de la siguiente manera:

そのため、「言葉遊びにおけるおもしろさ」の定義も様々考えられる。本論文では、言葉の意味を考慮しておもしろい言葉遊びを生成することを目指しているため、「詞がもつ音のリズムのおもしろさ」や「遊びとしてのおもしろさ」よりも、「言葉の意味がかかわるおもしろさ」の方が、対象とするおもしろさとして向いている。そこで本論文では、言葉遊びにおけるおもしろさを「ある言葉に対して想定される意味とは別の意味に気づくことによって感じるおもしろさ」と定義する。¹⁹ Hamada *et al.* (2008:15)

El lector entiende la gracia al «darse cuenta» de que lo que se dice no es lo que uno pueda pensar al principio, es decir, al comprender del cambio de guion de una situación carente de sentido o lógica dada. Los *kotoba asobi* del japonés permiten que el cambio de guion se produzca de manera lingüística. Consideremos ahora la preponderancia de este humor lingüístico dentro del japonés.

Juego que emplea el significado y la pronunciación de una o más palabras usando la propia esencia de los términos y dejando de lado la propiedad comunicativa del significado, como las palabras encadenadas, los acertijos, los *share*, los *jiguchi*, los *goroawase* y los trabalenguas. También se pueden considerar *genjo yūgi* los *kakekotoba*, entre otras, que aparecen en los palíndromos y en los poemas *waka*. Sinónimos: *kotoba asobi*.

17 El *waka* es un tipo especial de poesía clásica japonesa que engloba varias subclases, como el *tanka*, el *chōka* y el *sedō*. Surgió en el siglo VII, pero se siguen escribiendo poemas *waka* en la actualidad. Para más información, véase la siguiente bibliografía: Morris (1986:551-610), Kawamoto (2000).

18 El *kakekotoba* es una figura retórica en la que una palabra o expresión polisémica, que generalmente se escribe en caracteres chinos para que su significado sea inequívoco, pasa a escribirse en el silabario *hiragana* para explicitar la polisemia de la palabra en cuestión. De esta manera, el poema se vuelve ambiguo, ya que el poeta puede hacer referencia a dos realidades a la vez escribiendo únicamente una palabra o expresión. Por ejemplo, en uno de los poemas de la antología *Hyakunin Isshū*, escrito en el siglo IX por Ono no Komachi, se emplea este recurso. La poetisa utiliza la palabra *matsu*, que puede significar tanto ‘esperar’ como ‘pino’ dependiendo del carácter chino con el que se escriba. Sin embargo, ella crea un *kakekotoba* al escribir la palabra en *hiragana*, por lo que el poema se vuelve ambiguo, ya que se hace referencia a las dos realidades a la vez. Para más información, véase la siguiente bibliografía: Layfield (2011), Takashi (2007:235-259).

19 Ya que en este trabajo se hablará de un sistema de creación de *kotoba asobi* graciosos que considere el significado, el objeto de estudio será una comicidad relacionada con el sentido de las palabras en detrimento de la gracia como pasatiempo o la del ritmo sonoro de las expresiones. Por ello, definiremos dicha comicidad como la que un receptor siente al darse cuenta de que el significado al que hace referencia la realidad lingüística es diferente al que se podría suponer en un primer momento.

Entre abril de 2010 y marzo de 2011, se reunieron y analizaron 560 *funny stories*²⁰ japonesas en el proyecto *Japan's funniest story project*²¹, cuyo objetivo era reunir varias historias graciosas y posteriormente analizarlas. Se extrajeron varias conclusiones, entre las que destacan las siguientes:

- Tuvieron más éxito las historias personales, con un protagonista que podía ser el mismo narrador o alguien conocido por él. Según Oshima (2011:50), «because the purpose of humor for most Japanese is to enforce solidarity, telling personal experiences makes better sense instead of telling ready-made jokes which are about nobody they know»²². Esto podría indicar que la teoría de descarga o de la incongruencia se podrían aplicar a la sociedad japonesa, mas no la de superioridad.
- Otra conclusión, más relevante para este trabajo, es la preponderancia del papel del humor lingüístico en las historias. Un 45,0 % de ellas tenían algún tipo de relación con este, a diferencia del humor absurdo (12,3 %), el humor universal (19,3 %) o el humor de reflexión sobre la sociedad o la cultura (23,4 %). Dentro del humor lingüístico, el 18,7 % de las historias tenían relación con los malentendidos; el 16,4 %, con la homonimia y los juegos de palabras; y el 9,9 %, con alguna lengua extranjera.

¿Por qué el japonés utiliza tanto el humor lingüístico comparado con otros tipos de humor? El japonés es una lengua en la que abunda la homonimia y la paronimia, ya que únicamente hay cinco fonemas vocálicos y diecisiete consonánticos, así como una fonotáctica muy restrictiva, que limita enormemente las combinaciones posibles. Aunque existe mucha homofonía, el contexto, la entonación de la frase y el/los acento/s de la palabra permiten a los hablantes comprenderse entre sí sin malentendidos. En la lengua escrita, los caracteres chinos, que explicitan el significado de los lexemas de las palabras, facilitan la comprensión del texto.

Davis (2008:8) menciona que algunas lenguas como el hawaiano contienen menos fonemas que el japonés y no son tan ricas en juegos de palabras. La autora (2008:8) indica que este fenómeno tiene sus cimientos en la creencia histórica japonesa del poder mágico de la palabra. Esta creencia habría actuado como catalizador en la poesía japonesa, como en los *kakekotoba* de la poesía *tanka*, escrita en el sistema de escritura *man'yōgana*. Más tarde, gracias a la sustitución de este sistema por el *hiragana* y el *katakana* durante el período Heian (794-1185), la escritura se simplificó, lo que facilitó la construcción de juegos lingüísticos. Según Shōkichi Oda y Masaaki Nomura (1999:56), la estructura silábica del japonés actual es todavía más simple, por lo que proliferan la homonimia y los *kotoba asobi*, tanto en la lengua oral como escrita.

