

Un acercamiento descriptivo y discursivo a la traducción del humor en textos audiovisuales. El caso de *Los Simpson*

Juan José Martínez Sierra

Universitat Jaume I (Castellón de la Plana)

(jjmsierra@yahoo.com)

Entregado para su publicación en noviembre de 2004

Resumen: Este artículo describe un trabajo que, si bien puede adscribirse al ámbito de estudio de la traducción audiovisual, no está exento de una clara orientación interdisciplinaria. Su objetivo principal consistía en investigar, desde una dominante perspectiva descriptivista, el modo en el que ciertos pasajes humorísticos extraídos de la serie de animación *Los Simpson* habían trasvasado la barrera no sólo interlingüística (inglés/español), sino también intercultural. En líneas generales, tras una fase analítica en la que determinados postulados del principio de relevancia jugaron un papel determinante, fue posible (1) llegar a distintas conclusiones referentes a la traducibilidad del humor en textos audiovisuales, (2) elaborar una taxonomía de elementos capaces de dotar de humor al texto audiovisual, (3) cuantificar el volumen de elementos humorísticos en cada versión y cifrar el porcentaje de humor que permanece y que se pierde como consecuencia de la actuación traductora, (4) obtener una radiografía general del humor en este tipo de textos y, finalmente, (5) confeccionar una lista de tendencias de traducción (entendidas como posibles normas) del humor en textos audiovisuales.

Palabras clave: traducción audiovisual, normas, humor, comunicación intercultural, relevancia.

1. Objetivos principales

Podemos reducir los objetivos principales de este trabajo a tres. En primer lugar, revisar los conceptos básicos de la traducción audiovisual, los estudios descriptivos, la interculturalidad y ciertos postulados pragmáticos, con el fin de lograr una aproximación al fenómeno del humor y de su traducción y de elaborar una metodología de análisis adecuada. Por otro lado, describir parte de los mecanismos que se muestran activos en la traducción del humor en textos audiovisuales, desde una perspectiva discursivista. En tercer y último lugar, identificar un listado de tendencias traductoras que sirva como punto de partida para una futura constatación de posibles normas de traducción del humor en textos audiovisuales.

2. Corpus

Los Simpson, un programa de éxito tanto en Estados Unidos como en España, es la serie de televisión que se ha seleccionado con objeto de elaborar el corpus de trabajo.

Abstract: The aim of this paper is to describe and present the results of an interdisciplinary study focused on the descriptive analysis of a series of humorous extracts selected from the TV animated show *The Simpsons*, and to show how they have crossed both the interlinguistic (English/Spanish) and intercultural barriers. In broad terms, following an analytic stage – in which certain assumptions from the relevance principle played a key role – it was possible to (1) draw several conclusions regarding the translatability of humour in audiovisual texts; (2) elaborate a taxonomy of potentially humorous elements; (3) quantify the number of these elements in each version and estimate the percentage of humour that had either remained or vanished as a result of the translation action; (4) obtain a general picture of humour in this type of text; and, finally, (5) derive a list of translational tendencies –understood as possible norms– with regard to humour in audiovisual texts.

Key words: audiovisual translation, norms, humour, intercultural communication, relevance.

Hemos explicado que pretendemos observar cómo se traduce el humor en textos audiovisuales para, posteriormente, identificar tendencias en dicha traducción. Esta serie constituye un producto audiovisual ideal para tales motivaciones. En este programa se aprecia una presencia significativa de segmentos que poseen como propósito principal la producción de humor. Además, un buen número de los segmentos mencionados basa su humor, de manera más o menos específica, en elementos propios del contexto cultural.

Para nuestros fines, y tras el visionado expreso de una veintena de episodios, hemos seleccionado cuatro capítulos:

- *Bart vs. Thanksgiving* / *Bart en el Día de Acción de Gracias*
- *Cape Feare* / *El Cabo del Miedo*
- *Treehouse of Horror VIII* / *Especial Halloween VII*
- *Beyond Blunderdome* / *Más allá de la Cúpula del Fracaso*

Estamos convencidos de que, dado el elevado volumen de instancias humorísticas presentes en cada episodio de la

serie, es un número adecuado a las características de un trabajo como el actual y suficiente para responder a las expectativas en términos de composición de corpus. En este caso, la suma asciende a 365 ejemplos entre los cuatro episodios elegidos, todos analizados globalmente, sin olvidar el análisis más específico al que se somete a 63 de ellos (véase epígrafe 5).

