

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE COMUNICACIÓN, LINGÜÍSTICA Y LITERATURA
ESCUELA DE LINGÜÍSTICA APLICADA**

**DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN LINGÜÍSTICA APLICADA CON MENCIÓN EN TRADUCCIÓN**

**ANÁLISIS DE TRES TRADUCCIONES OFICIALES DEL INGLÉS AL ESPAÑOL DE
LOS JUEGOS DE PALABRAS MÁS DISPARES ENCONTRADOS EN *ALICE'S
ADVENTURES IN WONDERLAND*, DE LEWIS CARROLL**

GABRIEL ALEJANDRO DEL CASTILLO YÉPEZ

DIRECTORA: MÁSTER VERÓNICA MONTERO

QUITO, 2014

DEDICATORIA

A mis padres, Lucía y Darwin,
por su total apoyo durante este
y tantos otros proyectos
a lo largo de mi vida

AGRADECIMIENTOS

Agradezco especialmente a mi directora de disertación, la Máster Verónica Montero, por sus invaluable y acertados consejos y comentarios —de maestra, consejera y amiga— a lo largo de este arduo trabajo que, gracias a su incondicional ayuda, terminó satisfactoriamente.

También les doy las gracias a mis lectores, el Máster Donald Stewart y la Máster Ulla Barnickel, por sus atinadas correcciones y por su buena predisposición y ayuda.

Agradezco, finalmente, a Marilú Montenegro, por haberme dado todo su apoyo y cariño a lo largo de mi disertación. Gracias por sacrificar esas tardes de sábado y domingo por mí. Te amo.

ÍNDICE

ANTECEDENTES	I
JUSTIFICACIÓN	III
INTRODUCCIÓN.....	IV
OBJETIVOS.....	VI
METODOLOGÍA.....	VII
1 LINGÜÍSTICA Y TRADUCCIÓN.....	1
1.1 DEFINICIÓN DE LINGÜÍSTICA.....	1
1.2 RAMAS DE LA LINGÜÍSTICA	2
1.2.1 <i>Morfología</i>	2
1.2.1.1 Raíz y afijos.....	2
1.2.1.2 Morfema y palabra	3
1.2.1.3 Morfología flexiva	4
1.2.1.4 Morfología derivativa.....	5
1.2.1.5 Procesos de creación de nuevas palabras.....	5
1.2.1.5.1 Afijación	6
1.2.1.5.2 Compuestos.....	7
1.2.1.5.2.1 Compuestos acronímicos.....	8
1.2.2 <i>Sintaxis</i>	8
1.2.2.1 Sintagmas.....	8
1.2.2.1.1 Sintagma preposicional	8
1.2.2.1.2 Preposiciones	9
1.2.2.2 Subordinadas	9
1.2.2.2.1 Subordinada adjetiva	9
1.2.2.3 Complemento circunstancial.....	10
1.2.2.4 Estructura profunda y estructura superficial	10
1.2.3 <i>Fonología</i>	12
1.2.3.1 Pares mínimos	12
1.2.4 <i>Semántica</i>	13
1.2.4.1 El signo lingüístico.....	13
1.2.4.1.1 Lengua y habla	14
1.2.4.1.2 Triángulo de Ogden y Richards	15
1.2.4.2 Relaciones léxicas.....	15
1.2.4.2.1 Diferenciación de la homonimia y la polisemia	16
1.2.4.3 Relaciones sintagmáticas y relaciones paradigmáticas.....	17