Las versiones de la película *Meitantei Konan seikimatsu no majutsushi*

Ya hemos reflexionado sobre la preponderancia de los *genko yūgi* en el humor japonés, así como examinado este último a través de los ejemplos y la teoría. En esta segunda parte del trabajo,

20 Por diversas cuestiones lingüísticas y culturales, el estudio, llevado a cabo en japonés, utilizó la expresión *omoshiroi hanashi* [literalmente 'historia divertida' o 'historia interesante'] en japonés, que se tradujo como *funny stories* en las conclusiones del trabajo, en inglés.

21 Oshima (2013:91-109).

22 Como el propósito del humor para la mayoría de los japoneses es incentivar la solidaridad, contar experiencias personales tiene más sentido que relatar chistes prefabricados cuyo protagonista es alguien desconocido.

tomaremos una obra audiovisual nipona con un gran repertorio de juegos de palabras ya traducida a las culturas meta y compararemos las cuatro transcreaciones. Hemos seleccionado la película de animación *Meitantei Konan seikimatsu no majutsushi*²³, traducida al inglés como *Case Closed: The Last Wizard of the Century*²⁴. La versión en español se titula *Detective Conan: El mago de fin de siglo*, mientras que en gallego es *O detective Conan: O derradeiro mago do século*²⁵. Las versiones analizadas en este trabajo tienen características fundamentales diferentes:

- La versión inglesa se tradujo directamente del japonés. Se trata de una versión doblada.
- La versión gallega se tradujo a partir de su homóloga inglesa. No obstante, la traductora sí tenía conocimientos de japonés²⁶. También es una versión doblada.
- Como no hay una versión oficial que se haya emitido en España, la película aquí analizada es una *fansub*. Está, por tanto, subtitulada. No podemos saber con claridad si el autor trabajó desde el inglés, desde el original japonés, o desde otro idioma. Se puede suponer que el traductor se basó en la versión inglesa, ya que existen calcos de este idioma, pero ayudado por la nipona, porque algunas partes contienen traducciones literales del original.

Este *anime* es la décimo quinta serie de animación japonesa más larga, ya que comenzó a emitirse en 1996. El protagonista es Kudō Shin'ichi²⁷, un adolescente brillante de Tokio que trabaja como detective y al que, durante una de sus investigaciones, un grupo de gánsteres le obliga a beber una pócima que lo transforma en un niño. Para no llamar la atención, Shin'ichi se cambia el nombre a Edogawa Conan²⁸ y comienza a vivir con un célebre investigador privado, Mōri Kogorō y su hija adolescente, Mōri Ran, ambos desconocedores de la verdadera identidad del joven. El argumento de la serie se basa en los crímenes que Conan resuelve haciéndose pasar por Mōri Kogorō.

Tanto la serie de televisión como el manga cuenta con enorme éxito en Japón. Veamos su popularidad en otros países y regiones:

- En Estados Unidos, la serie se conoce como *Case Closed*²⁹ y se emitió en Cartoon Network. La versión fue muy domesticada: en ella, se americanizaron los nombres de los personajes. Todos los episodios han sido doblados y están disponibles en DVD.
- En España, el título de la serie es *Detective Conan* y fue emitida por canales de ámbito nacional como Cartoon Network y, más tarde, Antena3, así como otros regionales de

²³ El célebre detective Conan: El mago del fin del siglo.

²⁴ Caso cerrado: El último mago del siglo.

²⁵ El detective Conan: El último mago del siglo.

²⁶ <https://mariaalonsoseisdedos.wordpress.com/acerca-de/>. 20 de mayo de 2017.

²⁷ Nótese que los nombres en japonés siguen el orden inverso al español. El nombre del protagonista es Shin'ichi, mientras que su apellido es Kudō.

²⁸ コナン [*konan*] se suele escribir Conan en caracteres latinos.

²⁹ Caso cerrado.

lengua española. Se han emitido 407 episodios hasta el año 2012, así como la primera, segunda y cuarta películas.

- En Galicia, la serie se conoce como *O detective Conan*³⁰ y fue emitida por la Televisión de Galicia, la cual ha doblado las ocho primeras películas y traducido 300 episodios hasta el año 2010.

Muchos de los misterios que Conan debe resolver están basados en juegos de palabras con el idioma. Comparemos dos escenas de estas versiones utilizando la tercera película.

Un caso práctico: los juegos de palabras de *Meitantei Konan* y sus traducciones

Un ladrón, conocido como Kaitō Kiddo, envía una carta a la policía en la que supuestamente se indicaba que planeaba robar un huevo de Fabergé³¹ del Museo de Arte Moderno Suzuki, localizado en Osaka. El dueño del huevo es el señor Suzuki, padre de Suzuki Kazuha, la mejor amiga de Ran. El señor Suzuki contacta con Kogorō para evitar el robo del huevo, por lo que este, Ran y Conan se dirigen a Osaka. El pequeño detective, con la ayuda de Kogorō y su amigo de Osaka, el detective adolescente Hattori Heiji, intenta evitar que Kaitō Kiddo robe el huevo. En la carta se encuentra un poema con las supuestas intenciones del ladrón. Este es el texto original, acompañado de una traducción propia que atiende al sentido e ignora el truco lingüístico de la carta.