En cuanto a la elección concreta de los cuatro títulos, hemos de explicar que, desde nuestra experiencia como seguidores de la serie, entendemos que, en términos generales, la totalidad de episodios producidos hasta el momento comparte dos características que estimamos fundamentales: la especificidad cultural y la naturaleza cómica. De ahí que los únicos criterios de selección que se apliquen a esos veinte capítulos iniciales sean, por un lado, la disponibilidad del material necesario (básicamente, soportes VHS y DVD) y, por otro, dentro de la limitación que dicha disponibilidad supone, que los títulos elegidos pertenezcan a temporadas distintas, con el fin de recoger la posible (y lógica) evolución de la serie con el paso del tiempo (no olvidemos que es un programa con una trayectoria en antena de cerca de tres lustros).

3. Marco teórico

En lo referente a nuestro enfoque teórico, de las distintas perspectivas modernas con las que la disciplina de los Estudios sobre la Traducción cuenta, y siendo conscientes de que un estudio no ha de suscribirse o limitarse necesariamente a una única orientación, consideramos que el enfoque comunicativo-sociocultural (con una clara incidencia en los aspectos socioculturales) es el que guía nuestro trabajo, habida cuenta del tratamiento de ciertos postulados de la escuela de la manipulación o de las teorías funcionalistas.

Entendemos la naturaleza de este estudio como interdisciplinaria desde el punto de vista epistemológico y metodológico puesto que, según nuestra concepción de *traducción*, no es posible realizar una investigación como la que se presenta suscribiéndose o limitándose a una perspectiva única. Dicho de otra forma, en este proyecto se estudia una disciplina con la ayuda de otra en calidad de enfoque complementario y de una tercera como herramienta.

Al hilo de lo anterior, y en términos generales, este trabajo se inscribe dentro de los dominios de los Estudios sobre la Traducción y, en concreto, del ámbito de estudio de la traducción audiovisual, por ser precisamente ésta la materia que se investiga (es obligada la referencia a algunos de los planteamientos del paradigma funcionalista alemán, por servir éstos de base para un nutrido número de posicionamientos propios, matizados mediante la alusión a los estudios descriptivos y, en particular, al concepto de *norma*, ya

que constituyen el marco de descripción y de sistematización de los resultados). Junto a esto, se entiende también necesario recurrir a la disciplina de los Estudios Culturales, puesto que contribuyen a perfilar el marco o enfoque del análisis (conceptos como *cultura*, junto a otros que se derivan a partir de éste, son clave). De manera similar, no podemos obviar una tercera disciplina, la Pragmática, dado que ésta nos proporciona ciertas herramientas necesarias para llevar a cabo dicho análisis, las cuales obtenemos a partir de los postulados del principio de relevancia.

En definitiva, la intención es *tocar tierra* y conectar todos estos postulados y su revisión con el análisis concreto de cada uno de los chistes.

4. Taxonomía de elementos humorísticos

Uno de los puntos cardinales de este estudio lo supone la adaptación *ad hoc* y ampliación de la vallosa taxonomía de chistes formulada por Zabalbeascoa (1993, 1996b), nuestro innegable punto de partida, que ya sometimos a una primera consideración en un trabajo inédito anterior (Martínez Sierra, 2001). A partir de ahí, y con el único ánimo de acomodarla a nuestros propósitos, hemos desarrollado una clasificación de elementos potencialmente capaces de producir humor en un texto audiovisual.

Señalaremos que, para poder aceptar estos tipos, se hace necesaria una concepción amplia del término *chiste*. Además, como se verá, preferimos hablar de *tipos de elementos* en lugar de referirnos a *tipos de chistes*, entendiendo que un mismo chiste puede estar formado por distintos elementos humorísticos. Sin embargo, sí que estimamos posible categorizar como *tipos de chistes* a los *chistes simples* (aquellos que contengan un único tipo de elementos) y a los *chistes compuestos* (chistes que combinen dos o más tipos). Por otra parte, hemos de manifestar que, si bien se trata de una taxonomía diseñada para ajustarse a las características de los textos audiovisuales, algunas de sus categorías parecen válidas para otros tipos de textos.