1.2.4.4	Expresiones idiomáticas.....	18
1.2.4.5	Colocaciones.....	19
1.2.4.6	La hipótesis de Sapir y Whorf.....	20
1.2.5	Pragmática	21
1.2.5.1	Elementos de la comunicación.....	22
1.2.5.2	Contexto.....	23
1.2.5.3	Máximas de la conversación de Grice.....	24
1.2.5.3.1	Implicaturas.....	27
1.2.5.4	Actos del habla.....	28
1.2.5.4.1	Acto ilocutivo.....	28
1.3	LINGÜÍSTICA APLICADA A LA TRADUCCIÓN	29
1.3.1	<i>¿Qué es la traducción?</i>	30
1.3.2	<i>Tipos de traducción</i>	31
1.3.3	<i>Traducción literaria</i>	32
2	JUEGOS DE PALABRAS Y FORMAS DE TRADUCIRLOS	36
2.1	DEFINICIÓN DE JUEGOS DE PALABRAS.....	36
2.2	MECANISMOS DE LOS JUEGOS DE PALABRAS.....	37
2.2.1	<i>Colocaciones y preferencia semántica</i>	37
2.2.2	<i>Relexicalización de frases preconstruidas</i>	37
2.2.3	<i>Lexicalización de lo deslexicalizado</i>	38
2.2.4	<i>Reconstrucción de una versión original</i>	39
2.2.5	<i>Metanálisis</i>	39
2.3	JUEGOS DE PALABRAS Y HUMOR VERBAL.....	40
2.3.1	<i>Teorías sobre el Humor Verbal</i>	43
2.4	PARTICULARIDADES DE LOS JUEGOS DE PALABRAS.....	44
2.4.1	<i>Ambigüedad</i>	44
2.4.2	<i>Equivalencia</i>	48
2.4.3	<i>Intraducibilidad</i>	49
2.5	CRITERIOS PARA CLASIFICAR LOS JUEGOS DE PALABRAS.....	50
2.5.1	<i>Clasificación de los juegos de palabras según Delabastita</i>	51
2.5.1.1	Clasificación general.....	51
2.5.1.1.1	Juegos de palabras verticales.....	51
2.5.1.1.2	Juegos de palabras horizontales.....	52
2.5.1.2	Clasificación lingüística de los juegos de palabras.....	52
2.5.1.2.1	Juegos de palabras homonímicos o polisémicos.....	53
2.5.1.2.2	Juegos de palabras homofónicos.....	54
2.5.1.2.3	Juegos de palabras paronímicos.....	54

2.5.1.2.4	Juegos de palabras homográficos	55
2.5.1.2.5	Juegos de palabras basados en la morfología	56
2.5.1.2.6	Juegos de palabras basados en la sintaxis	57
2.5.1.2.7	Juegos de palabras con expresiones idiomáticas	58
2.6	CRITERIOS PARA TRADUCIR LOS JUEGOS DE PALABRAS	58
2.6.1	<i>Estrategias de traducción propuestas por Delabastita</i>	60
2.6.1.1	De juego de palabras a juego de palabras	60
2.6.1.2	De juego de palabras a expresión sin juego de palabras	60
2.6.1.3	De juego de palabras a recurso retórico	61
2.6.1.4	De juego de palabras a omisión del fragmento con el juego de palabras	62
2.6.1.5	Juego de palabras del TO a Juego de palabras del TT	62
2.6.1.6	De expresión sin juego de palabras a juego de palabras	63
2.6.1.7	De ningún fragmento en el TO a juego de palabras	63
2.6.1.8	Técnicas editoriales	64
3	ANÁLISIS	65
3.1	COMPARACIÓN DEL ESPAÑOL Y EL INGLÉS	65
3.1.1	<i>Elementos morfológicos</i>	65
3.1.2	<i>Elementos sintácticos</i>	67
3.1.3	<i>Elementos fonológicos</i>	70
3.1.4	<i>Elementos semánticos y pragmático-culturales</i>	74
3.2	TRADUCCIONES AL ESPAÑOL QUE SE OCUPAN PARA EL PRESENTE ANÁLISIS	77
3.2.1	<i>Jaime de Ojeda</i>	77
3.2.2	<i>Francisco Torres Oliver</i>	78
3.2.3	<i>Dolores Aranguren</i>	79
3.3	ANÁLISIS	80
3.3.1	<i>Metodología del análisis</i>	80
3.3.2	<i>Análisis de los juegos de palabras</i>	81
3.3.2.1	Homónimos	81
3.3.2.2	Homófonos	95
3.3.2.3	Parónimos	99
3.3.2.4	Otros	103
	CONCLUSIONES	112
	BIBLIOGRAFÍA	114
	ANEXOS	119

Antecedentes

Para realizar una disertación relacionada con el tema de los juegos de palabras, busqué varios autores anglohablantes cuyas obras incluyeran juegos de palabras, a saber, William Shakespeare, Jonathan Swift, James Joyce, Vladimir Nabokov y Lewis Carroll. En el caso de Shakespeare, Delabastita (1993) ya hace un análisis bastante amplio sobre los juegos de palabras que existen en su obra y sobre sus traducciones al francés y al alemán. Y aunque habría sido interesante ver las traducciones que hay al español de las obras de William Shakespeare, las variaciones léxicas, semánticas y morfológicas del inglés de su época (inglés moderno temprano) resultan demasiado complejas de abordar para una disertación de licenciatura. Respecto a los otros autores ya mencionados, si bien es cierto que todos utilizan juegos de palabras en sus obras, ninguno lo hace con tanta frecuencia ni con tanta gracia como Lewis Carroll, razón por la cual decidí basar mi disertación en este autor.

Ahora bien, entre los estudios generales que abordan los juegos de palabras, podemos mencionar *Obstacles to Literary Translation: Challenges and Choices*, de Pyeaam Abbasi y Hossein Vahid Dastjerdi, que habla sobre la dificultad que de por sí entraña la traducción literaria, y todavía más cuando el proceso involucra juegos de palabras (en este caso, del farsi al inglés).