Original en japonés	Traducción propia y literal JA > ES
<p><i>Tasogare no shishi kara akatsuki no otome e byōshin no nai tokei ga jūnibanme no moji o kizamu toki hikaru ten no rōkaku kara memorīzu eggu wo itadaki ni sanjō suru</i></p>	<p>Desde el león del crepúsculo a la doncella de la aurora cuando el reloj sin segundero marque el duodécimo carácter desde la torre del firmamento que brilla iré a coger el huevo de los recuerdos</p>
<p><i>Seikimatsu no majutsushi Kaitō Kiddo</i></p>	<p>El mago de fin de siglo Kaitō Kiddo</p>

La clave del misterio se encuentra en la frase *byōshin no nai tokei ga jūnibanme no moji o kizamu toki* ('cuando el reloj sin segundero marque el duodécimo carácter'). Este carácter hace referencia al décimo segundo carácter del poema, el carácter *he* (es necesario indicar que el carácter *he* se lee /e/ cuando se utiliza como partícula que indica dirección, por eso aparece *e* y no *he* en la

³⁰ El detective Conan.

³¹ Los sesenta y nueve huevos de Fabergé son una serie de joyas creadas por el joyero Carl Fabergé y su grupo de artesanos para los zares de Rusia, entre 1885 y 1917.

transcripción). El carácter *he*, escrito en japonés ‘へ’, recuerda a la figura de las agujas del reloj cuando este marca las siete y veinte. El delito se cometerá, entonces, a las siete y veinte de la tarde. Será por la tarde y no por la mañana porque el poema incluye referencias a la noche. No obstante, los personajes no piensan directamente en el carácter *he* del poema, sino en alfabetos o conjuntos de caracteres de varios idiomas. Es necesario recalcar que el original utiliza la palabra *moji* (‘letra’), que puede significar tanto un carácter latino como cirílico, chino o japonés.

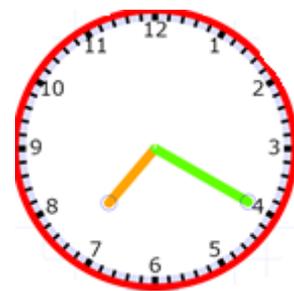


Fig.1. Reloj analógico a las 19:20h.³²

Cuando todos los personajes están reunidos en el despacho de Suzuki, se lee la carta del ladrón. Veamos las versiones inglesa, española y gallega, que se comentarán más adelante.

Versión original en español	Versión original en gallego	Versión original en inglés
<p>Desde el anochecer de la bestia, hasta el amanecer de la virgen Cuando el segundero del reloj marque el décimo segundo símbolo tomaré el huevo de los recuerdos, desde lo alto del cuarto brillante.</p> <p>“El último mago del siglo”, Kaito Kid</p>	<p>Cando o tempo se despracedo crepúsculo de Leo ó abrente de Virgo, cando o reloxo sen segundeiro bata na duodécima letra, descenderei desde un elevado edificio resplandecente nos ceos para rouba-lo ovo dos recordos.</p> <p>O derradeiro mago do século, Caco Kid.³³</p>	<p>Betwixt the twilight of Leo to the daybreak of Virgo, when the face with two hands inscribes the 12th letter, on a towery edifice, a gloom in the heavens, I shall abscond with the egg of memories.</p> <p>From the last wizard of the century, Phantom Thief Kid.³⁴</p>

Tras leer la carta, Tōyama Kazuha, la novia de Heiji, indica que puede referirse al duodécimo carácter silábico del japonés, *shi*, que además significa ‘cuatro’. Sonoko menciona que podría estarse refiriendo a las cuatro de la tarde. Se rechaza esta opción por ser demasiado simple. El detective Kogorō, justo después, menciona que podría referirse al alfabeto inglés, por lo que la letra sería la *ele*, de lo que concluye que la hora del robo será a las tres, que es la hora que marca el reloj cuando las agujas forman una *ele* mayúscula.

32 Imagen adaptada de visnos.com. Recurso: <http://www.visnos.com/demos/clock>. Fecha de consulta: 21 de mayo de 2017. Las figuras 2, 3 y 4 fueron creadas con el mismo recurso.

33 Cuando el tiempo se desplace del crepúsculo de Leo a la salida de Virgo, cuando el reloj sin segundero dé en la duodécima letra, descenderé desde un elevado edificio resplandeciente en los cielos para robar el huevo de los recuerdos. El último mago del siglo, Caco Kid.

34 Entre el amanecer de Leo y la salida de Virgo, cuando se inscriba la duodécima letra en la cara con dos agujas, en un edificio con forma de torre, una penumbra en los cielos, procederé a robar el huevo de los recuerdos. El último mago del siglo, Phantom Thief Kid.

Original en japonés	Traducción propia y literal JA > ES
<p><i>Kazuha: Sore tte, aiueo no jūnibanme no moji to chau no?</i></p> <p><i>Ran: Aiueo no jūnibanmette, shi?</i></p> <p><i>Sonoko: Ja, yojitte koto?</i></p> <p>[...]</p> <p><i>Kogorō: Wakarimashita yo, keishi. Aiueo dewanaku, arufabetto de kazoerundesu.</i></p> <p><i>Arufabetto no jūnibanme wa eru, tsumari...</i></p> <p><i>Suzuki: Sanji ka...</i></p>	<p>Kazuha: Y eso, ¿no será el duodécimo carácter del silabario japonés?</p> <p>Ran: La duodécima... ¿shi?</p> <p>Sonoko: Entonces, ¿a las cuatro?</p> <p>[...]</p> <p>Kogorō: Ya lo he entendido, superintendente. No es el silabario japonés, sino del alfabeto inglés. La duodécima letra es la ele, así que...</p> <p>Suzuki: Entonces, ¿las tres?</p>

Veamos cómo se ha lidiado con esta difícil situación en las traducciones. Esta es la traducción al inglés.