Veamos, de manera sucinta, dicha propuesta:

1. *Elementos sobre la comunidad e instituciones*: consideraremos que un chiste muestra elementos de este tipo cuando observemos referentes culturales o intertextuales específicos de la comunidad en cuestión; en otras palabras, concebimos esta categoría para dar cabida a aquellos elementos con mayor o menor arraigamiento específico en una comunidad determinada. Pensemos, por ejemplo, en el nombre o título de una persona de la calle, de un artista, de una celebridad, de un político, de una organización, de un edificio, de un libro, de un periódico, de un musical, de una película, de un programa de televisión o de cualquier otra entidad similar. La referencia a dichas entidades podrá ser tanto explícita

- como implícita (mediante, por ejemplo, un ejercicio de intertextualidad), independientemente de que el mensaje sea acústico o visual. Es decir, además del caso obvio en el que el referente, ya sea cultural o intertextual, aparezca de forma explícita en el mensaje, también consideraremos chistes con elementos pertenecientes a esta categoría a aquellos que evoquen en la mente del receptor un referente propio y específico de su comunidad mediante, por ejemplo, una imagen, un acento, un sonido, etc. Además, juzgaremos también elementos propios de este tipo aquellos casos en los que, pese a que se dé una coincidencia de referente, no ocurra lo mismo con las cualidades atribuidas a éste.
2. *Elementos de sentido del humor de la comunidad*: este tipo incluye a aquellos elementos cuyos temas parecen ser más populares en ciertas comunidades que en otras, sin que ello implique, según lo entendemos, una especificidad cultural, sino más bien una preferencia. Sin excluir a éstos, ampliamos esta categoría para dar también cabida a aquellos elementos que no dependen de los mismos tipos de referencias específicas que los *elementos sobre la comunidad e instituciones*, sino que se basan en «the deposit of knowledge, experience, beliefs, values, attitudes, meanings, hierarchies, religion, notions of time, roles, spatial relations, concepts of the universe, and material objects and possessions acquired by a group of people in the course of generations through individual and group striving» (Samovar y Porter, 1997: 12-3); es decir, en la realidad que nos rodea, en el mundo en el que estamos inmersos o, en definitiva, en la *cultura* en su acepción más general. En este sentido, al igual que ocurre con el tipo anterior, estos elementos se fundamentan en los *memes* (véase Mosterín, 1993) aprendidos como resultado de los procesos de enculturación y de socialización. De nuevo, la referencia podrá ser tanto explícita como implícita, acústica o visual.
 3. *Elementos lingüísticos*: son aquellos que se basan en aspectos lingüísticos. Los entendemos como elementos explícitos o implícitos en el mensaje, que por otra parte podrá ser hablado o escrito.
 4. *Elementos visuales*: en esta categoría se discrimina entre el humor que provoca lo visto en pantalla y el chiste que es una versión visualmente codificada de un chiste lingüístico.