Otro estudio interesante es el de He Jing, cuyo tema es *The Translation of English and Chinese Puns from the Perspective of Relevance Theory*. Aquí se analiza la posibilidad de utilizar la teoría de la relevancia como método alternativo para la traducción de los juegos de palabras.

Tampoco se puede dejar de lado *Translation Strategies for Wordplay in The Simpsons*, de Elina Korhonen, un trabajo que explora los subtítulos de esta serie animada del inglés al finlandés.

No menos llamativo es el estudio de Krista Schutte, cuyo tema es *Translating Puns in Feminist Writing*. En dicho trabajo, se explora la traducción de un texto feminista escrito originalmente en inglés para traducirlo al holandés.

Concretamente, sobre *Alice's Adventures in Wonderland* también se han realizado estudios importantes como *A Russian Tail? On the Translation of Puns in Lewis Carroll's Alice's Adventures in Wonderland*, de Per Ambrosiani; *(G)Alicia in Wonderland: Some Insights*, de María del Carmen Millán-Varela; *Translating the Impossible: Ludic Aspects in Alice in Wonderland*, de María González Davies; *How Did They Do It?*, de Filiz Özbaşı y Alev Balcı; y *Translating Wordplay: Lewis Carroll in Galician and Spanish*, de Francisco Javier Díaz Pérez.

Cabe destacar que entre las disertaciones existentes en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador relacionadas con la mención en traducción de la Escuela de Lingüística, no existe ningún tema que se vincule directamente con la traducción de juegos de palabras del inglés al español o viceversa, sin embargo, hay una que aborda el tema más amplio y general del humor, que es el caso de la disertación de Verónica Salas, cuyo tema fue *¿Cómo se traduce el humor?: Análisis descriptivo de la traducción del humor audiovisual partiendo del doblaje al español de la serie animada de televisión Futurama*; y otras que se relacionan con el tema aún más general de la traducción literaria como “*A Proposal for the Translation of National Stories from Spanish to English Language from the Book Historias del país de Quito*”, de Berthyrene Barrera; “*Análisis de la traducción realizada por Jorge Luis Borges del cuento La carta robada (The Purloined Letter) de Edgar Allan Poe*”, de Florencia González Pareja; “*Análisis descriptivo de los problemas de traducción encontrados en once poemas del primer tomo de la Obra poética completa de Jorge Carrera Andrade en la versión realizada por Carlos Reyes y publicada por la Casa de la Cultura Ecuatoriana en abril del 2004*”, de Ximena Llorca Vega; “*Análisis de la transposición y su aplicación en la traducción del inglés al español del libro "The miracle of water" (El milagro del agua) del Dr. Masaru Emoto*”, de Ricardo López; “*Problemas en la traducción de dialectos: Cuando los guayacanes florecían, de Nelson Estupiñán Bass y Juyungo, de Adalberto Ortíz*”, de María Celina Sosa Quiñónez; y “*Cómo enfrentar la traducción directa de metáforas mediante la aplicación de las técnicas de traducción en los cuentos de Edgar Allan Poe: Manuscript found in a Bottle y The Fall of the House of Usher*”, de Cecilia Maribel Vaca Narváez.

Justificación

a. Justificación teórica

Al no haber suficientes estudios cualitativos (aunque sí cuantitativos) de la traducción del inglés al español (o viceversa) de los juegos de palabras que aparecen en *Alice's Adventures in Wonderland*, resulta necesario aportar algo más a su bibliografía.

b. Justificación social

Alice's Adventures in Wonderland (o *Alicia en el país de las maravillas*, en español) no es sólo un libro infantil, es un clásico de la Literatura; por tal razón su traducción debería tomarse muy en serio, más aún cuando su audiencia la componen principalmente niños que merecen una versión de calidad para disfrutar tanto como lo hicieron los niños de la lengua original.

c. Justificación personal

Escogí el tema de los juegos de palabras porque considero que el tipo de chistes que se derivan de estos resultan sumamente ingeniosos, gracias a que a menudo se sirven de la ambigüedad, apartándose así de otro tipo de bromas verbales simples e incluso burdas que pretenden causar humor por medio de clichés o insultos.