Versión original en inglés
<p>Kirsten: Let's see... The note was in Japanese... Could it be that twelfth letter?</p> <p>Rachel: Twelfth letter of the Japanese alphabet... <i>shi</i>?</p> <p>Serena: And that's also the number four!</p> <p>[...]</p> <p>Richard: I've got it, superintendent. It's not the Japanese alphabet, it's the English alphabet! [...] Think about it. The twelfth letter in English is l, therefor...</p> <p>Sebastian: Three o'clock!³⁵</p>

La traducción al inglés no parece tener mucho sentido. Sonoko simplemente indica que eso «también es el número cuatro», pero el espectador no entenderá por qué eso es el número cuatro ni por qué se menciona en ese momento concreto. También ha pasado lo mismo con la traducción al gallego, ya que el texto en inglés, a partir del cual se trabajó, no tenía sentido.

³⁵ Kirsten: Veamos... La nota estaba en japonés... ¿Podría ser la duodécima letra del alfabeto japonés?

Rachel: La duodécima letra del alfabeto japonés... ¿shi?

Serena: ¡Y esto también es el número cuatro!

[...]

Richard: Ya lo he entendido, superintendente. ¡No es el alfabeto japonés, sino el abecedario inglés! [...] Piénselo. La duodécima letra del alfabeto inglés es la ele, así que...

Sebastian: ¡Las tres en punto!

Versión original en gallego

Kazuha: Non se referirá ó duodécimo carácter do silabario xaponés?

Ran: O duodécimo carácter do silabario xaponés é... *Shi!*

Sonoko: Tamén significa catro!

[...]

Kogorō: Creo que xa o teño. É a duodécima letra do alfabeto inglés. [...] A duodécima letra do alfabeto inglés é o ele. Noutras palabras...

Suzuki: Son as tres!³⁶

Además, la última frase puede ser confusa para el receptor. Esta puede entenderse como ‘el crimen se cometerá a las tres’, pero también como ‘ahora mismo son las tres’. Una traducción más apropiada habría sido «será ás tres»³⁷ o «pois, ás tres»³⁸.

Por otra parte, la traducción al español incluye una nota. Esta permite al lector entender por qué se mencionan las cuatro:

Versión original en español

Kazuha: Quizás el décimo segundo símbolo se refiera al silabario japonés.

Ran: El doceavo simbolo [sic]... ¿*Shi?*

NOTA: el número 4 se pronuncia “shi”.

Sonoko: ¡Entonces será a las cuatro!

[...]

Kogorō: Ya sé a qué se refiere, Oficial [sic]. No es el silabario japonés, sino el alfabeto. [...]

La décimo segunda letra en el alfabeto inglés es la “L”. Eso quiere decir...

Suzuki: ¡Las 3 en punto!

³⁶ Kazuha: ¿No se referirá al duodécimo carácter del silabario japonés?

Ran: El duodécimo carácter del silabario japonés es... ¿shi?

Sonoko: ¡También significa cuatro!

[...]

Kogorō: Creo que ya lo tengo. Es la duodécima letra del alfabeto inglés. [...] La duodécima letra del alfabeto inglés es la ele. En otras palabras...

Suzuki: ¡Son las tres!

³⁷ Será a las tres.

³⁸ Entonces, a las tres.

No obstante, el crimen no se cometerá ni a las tres ni a las cuatro. A las siete y trece de la tarde Conan y Heiji regresan al Museo de Arte Moderno. Este último le dice a Conan que, dentro de un momento, las agujas del reloj formarán el carácter *he* del silabario japonés *hiragana*. En ese momento, Conan se da cuenta de que el duodécimo carácter de la carta era un *he*, de lo que deduce que el delito se cometerá a las siete y veinte de la tarde. El diálogo original en japonés dice lo siguiente:

Original en japonés	Traducción propia y literal JA > ES
<p><i>Heiji: O, kora omoroi na. Yonaka no sanji ga eru yattara, imawa he ya de.</i></p> <p><i>Conan: E?</i></p> <p><i>Heiji: Ima, shichiji jūsanpun ya. Shichiji nijūppun ni nattara, kanpekina he ya de.</i></p> <p><i>Conan: Tasogare no shishi kara akatsuki no otome e no hewa... Atama kara kazoete jūnibanme!</i></p>	<p>Heiji: Anda, qué gracia. Si las tres de la madrugada eran la letra <i>ele</i>, ahora la hora es el carácter japonés <i>he</i>.</p> <p>Conan: ¿Eh?</p> <p>Heiji: Ahora son las siete y trece. En cuanto sean y veinte, las agujas formarán un <i>he</i>.</p> <p>Conan: El <i>he</i> de <i>taso-gare-no-shi-shi-ka-ra akatsuki-no-otome-e...</i> ¡está en duodécimo lugar si se cuentan los caracteres desde el principio!</p>

Veamos cómo se ha lidiado con esto en las traducciones, ya que ni el espectador angloparlante ni el hispanohablante medio conoce los caracteres japoneses. Por otra parte, en la escena se muestra un reloj y el carácter *he* dibujado en sus agujas, por lo que el lector puede entender qué forma tiene.

Versión original en inglés
<p>Harley: Oh, that's kinda cool! If three o'clock is an l, it's almost a Japanese <i>he</i>!</p> <p>Conan: Huh...?</p> <p>Harley: Well, it's seven thirteen right now. At seven twenty, it will be almost a perfect <i>he</i>!</p> <p>Conan: Betwixt the twilight of Leo to the daybreak of Virgo... The twelfth letter is a <i>he</i>!³⁹</p>

A pesar de los intentos de domesticación por parte del traductor al inglés, como la traducción de los nombres, el profesional se ha visto obligado a mezclar la traducción inglesa del poema con un carácter japonés que no existe dentro de este. Veamos las traducciones al gallego y al español.

³⁹ Harley: Anda, ¡qué guay! Si las tres en punto eran la *ele*, ¡ahora la hora será un *he* japonés perfecto!