 5. *Elementos gráficos*: incluimos en este tipo el humor derivado a partir de un mensaje escrito insertado en un icono concreto. Para etiquetar esta categoría nos valemos de la terminología de Chaume (2004a: 25). El autor habla de códigos *gráficos* cuando se ocupa del lenguaje escrito que aparece en la pantalla. Según expresa, «Visualmente también percibimos lenguaje escrito, en forma de títulos, didascalias, textos y subtítulos».
- A esto, podemos añadir que también recibimos humor a partir de la fusión de lo visual y lo escrito.
6. *Elementos paralingüísticos*: a nuestro modo de ver, los rasgos paralingüísticos tienen la suficiente entidad como para poder constituir una categoría por sí mismos. Nos referimos al humor derivado de elementos paralingüísticos tales como un acento extranjero, un tono de voz o la imitación de la forma de hablar de una celebridad. Todos ellos son elementos que, ciertamente, añaden información al mensaje y pueden producir humor por sí solos. Son explícitos y orales. En concreto, nos referimos a «les qualitats no verbals de la veu, com ara l'entonació, el ritme, el to, el timbre, la ressonància, etc., que van lligades a expressions d'emocions com el crits, els sospirs o les rialles» (Chaume, 2003a: 222). Del mismo modo, incluimos en este apartado los silencios narrativos (véase Poyatos, 1995). Los silencios pueden aportar significado aunque, como bien comenta Chaume (2003a: 223), durante ellos se escuche la banda sonora o algún efecto especial, lo que por otra parte puede llegar incluso a intensificar su significado.
 7. *Elementos humorísticos no-marcados*: se trata de un tipo que recoge todos aquellos elementos potencialmente cómicos que no encuentran lugar en las distintas categorías que acabamos de presentar o en la que veremos a continuación. Más que explicar este elemento por lo que es, resulta más evidente definirlo por lo que no es. Es decir, será un *elemento no-marcado* todo aquel que posea una carga humorística no propiciada por ninguno del resto de elementos que planteamos en la presente clasificación (por *carga humorística* nos referimos a la cantidad de elementos humorísticos distintos que componen el chiste); expresado con otras palabras, lo será todo aquel elemento *no marcado* por ninguna de las categorías específicas que hemos enumerado. Insistimos en que no ha de entenderse que este tipo de elementos no está marcado *humorísticamente*, puesto que *s/lo está*, con la salvedad de que aquello que favorece tal humor no se corresponde con ninguna de las otras categorías. El contenido de este elemento podrá tomar forma acústica o visual, y las posibles referencias (culturales o intertextuales) que puedan formar parte del mismo podrán ser explícitas o implícitas.
 8. Por último, incluimos en nuestra propuesta la aportación de Fuentes (2001: 33), quien, a los señalados por Zabalbeascoa, añade los *chistes sonoros*, que define como aquellos chistes basados en sonidos presentes en la pista sonora y cuya naturaleza o combinación pueden producir humor. Como decimos, tomaremos prestada esta categoría si bien, siguiendo la lógica que estamos aplicando, hablaremos de *elementos sonoros*, que básicamente vienen dados de forma explícita y acústica por la banda sonora y los efectos especiales cuando