Introducción

Resulta indispensable dejar en claro que el enfoque de los estudios mencionados en los antecedentes de este trabajo es diferente al que se propone aquí. Mientras aquellos se basan en un análisis cuantitativo que compara el número de metáforas, cambios, omisiones, entre otros, y se enfocan en técnicas de traducción tales como la modulación, transposición, adaptación, entre otras (y el número de veces que aparecen las mismas), la presente disertación, por el contrario, se enfoca más bien en un análisis cualitativo, evaluando qué traducción de *Alice's Adventures in Wonderland* transmite mejor el sentido del original, para lo cual se emplea las técnicas para traducir juegos de palabras ideadas por Dirk Delabastita (1993), además de los conocimientos proporcionados por las ramas de la lingüística.

La lengua se utiliza por variadas y múltiples razones: para expresar una amplia gama de emociones y sentimientos, inventar mundos y personajes, escribir sesudos ensayos y tratados y, por qué no, también para divertirnos y jugar a costa de ella. Es precisamente este último punto sobre el que versa la presente disertación, la cual consta de tres capítulos:

El primer capítulo, *Lingüística y traducción*, trata sobre la lingüística como ciencia y su aplicación en la traducción. También se abordan aquí las ramas de la lingüística: morfología, sintaxis, fonología, semántica y pragmática; todo ello con el fin de comprender mejor el análisis posterior de los juegos de palabras seleccionados.

En el segundo capítulo, *Juegos de palabras y formas de traducirlos*, se desarrolla la teoría de los juegos de palabras; esto es, su definición, clasificación y la relación de éstos con el lenguaje y con el humor. También se tratan algunas particularidades de la traducción como son la equivalencia, la intraducibilidad y la ambigüedad; luego se ven brevemente algunos criterios para la traducción de juegos de palabras, para, por último, profundizar sobre las estrategias propuestas por Dirk Delabastita.

Finalmente, en el tercer capítulo, *Análisis contrastivo de la lengua original y la lengua terminal*, se incorpora un trasfondo de las traducciones que se han hecho en español de *Alice's Adventures in Wonderland*; asimismo, se abordan aquí ciertos rasgos diferenciales entre el inglés y el español, y se incluye, además, la metodología que se

aplicará para analizar los juegos de palabras propuestos y, por último, el análisis propiamente dicho.

Por ser *Alice's Adventures in Wonderland* una obra tan extensa, en el presente trabajo se analizarán a fondo únicamente las traducciones de los juegos de palabras que presenten mayores diferencias entre sí (veinte en total). En dicho análisis, para una mayor descripción, se emplearán las técnicas de traducción ideadas por Dirk Delabastita (1993).

Objetivos

a) Objetivo general

Evaluar qué traducción de *Alice's Adventures in Wonderland* –la de Jaime de Ojeda (1970), la de Francisco Torres (1984) o la de Dolores Aranguren (2010)– transmite mejor el sentido del texto original.

b) Objetivos específicos

- 1)** Determinar en cada caso el tipo de juego de palabras del texto original.
- 2)** Describir cada versión hecha por los tres traductores elegidos, utilizando como base las ocho técnicas de traducción propuestas por Dirk Delabastita.
- 3)** Explicar los criterios por los que determinada traducción se ajusta mejor al sentido del original, teniendo como parámetros el contexto, la cultura del TO (texto original) y del TT (texto terminal), así como las distintas ramas de la lingüística.

Metodología

Inicialmente, para buscar las traducciones de Carroll que compararía entre sí, me decidí por tres que estuvieran distanciadas en el tiempo, así elegí la de Jaime de Ojeda, de 1970; la de Francisco Torres, de 1984; y finalmente, la de Dolores Aranguren, de 2010.

Elegí la traducción de Jaime de Ojeda porque fue la primera traducción que se hizo de *Alice's Adventures in Wonderland* al español.

Luego opté por la traducción de Torres, por ser la de la versión anotada de *Alice's Adventures in Wonderland*, de Martin Gardner, un matemático conocedor de la obra de Carroll. La traducción de Torres también tenía el particular de que se realizó en la década de 1980, época en la cual varios traductores vertieron al español la obra de Carroll casi de manera simultánea, a saber: Mauro Armiño, Francisco Torres Oliver, Ramón Buckley y Luis Maristany.

Finalmente, me decidí por la traducción de Dolores Aranguren, de 2010. En este caso se eligió su versión por ser la que más fácilmente se consigue en las librerías de entre otras traducciones relativamente modernas, es decir, las que se tradujeron del año 2000 en adelante. Aquí podemos mencionar las traducciones de Juan Gabriel López Guix, de 2002 y la de Teresa y Andrés Barba, de 2010.

En cuanto a otras traducciones, no se las tomó en cuenta porque no son versiones tan populares y comunes como las de aquellos ya mencionados. En este grupo tenemos las versiones de Eduardo de Alba, de 1972; de Eduardo Stilman, de 1973; de Graciela Montes, de 1995; y de Delia Pasini, de 1998.