Conan: ¿Eh?

Harley: Mira, ahora mismo son las siete y trece. A las siete y veinte, ¡la hora será un *he* casi perfecto!

Conan: «Entre el amanecer de Leo y la salida de Virgo...». ¡La duodécima letra es un *he*!

Versión original en gallego

Heiji: Anda, que interesante! Se as tres da madrugada é o ele, agora vai ser o carácter xaponés de *he*!

Conan: Eh?

Heiji: Van ser as sete e cuarto. Ás sete e vinte as agullas do reloxo adoptan a forma do carácter *he*!

Conan: Ah... Do crepúsculo de Leo ó abrente de Virgo. O «do», que en xaponés se expresa co carácter *he*, é o duodécimo da frase contando desde o inicio!⁴⁰

La traducción al gallego es más literal y aporta una explicación: aquí se sobreentiende que Conan no habla, en realidad, gallego. Eso sí, debemos fijarnos en que Conan no empieza a recitar el poema por el principio, por lo que no tiene sentido que diga «contando desde o inicio»⁴¹. Al principio de la película podemos ver que este comienza así: «Cando o tempo se desprace do crepúsculo de Leo ó abrente de Virgo...»⁴². Veamos ahora la versión en español:

Versión original en español

Heiji: Qué interesante. Si la “L” son las 3 a.m.[sic], pronto será un ‘he’.

Conan: [sin subtítulo]

Heiji: Son las 7:13 p.m. [sic] Cuando sean las 7.20 [sic] p.m. [sic] será un perfecto ‘he’.

Conan: Desde el anochecer de la bestia, hasta el amanecer de la virgen. ¡El carácter ‘he’ es el doceavo [sic] en el mensaje!

Como podemos comprobar, la traducción española es similar a la inglesa. Se menciona un *he* que no existe. ¿Cuál habría sido una manera mejor de transmitir el mensaje y mantener el juego?

40 Heiji: Anda, ¡qué interesante! Si las tres de la madrugada eran la ele, ¡ahora va a ser el carácter japonés de *he*!

Conan: ¿Eh?

Heiji: Van a ser las siete y cuarto. ¡A las siete y veinte las agujas del reloj adoptan la forma del carácter *he*!

Conan: Ah... «Del crepúsculo de Leo a la salida de Virgo...». El «del», que en japonés se expresa con el carácter *he*, ¡es el duodécimo de la frase contando desde el inicio!

41 Contando desde el inicio.

42 Cuando el tiempo se desplace del crepúsculo de Leo a la salida de Virgo...

Propuestas de traducción

Según Delia Chiaro (2006:198-208), traductora y especialista en el humor por la Universidad de Bolonia, a la hora de enfrentarse a juegos de palabras, los traductores tienen tres opciones, ya que la traducción literal no suele funcionar bien:

- Neutralizar el elemento de humor expresado verbalmente (VEH, por sus siglas en inglés) y compensarlo en otro lado del texto. Esta opción es inviable, ya que nos encontramos en un momento crítico de la película: este juego de palabras es el que permite resolver el acertijo.
- Reemplazar el elemento de VEH original por una expresión idiomática en la lengua meta. Esta opción podría funcionar, pero debemos tener en cuenta de que estamos realizando una traducción audiovisual, un género próximo al literario. Los espectadores japoneses han gozado y entendido el juego de palabras en el original. Los espectadores gallegoparlantes, hispanoparlantes y angloparlantes no sentirán lo mismo que los japoneses si simplificamos dicho juego de palabras. La importancia del acertijo es crítica.
- Reemplazar el elemento de VEH por otro en la lengua meta conservando la forma, el significado o ambos. Esta sería la mejor alternativa. No obstante, ¿cómo podemos mantener el juego del largometraje –la magia a través de la cual los espectadores siguen absortos durante la obra– cuando hay tantos elementos que cambiar?

Debemos comenzar realizando un análisis de las circunstancias y elementos que permiten a Conan resolver el acertijo. Estos son los siguientes:

- La carta, que debe contener un elemento (sea lingüístico o no) que permita dilucidar al detective que el crimen se cometerá a una hora determinada.
- El elemento tendrá la posición duodécima dentro el poema. Si este elemento es una palabra, no se podrán utilizar ni 'letra' ni 'carácter' en la traducción. Se optará por una voz más abstracta, como, por ejemplo, 'símbolo'.
- Tal elemento tendrá una forma similar al carácter *he* (へ), ya que el delito se deberá cometer a las 7:20. Podemos identificar este carácter como un tobogán, un bigote, un puente... Utilizaremos este último ejemplo porque no es demasiado complicado otorgarle un valor metafórico. Sin embargo, ¿qué es lo que hace especial este puente y no otro? ¿Qué lo categoriza? Sabemos que el ángulo que forma el horario con el minutero es de cien grados.
- Es necesario preguntarse si las agujas del reloj crean otros ángulos de cien grados que parezcan puentes. La respuesta es ambigua, aunque podemos decir que no: a las ocho y

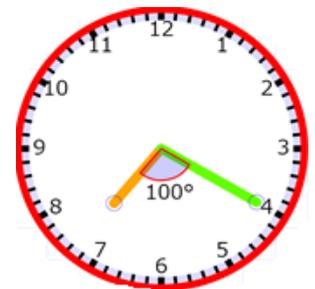


Fig.2. Reloj a las 19:20h.

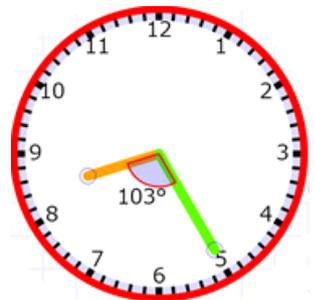


Fig.3. Reloj a las 20:25h.