éstos participan de forma significativa en la producción del humor. Por otra parte, hemos de decir que Díaz Cintas (2001a) maneja asimismo la categoría sonora, en la que el autor parece incluir también la información paralingüística.

5. Análisis

Respecto a la fase analítica, podemos dividirla a su vez en dos subfases:

- Análisis global del total de chistes, que permite su clasificación por tipos de elementos humorísticos y su división según la existencia o no de cambios o pérdidas en su carga humorística (Grupo 2 y Grupo 1, respectivamente), ya sean cuantitativos o cualitativos, totales o parciales.

— Análisis pragmático-intercultural (Grupo 2, con cambios), concebido y diseñado con objeto de explicar por qué la carga humorística de los chistes que lo componen experimenta algún tipo de cambio o merma. Es aquí donde cobran importancia los postulados del principio de relevancia a los que antes se aludía (en concreto, los supuestos existentes, los supuestos contextuales y los efectos cognitivos, que son los que, en definitiva, determinan la relevancia de cada fragmento).

Ejemplo

Con el fin de ilustrar el modo en el que se analiza cada segmento del Grupo 2, agregamos una de las fichas de análisis, seguida de un breve comentario sobre la misma:

Ficha: 43	
Temporada: segunda	
Episodio: Bart vs. Thanksgiving – Bart en el Día de Acción de Gracias	
Número de chiste: A 23	
Contextualización: La familia Simpson se reúne para celebrar la cena del Día de Acción de Gracias	
VO: <i>Un taxi llega a la casa de los Simpson. Es la madre de Marge. El taxista sale del coche para abrirla la puerta, pero ella sale por otra. Suena una suave música de fondo</i>	
VM: Ídem	
Cambio de carga:	
VO: CI / V / S	VM: V / S
Otros casos: Bart en el Día de Acción de Gracias (19)	
Entorno cognitivo y efectos (audiencia origen):	
<ul style="list-style-type: none"> • Supuestos existentes (SE): <ol style="list-style-type: none"> 1. En el Día de Acción de Gracias las familias se suelen reunir para cenar 2. No es insólito que un taxista baje del coche para abrirla la puerta a una persona mayor 3. <i>We Gather Together To Ask the Lord's Blessing</i> es un himno de la primera mitad del siglo XVII muy relacionado con el Día de Acción de Gracias • Supuestos contextuales (SC): <ol style="list-style-type: none"> 1. La madre de Marge acude a casa de su hija para cenar con los suyos 2. El taxista baja del coche para abrirla la puerta, pero la abuela sale por otra 3. Escuchamos una melodía • Efectos cognitivos (EC): <ol style="list-style-type: none"> 1. El SC 1 refuerza el SE 1 (las familias se reúnen) 2. Parte del SC 2 refuerza el SE 2 (la posibilidad de que un taxista baje para abrirla la puerta a una persona mayor) 3. Implicaciones contextuales: <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Sorpresa al comprobar que la abuela ignora el gesto del taxista, teniendo en cuenta lo expresado en el SE 2 y en el SC 2 3.2. El resultado de conectar el SC 3 con el SE 3 es motivo de satisfacción (la música que suena corresponde al himno) 	

Comentario

Este chiste basa su éxito en el elemento visual, la abuela que ignora al taxista, y en el sonoro, la música que suena, prácticamente a partes iguales. El elemento visual, obviamente, permanece, con lo que tanto el SE 2 como el SC 2 son posibles, así como los EC 2 y 3.1. Por otra parte, el elemento sonoro viene acompañado en la versión origen de un elemento sobre la comunidad e instituciones. Este elemento se pierde, ya que el himno en cuestión es una referencia ajena a la comunidad meta. Aún así, el elemento sonoro mantiene cierta comicidad, ya que contribuye a generar humor mediante el contraste con lo que ocurre en el plano visual. La melodía sugiere una escena casi idílica, algo que se rompe cuando la abuela ignora al taxista.

6. Resumen cuantitativo de resultados

Son numerosos los datos cuantitativos que se desprenden de la fase analítica anterior. A continuación, resumimos los más relevantes.

De un total de 365 chistes seleccionados y analizados, 264 (72,3%) pertenecen al Grupo 1 (sin cambios), mientras que 101 (27,7%) hacen lo propio con el Grupo 2 (con cambios).

Respecto al Grupo 2, de esos 101 chistes, 81 (80%) sufren una pérdida parcial de carga humorística, 6 (6%) una pérdida total, 9 (9%) conservan la misma carga y 5 (5%) experimentan un aumento de la citada carga.

En términos globales, es decir, considerando los 365 chistes, la carga humorística se ha visto mermada parcialmente en un 22,2% de los casos. En esos mismos términos, y respecto a la pérdida total de carga humorística, ésta está presente en únicamente un 1,7% de los chistes.

Por último, cabe destacar que el porcentaje de elementos potencialmente capaces de producir humor presentes en la versión origen pero ausentes en la versión meta se reduce a un 14,4% (porcentaje compuesto principalmente por elementos sobre la comunidad e instituciones, de sentido del humor de la comunidad y gráficos).

7. Conclusiones y tendencias

A partir de lo expuesto hasta el momento y de las indagaciones realizadas es posible llegar a distintas conclusiones, algunas de las cuales destacamos seguidamente.

La conclusión más inmediata, pero no por ello menos significativa, que se deriva es la constatación de la traducibilidad del humor en el tipo de textos que nos ocupa, es decir, el audiovisual (al menos en el corpus elegido). Los mínimos porcentajes de pérdida de carga humorística así lo sugieren.

Por otra parte, cobra importancia la figura del traductor bilingüe y, en un plano superior, bicultural, puesto que parece conveniente estar en disposición de identificar las barreras interculturales que se puedan dar, para lo que a su vez parece capital poseer un alto grado de conocimiento previo compartido (supuestos existentes) con el creador del mensaje origen, de manera que se pueda ejecutar el proceso inferencial con éxito.