Por último, de los juegos de palabras que aparecen en *Alice's Adventures in Wonderland* (aproximadamente unos cuarenta en total), se seleccionaron veinte, para darnos una idea de lo complejo que puede resultar traducirlos. No obstante, para seleccionarlos se recurrió inevitablemente un poco a la subjetividad del autor del presente trabajo y también a las notas de algunos traductores, como es el caso de Jaime de Ojeda, quien da fe de lo complicado, por no decir imposible, que puede resultar traducir determinados juegos de palabras en algunos casos.

1 LINGÜÍSTICA Y TRADUCCIÓN

1.1 Definición de lingüística

Son varias las definiciones que se encuentran sobre lingüística, unas generales y otras más precisas; así tenemos a Crystal (2008), quien afirma lo siguiente: “Linguistics: the scientific study of language; also called linguistic science” (pág. 283).

Por su parte, la definición de Akmajian et al. (2001) amplía un poco más esta definición: “la lingüística es el estudio científico del lenguaje humano y la comunicación (lingüística)” (pág. 5; la traducción es mía).

Entre las definiciones más amplias y específicas podemos encontrar la de Saussure (1969), quien sostiene:

La materia de la lingüística está constituida en primer lugar por todas las manifestaciones del lenguaje humano, ya se trate de pueblos salvajes o de naciones civilizadas, de épocas arcaicas, clásicas o de decadencia, teniendo en cuenta, en cada período, no solamente el lenguaje correcto y el «bien hablar», sino todas las formas de expresión. (pág. 34; *Curso de lingüística general*, edición en español, 1969)

A propósito de De Saussure, Finch Geoffrey, autor del libro *How to Study Linguistics* (2003), discute la comparación que hace Saussure de la lingüística y el ajedrez: “Going back to the chess analogy, imagine trying to establish the rules of chess by watching an actual game in progress, rather than by looking at the rules in advance” (pág. 8). Más adelante, Finch amplía su idea y menciona lo siguiente: “Al estudiar lingüística, intentamos articular lo que ya sabemos; estamos, en cierto sentido, estudiándonos a nosotros mismos: el libro de reglas existe en nuestro interior” (pág. 8; la traducción es mía).

Finalmente, una definición igual de específica y un poco más amplia, la ofrece Eugenio Coseriu, en su libro *Introducción a la lingüística* (1986: 7):

La lingüística, llamada también ciencia del lenguaje, glotología o glosología (fr. linguistique o science du langage, it. lingüística o glottologia, alem. Sprachwissenschaft, ingl. linguistics) y, con menos propiedad, también filología, filología comparada, gramática comparada, es la ciencia que estudia desde todos los puntos de vista posibles el lenguaje humano articulado [...]

De todas las definiciones anteriores, con sus diferencias y similitudes, podemos concluir lo siguiente: todas relacionan a la lingüística con el estudio de la lengua, y por ende, con la traducción, que es una actividad interlingüística.

1.2 Ramas de la lingüística

Una revisión de las ramas de la lingüística resulta indispensable para la presente disertación, pues en los juegos de palabras intervienen distintas características lingüísticas que se relacionan directamente con los fenómenos estudiados por cada una de ellas.

1.2.1 Morfología

Stockwell et al. (1965a) nos ofrecen una definición bastante sencilla de lo que es la morfología: “estudio de las palabras y de sus componentes [...]” (pág. 41; la traducción es mía). Otros, como Radford et al. (1999), ofrecen, asimismo, una definición un poco más amplia, pero similar: “la morfología es el campo de la lingüística que examina la estructura interna de las palabras y los procesos de formación de las mismas” (pág. 162; la traducción es mía). Una definición un tanto diferente, aunque igual de apropiada, es la de Matthews (1980, edición en español), quien sostiene que “la morfología es un término que se aplica simplemente a aquella rama de la lingüística que se interesa por las ‘formas de las palabras’ en construcciones y usos diversos” (pág. 15)

En el presente estudio, sólo se discutirá brevemente la morfología flexiva, para dedicarnos casi totalmente a la morfología derivativa, pues es la que se da en los juegos de palabras de Carroll.

1.2.1.1 Raíz y afijos

No obstante, para entender mejor los procesos morfológicos de flexión y derivación, se deben definir primero varios conceptos. Un término importante que se debe tomar en cuenta es el de “raíz”, al que Radford et al., definen como “el punto de partida definitivo para derivar una palabra, el morfema más básico en una palabra” (pág. 162, la traducción es mía). O’Grady et al. (1997:121) agregan que las raíces pertenecen a una categoría léxica, normalmente a un sustantivo, a un verbo o un adjetivo.