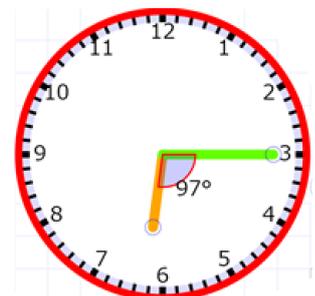


Fig.4. Reloj a las 18:15h.

veinticinco, las agujas del reloj forman un ángulo de 103º, mas su forma no recuerda del todo a un puente.

- Por otra parte, es imposible identificar las seis y cuarto como un puente. Además, las agujas entre sí únicamente forman un ángulo de 97º.

Por ello, podríamos considerar esta traducción del poema:

Original en japonés	Traducción propia al español
<p><i>Tasogare no shishi kara akatsuki no otome e byōshin no nai tokei ga jūnibanme no moji o kizamu toki hikaru ten no rōkaku kara memorīzu eggu wo itadaki ni sanjō suru</i></p>	<p>Cuando entre el crepúsculo de Leo y la aurora de Virgo <u>punte</u> de cien grados haya, cuando el reloj sin segundero marque el duodécimo símbolo, desde la brillante torre del firmamento tomaré el huevo de los recuerdos.</p>
Traducción propia al gallego	Traducción propia al inglés
<p>Cando entre o crepúsculo de Leo e o abreinte de Virgo <u>ponte</u> de cen graos haxa, cando o reloxo sen segundeiro lle dea ó duodécimo símbolo, descenderei desde un elevado edificio resplandecente nos ceos para rouba-lo ovo dos recordos.⁴³</p>	<p>Betwixt the twilight of Leo to the daybreak of Virgo a <u>bridge</u> of a hundred degrees shall be erected; when the face with two hands inscribes the 12th symbol, on a towery edifice, a gloom in the heavens, I shall abscond with the egg of memories.⁴⁴</p>

En todas las propuestas se ha mantenido el mismo principio: *moji* se ha traducido por *símbolo*, *símbolo* y *symbol*, respectivamente. La realidad a la que se refiere el poema en sus tres traducciones es el duodécimo símbolo (o más bien, palabra) del poema. En este caso, *punte* (*de cien grados*), *ponte* (*de cen graos*) o *bridge* (*of a hundred degrees*), que es la forma que tomarán las agujas del reloj. Además, se trata de un puente particular, uno de cien grados, por lo que solo hay una respuesta: el ladrón tomará el huevo cuando den las siete y veinte de la tarde.

La siguiente situación lingüística que he considerado apropiado cambiar en las traducciones es la de las propuestas de Ran y Sonoko:

⁴³ Cuando entre el crepúsculo de Leo y la salida de Virgo puente de cien grados haya, cuando el reloj sin segundero marque el duodécimo símbolo, descenderé desde un elevado edificio resplandeciente en los cielos para robar el huevo de los recuerdos.

⁴⁴ Entre el crepúsculo de Leo y la aurora de Virgo se erigirá un puente de cien grados; cuando se inscriba el duodécimo símbolo en la cara con dos agujas, en un edificio con forma de torre, una penumbra en los cielos, procederé a robar el huevo de los recuerdos.

Original en japonés	Traducción propia al español
<p><i>Kazuha: Sore tte, aiueo no jūnibanme no moji to chau no?</i></p> <p><i>Ran: Aiueo no jūnibanmette, shi?</i></p> <p><i>Sonoko: Ja, yojitte koto?</i></p> <p>[...]</p> <p><i>Kogorō: Wakarimashita yo, keishi. Aiueo dewanaku, arufabetto de kazoerundesu. Arufabetto no jūnibanme wa eru, tsumari...</i></p> <p><i>Suzuki: Sanji ka...</i></p>	<p>Kazuha: Ya que el huevo es ruso, ¿no será la duodécima letra de ese alfabeto?</p> <p>Ran: El duodécimo carácter del alfabeto cirílico... ¿ka?</p> <p>Sonoko: Entonces, ¿a las catorce horas? [...]</p> <p>Kogorō: Ya lo he entendido, superintendente. No es el alfabeto cirílico, sino el latino. La duodécima letra es la ele, así que...</p> <p>Suzuki: Entonces, ¿las tres?</p>
Traducción propia al gallego	Traducción propia al inglés
<p>Kazuha: Xa que o ovo é ruso, non se referirá á duodécima letra do alfabeto de aló?</p> <p>Ran: O duodécimo carácter do alfabeto cirílico é... o ka!</p> <p>Sonoko: Logo non será ás catro?</p> <p>[...]</p> <p>Kogorō: Creo que xa o teño. É a duodécima letra do alfabeto inglés. [...] A duodécima letra do alfabeto inglés é o ele. Noutras palabras...</p> <p>Suzuki: Sería ás tres!⁴⁵</p>	<p>Kirsten: The egg's Russian... Maybe it means the twelfth letter of the Russian alphabet?</p> <p>Rachel: I think that's the letter ka, like K!</p> <p>Serena: Or maybe it just means 12 o'clock!</p> <p>[...]</p> <p>Richard: I've got it, superintendent. It's not what the girls are saying, it's the English alphabet! [...] Think about it. The twelfth letter in English is l, therefore...</p> <p>Sebastian: Three o'clock!⁴⁶</p>

45 Kazuha: Ya que el huevo es ruso, ¿no se referirá a la duodécima letra del alfabeto ruso?

Ran: El duodécimo carácter del alfabeto cirílico es... ¡la ka!

Sonoko: Entonces, ¿a las cuatro?

[...]

Kogorō: Creo que ya lo tengo. Es la duodécima letra del alfabeto inglés. [...] La duodécima letra del alfabeto inglés es la ele. En otras palabras...