Una tercera conclusión conduce a la confirmación de la traducción del humor en textos audiovisuales como una práctica específica, dado que presenta conjuntamente unos elementos humorísticos que interactúan de una manera que no se da en otras prácticas; es decir, por separado quizá existan en otros géneros y discursos, pero no de esta manera conjunta.

Respecto a los componentes visuales, y contrariamente a lo que inicialmente se aventuraba, lejos de restringir, en muchas más ocasiones ayudan al traductor y contribuyen a entender mejor el texto meta, de modo que quizá haya que variar el enfoque con el que se suele analizar la traducción audiovisual y poner en duda la noción de la imagen como factor restrictivo, al menos cuantitativamente.

Desde una perspectiva discursivista, observamos que un mayor esfuerzo pragmático (desde el punto de vista de lo postulado por el principio de relevancia) no siempre irá unido a una mayor recompensa acorde.

Mención merece también el valor de la elaboración y uso de una taxonomía de elementos humorísticos en este trabajo. Opinamos demostrado su valor como herramienta clasificadora, gracias a la cual es posible cuantificar el humor y ofrecer datos objetivos y tangibles sobre su comportamiento en un texto origen y en su versión traducida. Queda asimismo probado que, pese a que la forma y el contenido de un elemento humorístico meta varíen con respecto a los de la versión origen, su potencial humorístico puede conservarse.

Al hilo de lo anterior, otro resultado substancial es la radiografía general de la naturaleza de los elementos humorísticos y de sus cambios, radiografía que se plasma de manera gráfica y sintetizada en la Tabla 1. En dicha tabla es posible observar el listado de los diferentes tipos de elementos humorísticos en cada versión ordenados de mayor a menor volumen de presencia. Una lectura rápida de estos datos podría conducir a consideraciones como las siguientes:

— Las tres categorías dominantes se trasvasan sin dificultad: (1) la no-marcada (que no sólo despierta, sino que incluso aumenta), (2) la paralingüística y (3) la visual. Esto es algo que podría tener distintas interpretaciones, como, por ejemplo, que se deba al efecto de la globalización cultural o que sean los propios creadores de la serie los que conscientemente incluyan un buen número de chistes con este tipo de elementos con objeto de crear un producto más exportable.

- Los dos elementos más directamente ligados al sustrato cultural específico de la comunidad origen (sobre la comunidad e instituciones y de sentido del humor de la comunidad) implican una pérdida de carga humorística en el texto traducido. Estos son datos que parecen sugerir una orientación extranjerizante.
- Es notable la presencia del tipo lingüístico, que aumenta incluso en la versión meta, lo que parece mostrar una tendencia a producir humor mediante este tipo de elemento (quizá para compensar).
- Los elementos gráficos se muestran bastante más propios de la versión origen. De 49 casos, en 28 (57,1%) estos elementos se mantienen gracias a un subtítulo, en 12 (24,5%) permanecen sin que sea preciso subtítular puesto que el mensaje es aceptable para la audiencia meta sin necesidad de manipulación alguna y, por último, en 9 (18,4%) sencillamente se evaporan. Esta última circunstancia se produce, generalmente, porque no se ha subtítulado el mensaje lingüístico que el citado elemento transportaba inicialmente, aunque también parece posible conjeturar que, en algún caso concreto, un subtítulo no se hubiera mostrado quizá demasiado eficaz, habida cuenta de la especificidad cultural de la información origen.
- Por último, los elementos sonoros atraviesan la barrera intercultural sin complicaciones, lo que deja patente que no se ha manipulado la banda sonora.