A esta raíz se añaden los “afijos”, que en todos los casos vienen a ser morfemas ligados que agregan información de diverso tipo y que no pertenecen a ninguna categoría léxica (Nueva Gramática de la lengua española 2010: 7). Los afijos se clasifican en prefijos cuando preceden a la raíz (*re-make, un-kind, in-decent*), sufijos cuando van después de la raíz (*kind-ly, wait-er, book-s, walk-ed*) e infijos cuando se insertan dentro de otros morfemas. Aunque estos últimos, en el caso del inglés, se utilizan sólo en expresiones vulgares y enfáticas (*in-fucking-possible, kanga-bloody-roo, guaran-friggin-tee*) (Katamba 1993: 44-45). De estos, los prefijos y los sufijos son los más usados tanto en inglés como en español.

1.2.1.2 Morfema y palabra

Como lo define muy bien *La nueva gramática de la lengua española* (2010: 4) “Los segmentos de la morfología son los morfemas (como los de *des-orienta-ción*) que se agrupan en palabras (*desorientación, orientación, desorientado*)”. Sin embargo, esta división no siempre es tan clara, ya que, en algunas ocasiones, el morfema corresponde a una palabra entera, como en *son, cool, watch*, etc., mientras que en otras, al morfema le falta la autonomía que caracteriza a la palabra, como es el caso de *in-, un-, -ment*, etc. (Yaguello 1998: 35). Es por ello que para O’Grady et al. (1997:118-119), las palabras son formas libres que se encuentran en la lengua, mientras que los morfemas constituyen el componente más importante de la estructura de la palabra y la unidad más pequeña de la lengua que proporciona información sobre el significado o la función.

Esto nos lleva a clasificar a los morfemas en libres y ligados. Al respecto, Katamba (1993: 41-42) menciona que la mayoría de morfemas libres son léxicos, entre los que se encuentran los sustantivos, adjetivos, verbos o adverbios. Estos morfemas son los que tienen la mayor carga semántica en las oraciones, por ejemplo, *pan, hermoso, aquí*, etc. Sin embargo, entre los morfemas libres, también se encuentran los morfemas gramaticales, como son los artículos (*el, la, los, las*, etc.), las preposiciones (*de, con, sin, por, para*, etc.), las conjunciones (*y, o, ni*, etc.), entre otros. Estos morfemas gramaticales se encargan de señalar la información gramatical o las relaciones lógicas en una oración. En cuanto a los morfemas ligados, O’Grady et al. (1997: 119) nos dicen que estos morfemas no pueden aparecer nunca solos, siempre deben estar unidos a otro elemento. Ejemplos de estos los constituyen los prefijos y los sufijos como *de-, re-, -ate, o -ment*, o las raíces ligadas como *-mit, -ceive, -pred*, las cuales se pueden combinar con los afijos anteriores.

Según corresponda en el presente trabajo, se utilizará uno u otro concepto.

1.2.1.3 Morfología flexiva

Según *El manual de la nueva gramática de la lengua española* (2010: 6), la morfología flexiva:

Estudia las variaciones de las palabras que implican cambios de contenido de naturaleza gramatical con consecuencias en las relaciones sintácticas, como en la concordancia (Ellos trabajan) o en la rección (para ti). El conjunto de estas variantes constituye la flexión de la palabra o su paradigma flexivo.

Dicho de otra manera, lo que sucede en la morfología flexiva es una realización de la concordancia sintáctica y gramatical por medio de sufijos, algo que se da tanto en inglés como en español. Estas flexiones se añaden al “tema” (*stem*). Por ejemplo, el inglés por no ser una lengua altamente flexiva, como lo es el español, sólo posee ocho morfemas flexivos (Fromkin et al., 2011, pág. 91):

- s: third-person singular present
- ed: past tense
- ing progressive
- en: past participle
- s: plural
- ’s: possessive.
- er: comparative
- est: superlative

El español, en cambio, por ser una lengua altamente flexiva, presenta muchos más sufijos de este tipo, los mismos que encierran contrastes que no se encuentran presentes en el inglés. Sin embargo, algo en lo que coinciden tanto el español como el inglés es en que ninguno tiene prefijos flexivos (Bubenik 2007: 21).

En cuanto a las funciones de los morfemas flexivos, en general las palabras se pueden declinar para marcar contrastes gramaticales en cuanto a número, género, caso, persona y tiempo (O’Grady et al. 1997: 151).