Suzuki: ¡Sería a las tres!

46 Kirsten: El huevo es ruso... ¿Quizá se refiera a duodécima letra del alfabeto ruso?

Rachel: ¡Creo que esa letra es la ka, que es como la ka inglesa!

Serena: ¡O quizá se refiera simplemente a las doce en punto!

[...]

Richard: Ya lo tengo, superintendente. No es lo que dicen las chicas, ¡es el alfabeto inglés! [...] Piénselo. La duodécima letra del abecedario inglés es la ele, por tanto...

Sebastian: ¡Las tres en punto!

Es necesario recalcar que, en esta escena, Ran y Sonoko están contando con los dedos, por lo que había que elegir un equivalente al que se llegase contando: la duodécima letra del alfabeto cirílico, la ka. Eso sí, la conclusión obtenida ha sido diferente en los tres idiomas:

- En castellano se ha propuesto «las catorce horas» ya que *catorce* empieza por la sílaba /ka/.
- En gallego se ha propuesto «as catro» ya que el nombre de este número comienza por la sílaba /ka/.
- En inglés, Ran únicamente indica cuál es la letra y, ya que no hay ningún número en inglés que comience por esa sílaba o por la letra ka, Sonoko propone que el ladrón se refiere a las doce horas.

Finalmente llegamos al desenlace. Conan debe resolver el acertijo en las cuatro lenguas de las cuatro respectivas versiones. Aquí he optado por lo siguiente:

Original en japonés	Traducción propia al español
<p><i>Heiji: O, kora omoroi na. Yonaka no sanji ga eru yattara, imawa he ya de.</i> <i>Conan: E?</i> <i>Heiji: Ima, shichiji jūsanpun ya. Shichiji nijūppun ni nattara, kanpekina he ya de.</i> <i>Conan: Tasogare no shishi kara akatsuki no otome e no hewa... Atama kara kazoete jūnibanme!</i></p>	<p>Heiji: Anda, qué gracia. Si las tres de la madrugada eran la letra ele, ahora las agujas van a parecer un puente. Conan: ¿Eh? Heiji: Ahora son casi las siete y trece. En cuanto sean y veinte, las agujas formarán un puente de más de noventa grados. Conan: «Cuando entre el crepúsculo de Leo y la aurora de Virgo puente de cien grados haya...» ¡La palabra ‘puente’ es la duodécima del acertijo!</p>
Traducción propia al gallego	Traducción propia al inglés
<p>Heiji: Anda, que interesante! Se as tres da madrugada é o ele, agora temos case unha ponte! Conan: Eh? Heiji: Van ser as sete e cuarto. Ás sete e vinte as agullas do reloxo adoptan a forma dunha ponte de máis de noventa graos. Conan: Ah... «Cando entre o crepúsculo de Leo e o abrente de Virgo ponte de cen graos haxa...» A palabra ‘ponte’ é a duodécima da adiviña!⁴⁷</p>	<p>Harley: Oh, that’s kinda cool! If three o’clock is an l, it’s almost a bridge now! Conan: Huh...? Harley: Well, it’s seven thirteen right now. At seven twenty, it will be a bridge of more than 90 degrees! Conan: “Betwixt the twilight of Leo to the daybreak of Virgo a bridge of a hundred degrees...” The word ‘bridge’ is the twelfth word in the riddle!⁴⁸</p>

La solución es similar en todas las propuestas. Al utilizar una palabra que hace referencia a la realidad 'puente' en el poema, Conan puede descifrar el misterio. El delito se cometerá, entonces, a las siete y veinte.

Conclusión

Independientemente del idioma en el que disfrutemos de la película, Conan, sin lugar a dudas, acabará resolviendo el crimen. Tanto los espectadores de la cultura origen como los de la meta tienen unas expectativas que se han de cumplir. Lo importante, al final, no es que Conan descifre la clave del delito, sino cómo lo consigue. Sus deducciones deben tener sentido en todas las lenguas.

Son las circunstancias en las que se produce la situación comunicativa las que dan sentido al texto, a la par que lo complementan. En otras palabras: la pragmática, quizá la función comunicativa más compleja y difícil de traducir, es la que da sentido al texto final. La traducción literal no funciona; es necesario crear una versión que permita a los espectadores entender qué sucede en todo momento sin forzar la lengua meta.

Nos toca ser especialmente *puntillosos* cuando, además, debemos lidiar con juegos de palabras, especialmente a la hora de traducir del japonés. La complejidad de los acertijos, adivinanzas, trabalenguas y otras bromas lingüísticas de este idioma es tal que no hay fronteras nítidas entre cada tipo de juego de palabras, como indica Johan Gustafsson (2010:23).

Ante tal laberinto lingüístico, el traductor no solo debe tener ojo avizor, sino también creatividad. Tal capacidad de creación es particularmente importante en la traducción audiovisual, ya que el mediador lingüístico debe trastocar el texto de tal manera que no parezca que la tierra se haya movido. En pocas palabras, el traductor no solo traduce una historia, sino que la crea.

47 Heiji: Anda, ¡qué interesante! Si las tres de la madrugada son la ele, ¡ahora tendremos casi un puente!

Conan: ¿Eh?

Heiji: Van a ser las siete y cuarto. A las siete y veinte las agujas del reloj adoptan la forma de un puente de más de noventa grados.

Conan: Ah... «Cuando entre el crepúsculo de Leo y la salida de Virgo puente de cien grados haya...». ¡La palabra 'puente' es la duodécima del acertijo!

48 Harley: Anda, ¡qué pasada! Si las tres de la tarde eran la ele, ¡ahora tendremos casi un puente!

Conan: ¿Eh?

Harley: Bueno, ahora mismo son las siete y trece. A las siete y veinte, ¡tendremos un puente de más de noventa grados!