Esto es tan sólo una lectura breve de los datos que esta tabla ofrece. Una lectura más completa y minuciosa de dichos datos nos permite identificar una serie de *tendencias* de traducción del humor en textos audiovisuales (entendidas como posibles embriones de normas), que a continuación resumimos:

- En primer lugar, hay una clara tendencia a *mantener el humor* de los chistes, lo que se consigue, principalmente, mediante la conservación en la versión meta de los mismos elementos que lo componen en la versión origen. En aquellos casos en los que, por la razón que sea, se produce una merma de carga humorística, se observa una voluntad de *tratar de que la pérdida de dicha carga sea mínima*. La lucha denodada contra la pérdida total de carga humorística denota la concepción de la traducción del humor como una prioridad y constata la traducibilidad de los elementos humorísticos y culturales (recordemos el ínfimo porcentaje de chistes cuya carga humorística se pierde de manera total: 1,7%). Por otro lado, el valor porcentual de los casos en los que la versión meta de un chiste supera a la origen en número de elementos humorísticos no es lo suficientemente elevada como para traducirse en tendencia alguna, salvo que la tendencia fuera precisamente no aumentar la comicidad de la versión meta de la serie, algo que no nos parece demasiado probable.

- En lo que concierne a los tipos de chistes detectados según su volumen de carga humorística, es decir, *simples* y *compuestos* (véase epígrafe 4), nuestro estudio pone de manifiesto que, mientras que en la versión origen se dan 36 chistes simples y 329 compuestos, en la meta (teniendo en cuenta que 6 chistes – 2 simples y 4 compuestos – se pierden totalmente) el número de chistes simples asciende a 46 y el de compuestos a 313, cifras que no varían en exceso respecto a las de la versión origen. En ambos casos, pues, es posible apreciar que la serie apuesta claramente por el humor compuesto (en términos de carga humorística). Observando la versión meta, resulta evidente que a su traducción subyace un deseo de *conservar ese mismo tipo de humor compuesto*.
- Con una indiscutible conexión con el deseo de conservar la comicidad, se observa que, pese a que la modalidad traductora dominante en la serie es el doblaje, no se duda en *recurrir a la subtitulación con objeto de mantener el humor*, tendencia que se hace evidente si valoramos los casos en los que el elemento gráfico está presente en la versión origen.
- Como ya se ha apuntado, hemos podido constatar una tendencia hacia el *uso de soluciones extranjerizantes*, regularidad que queda patente en el elevado número de referencias culturales e intertextuales propias de la comunidad origen que se mantienen en la versión meta, incluso si ello deriva en pérdidas o reducciones ocasionales de cargas humorísticas.
- Esto se traduce, a su vez, en una tendencia a *evitar el uso de elementos sobre la comunidad e instituciones y de sentido del humor de la comunidad específicos del sistema cultural meta*.

8. Perspectivas de futuro

Las indagaciones y resultados de este estudio permiten aventurar una serie de horizontes de investigación futura.

Por ejemplo, parece claro el interés que despierta realizar un estudio sobre recepción que permita, por ejemplo, confirmar si la pérdida cuantitativa de carga humorística implica a su vez una pérdida de efecto humorístico.

Por otro lado, podría desarrollarse un nuevo estudio descriptivo que permitiera evaluar la validez generalizadora de las tendencias identificadas, con objeto de contrastar su presencia en otros corpora audiovisuales y de confirmar así su entidad como *normas* de traducción.

Un nuevo estudio descriptivo podría explorar el efecto que sobre las tendencias puede tener el hecho de que los distintos elementos humorísticos aparezcan solos o en diferentes combinaciones.

Estamos también convencidos del atractivo que supondría llevar a cabo un estudio pragmático-discursivo que indagara en la relación entre el juego pragmático que subyace a los distintos chistes en su versión origen y el modo en el que éstos cruzan la barrera interlingüística e intercultural.

Por último, destacamos igualmente la posibilidad de desarrollar un estudio diacrónico que hiciera posible observar si el paso del tiempo ha tenido algún efecto en el tipo de humor de la serie o en el modo en el que éste se ha tratado por los traductores.

Tabla 1
Radiografía general del humor en *Los Simpson*

Orden	Grupo 1 + Grupo 2	
	Tipo (%)	
	VO	VM
1º	NM (320,6)	NM (381,6)
2º	PL (277,5)	PL (266,6)
3º	V (231,8)	V (229,3)
4º	CI (161)	L (131,4)
5º	L (111)	S (106,4)
6º	S (106,4)	G (48,6)
7º	G (106)	CI (20,4)
8º	SHC (68,7)	SHC (0)
Suma total de %	1383	1184,3
Diferencia		198,7
% que supone la diferencia		14,4