1.2.1.4 Morfología derivativa

En el caso de la morfología derivativa, tenemos el ejemplo que proponen Radford et al., que es el de *read* y *reader*, que a más de ser variantes gramaticales, son también distintos lexemas, ya que ambos se refieren a conceptos diferentes (aunque relacionados): el primero es un verbo, el segundo un sustantivo. Así, se puede concluir que “el dominio de la morfología derivacional consiste en la creación de nuevos lexemas” (Radford et al.: la traducción es mía). Hay que resaltar también que las categorías léxicas cerradas (como las preposiciones, las conjunciones y los artículos) no se ven afectadas por este proceso morfológico, mientras que las clases abiertas, en las que entran los adverbios, los sustantivos, los verbos y los adjetivos, sí se ven afectadas por la derivación.

No obstante, como menciona Bubenik (2007:23), los afijos derivativos no sólo crean nuevas palabras, sino que también pueden cambiar la categoría gramatical de la palabra con la cual se combinan. Por ejemplo, el sufijo derivativo *-ic* cuando se une al sustantivo *democrat* forma el adjetivo *democratic*, pero si el que se le adhiere es el sufijo derivativo *-ize*, da como resultado un verbo: *democratize*. Otro ejemplo es el del sufijo derivativo *-able*, que se aplica a una raíz verbal para transformarlo en un adjetivo. Por ejemplo, si añadimos el sufijo derivativo *-able* al verbo *fix*, obtenemos *fixable*, que significa literalmente, “que se puede arreglar” (O’Grady et al. 1997: 128).

Otro punto importante es el que menciona O’Grady (1997: 130) respecto a que generalmente el morfema de la derecha es el que determina la categoría de toda la palabra, así por ejemplo *unkind* es un adjetivo porque el morfema de la derecha, es decir, *kind*, es un adjetivo. Sin embargo, en el caso de *treatment*, esta palabra es un sustantivo porque el elemento de la derecha es el sufijo *-ment*, el cual cuando se combina con un verbo forma un sustantivo.

1.2.1.5 Procesos de creación de nuevas palabras

Los procesos de creación de palabras más comunes son la afijación y los compuestos.

1.2.1.5.1 Afijación

Como ya se mencionó en la sección anterior correspondiente a la morfología derivativa, la afijación es la colocación de afijos a una raíz para crear nuevas palabras y expresar numerosos significados, como "negación" (*in-*, *a-*, *des-*), "tamaño" (*-ito*, *-ón*), "lugar donde se expende un producto" (*-ería*), "colectivo" (*-aje*, *-ío*), entre otros. Sin embargo, como menciona Di Tullio (1997: 25 y 26), los afijos derivativos pueden tener más de un significado, así, por ejemplo, *-ero* puede designar un oficio como en *verdulero*, *camionero*, *balseo*; o puede ser un árbol que produce x, como en *limonero*, *duraznero*; o puede ser también un receptáculo donde se deposita x, como en *cenicero* o *revistero*.

Otra característica de los afijos derivativos es su selectividad relativamente caprichosa, así por ejemplo el sufijo *-ant* sólo se puede añadir a palabras que provienen del latín, así tenemos *defendant*, *assailant*, *contestant*, *servant*, entre otros. Sin embargo, no encontramos *fightant* o *teachant*, porque *figh* y *teach* son palabras de origen germano (O'Grady et al. 1997:132). Algo similar sucede con el prefijo negativo *in-*, el cual selecciona únicamente bases adjetivales. No obstante, otros afijos no son tan selectivos, como *-izar*, que se puede adherir tanto a sustantivos como a adjetivos (*legalizar*, *simbolizar*) o *super-*, que se puede adherir a sustantivos, adjetivos y verbos por igual: *superhombre*, *supercontento*, *supervalorar*. (Di Tullio 1997:26).

Otra característica importante de los afijos derivativos es que se puede tener una afijación múltiple al añadir varios afijos a una misma raíz (Katamba 1993: 52), como es el caso de *uglification*, que es uno de los juegos de palabras que aparecen en *Alice's Adventures in Wonderland*, pero que no se incluyó en el análisis por las razones que se explican en la sección 2.6.1.2.5, correspondiente a *Juegos de palabras basados en la morfología*.

Como se puede ver en este ejemplo, gracias a los diferentes afijos derivativos podemos incluso crear nuevos lexemas. De hecho, el fenómeno de la afijación múltiple es relativamente común, como se muestra en el siguiente ejemplo que propone O'Grady et al. (1997: 130): *act+ive+ate+ion = activation*. Sin embargo, un ejemplo más detallado es el que ofrece Katamba (1993:52):

Nation
Nation-al
National-ise
De-nationalise
Denationalis-at-ion
Anti-denationalisation

1.2.1.5.2 Compuestos

De acuerdo con Crystal (2008: 96), un compuesto se define como: "A term used widely in descriptive linguistic studies to refer to a linguistic unit which is composed of elements that function independently in other circumstances". Katamba (1993: 54) agrega que estos elementos a los que Crystal se refiere, suelen ser palabras o morfemas libres. Por su parte, O'Grady et al. (1997: 133) afirma que el compuesto resultante, con pocas excepciones, suele ser un sustantivo (lavacara), un verbo (maniar) o un adjetivo (agridulce).