Conan: «Entre el crepúsculo de Leo y la aurora de Virgo se erigirá un puente de cien grados...». ¡La palabra 'puente' es la duodécima del acertijo!

Bibliografía

- Attardo, Salvatore. 1994. *Linguistic theories of humor*. Vol. 1. Walter de Gruyter.
- . 2001. *Humorous texts: A semantic and pragmatic analysis*. Vol. 6. Walter de Gruyter.
- Case Closed: The Last Wizard of the Century*. 2009. Dirigido por Kenji Kodama. TMS ENTERTAINMENT CO., LTD., 1999. DVD.
- Chiaro, Delia. 2006. «Verbally expressed humour on screen: Reflections on translation and reception». *The Journal of Specialised Translation* 6: 198-208.
- Davis, Jessica Milner. 2008. *Understanding humor in Japan*. Wayne State University Press.
- Detective Conan: El mago de fin de siglo*. 2015. Dirigido por Kenji Kodama. TMS ENTERTAINMENT CO., LTD., 1999. En línea.
- Diccionario online de la Real Academia Española*. 23a ed. 16 de mayo de 2017. <http://dle.rae.es/>.
- Diccionario online de la Real Academia Gallega*. 17 de mayo de 2017. <http://academia.gal/diccionario/rag>.
- Gustafsson, Johan. 2010. «Puns in Japanese advertisements». Trabajo de fin de grado. Universidad de Lund.
- Guthrie, William Keith Chambers. 2005. *Historia de la filosofía griega*. [orig. *History of Greek Philosophy*]. Traducido por Alberto Medina González. Barcelona RBA.
- Hamada, Masaki y Takehisa Onisawa. 2008. «Creation of riddles with various meanings of homonyms». *Journal of Japan Society for Fuzzy Theory and Intelligent Informatics* 20.5: 696-708.
- Hobbes, Thomas. 1660/1987. *Philosophy of laughter and humor*, ed. por John Morreal. Albany: State University of New York Press, 19-20.
- Katsuyama, Yukito. 2010. «Kotoba asobi to zumon no keifu 2» [Juegos de palabras y genealogía de los hechizos]. *Jinbun Ronshū* 60.2: 55-86.
- Kawamoto, Kōji. 2000. *The poetics of Japanese verse: Imagery, structure, meter*. University of Tokyo Press.
- Keith-Spiegel, Patricia C. 1972. «Early conceptions of humor: Varieties and issues », ed. por Jeffrey Goldstein y Paul McGhee. *Psychology of humor: Theoretical perspectives and empirical issues*. New York, New York: Academic Press, 4-39.
- Layfield, Zak. 2011. *Unpacking Puns: Translating Kakekotoba in the Hyakunin Isshu*. Tesis doctoral. The Ohio State University.
- Matsumura, Akira. *Sūpā daijirin*. 2013. Sanseido.
- McKean, Erin. *New Oxford American Dictionary*. 2016. New York: Oxford University Press.

- Meitantei Conan seikimatsu no majutsushi*. 1999. Dirigido por Kenji Kodama. TMS ENTERTAINMENT CO., LTD., 1999. DVD.
- Morishita, Shin'ya. 2000. «Taikutsu/Asobi/Yūmoa» [Aburrido/Juego/Humor]. *Waraigaku kenkyū* 7: 34-41.
- Morreal, John. «Philosophy of Humor», *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. 15 de mayo de 2017. <https://plato.stanford.edu/entries/humor/>.
- Morris, Mark. 1986. «Waka and Form, Waka and History». *Harvard Journal of Asiatic Studies* 46.2: 551-610.
- O detective Conan: O derradeiro mago do século*. 2013. Dirigido por Kenji Kodama. TMS ENTERTAINMENT CO., LTD., 1999. DVD.
- Oda, Shōkichi y Masaaki Nomura, 1999. «Share/dajare gaku koto hajime» [El comienzo de los estudios de share y dajare]. *Waraigaku kenkyū* 6: 55-67.
- Oshima, Kimie. 2011. «Japanese cultural expressions seen in English rakugo scripts». *Asian Englishes*, 14(1), 46-65. Tokyo: ALC.
- . 2013. «An examination for style of Japanese humor: Japan's funniest story project 2010-2011». *Intercultural Communication Studies* 22.2, 91-109.
- Partington, Alan. 2006. *The Linguistics of Laughter: A corpus-assisted study of laughter-talk*. Routledge.
- Platón. *Filebo*. 2012. Traducido por Ester Sánchez Millán. Encuentro.
- Pulvers, Roger. «Corny corkers add life to lingo, you elephant!». *The Japan Times* (periódico). 12 de mayo de 2017. <http://www.japantimes.co.jp/life/2008/01/22/language/corny-corkers-add-life-to-lingo-you-elephant/#.WTLfeWjyJIV>.
- Raskin, Victor. 2012. *Semantic mechanisms of humor*. Vol. 24. Springer Science & Business Media.
- Shultz, Thomas R. 1976. *A cognitive-developmental analysis of humor*, ed. por Tony Chapman y Hugh Foots. *Humor and laughter: Theory, research and applications*. London: John Wiley & Sons, 11-36.
- Takanashi, Hiroko. 2007. «Orthographic puns: The case of Japanese kyōka». *Humor – International Journal of Humor Research* 20.3: 235-259.
- Vandaele, Jeroen. 2002. «Humor mechanisms in film comedy: Incongruity and superiority». *Poetics Today* 23:2 221-249.
- . 2002. «Introduction: (Re-) Constructing Humour: Meanings and Means». *The Translator* 8:2 149-172.
- . 2010. «Humor in translation». *Handbook of Translation Studies* 1 147-152.
- Walker, Nancy A. 1999. *What's so funny?: humor in American culture*. Rowman & Littlefield Publishers.