De acuerdo con *El manual de la nueva gramática de la lengua española* (2010: 192), los compuestos se clasifican en propios, sintagmáticos y sintácticos. Los primeros se integran en una única palabra ortográfica: *agridulce*, *drogodependiente*, *maniar*, *maxilofacial*, *rojinegro*, *sabelotodo*, *sacapuntas*, *sopicaldo*. Este primer grupo da lugar a los compuestos acronímicos (cantante + autor > cantautor) cuando uno de los dos segmentos, casi siempre el primero, está acortado. De estos se hablará más detalladamente en la siguiente sección. Los compuestos del segundo tipo se forman yuxtaponiendo palabras que mantienen su propia independencia gráfica y acentual, a veces separadas con guion (árabe-israelí, político-económico, teórico-práctico) y otras sin éste (cabeza rapada, casa biblioteca, cocina comedor, problema clave, tren bala, villa miseria). El tercer grupo lo conforman unidades léxicas como *caballo* (o *caballito*) *de batalla* ('asunto recurrente'), *media naranja* ('persona que se compenetra bien con otra afectivamente'), *mesa redonda* ('debate') u *ojo de buey* ('claraboya').

En todos estos casos, el morfema que determina la categoría de toda la palabra se conoce como núcleo (O'Grady et al. 1997: 133). Así, en *teapot* = *tea*+*pot*, *pot* es el núcleo, y en *hairdresser* = *hair*+*dresser*; *dresser* es el núcleo. Como se puede apreciar en los ejemplos anteriores, el núcleo es el elemento de la derecha, sin embargo, en español no ocurre lo mismo, pues en esta lengua, el núcleo es el elemento de la izquierda, como se muestra a continuación (Katamba 1993: 316): *vestido* *de noche* vs. *night**dress*. No obstante, el inglés también tiene algunas excepciones en las que el núcleo se encuentra a la izquierda, como por ejemplo: *passer-by*, *notary public*, *mother-in-law*.

Por último, también es importante resaltar que los compuestos y las derivaciones pueden interactuar entre sí, como en *abort-ion* + *debate*, que combina una palabra derivada con una palabra simple y nos da como resultado *abortion debate* (O'Grady et al. 1997: 133).

1.2.1.5.2.1 *Compuestos acronímicos*

Como ya se mencionó en la sección anterior, los compuestos acronímicos se forman con morfemas acortados. Tal como menciona Yaguello (1998: 38), este tipo de compuestos da lugar a neologismos muy creativos relacionados con los juegos de palabras. Aquí encontramos palabras como *teletón*, de *teléfono* + *maratón*; e *ofimática*, de *oficina* + *informática*. Por último, también encontramos, palabras aún más raras como las que creó Lewis Carroll, como *chortle*, de *chuckle* + *snort* (O'Grady et al. 1997:139).

1.2.2 *Sintaxis*

O'Grady et al. (1997: 163), definen a la sintaxis como: "The system of rules and categories that underlies sentence formation in human language". Acebo (2005: 7) amplía un poco más este concepto y nos informa que la sintaxis se encarga también del modo en que se relacionan las palabras para formar sintagmas y, éstos a su vez, oraciones. De hecho, en cierta forma la morfología y la sintaxis están relacionadas, ya que ambas comparten la palabra como unidad, pues para la primera el análisis termina en la palabra y para la otra inicia en ella (Di Tullio, 1997:22). Esto sería especialmente cierto en el caso de la morfología flexiva.

No obstante, para entender mejor los juegos de palabras que se producen gracias a la sintaxis, es necesario estudiar primero ciertos conceptos básicos.

1.2.2.1 *Sintagmas*

Tal como afirma Grijelmo (2006: 348) un sintagma es "una agrupación de palabras con un sentido y una función común". Varios sintagmas pueden estar en la oración a la vez, y se dividen en los siguientes: sintagma nominal, sintagma verbal, sintagma adjetival, sintagma adverbial y sintagma preposicional.

Sin embargo, aquí sólo se tratará el sintagma preposicional por su importancia dentro de los juegos de palabras.

1.2.2.1.1 *Sintagma preposicional*

Como su nombre lo indica, el núcleo de un sintagma preposicional es precisamente la preposición (Acebo 2005: 27). Es importante destacar que el complemento de una

preposición es obligatorio y se conoce como *término*. Su función principal es introducir un sintagma nominal: *a los invitados, por tu culpa, de este lado*. Además, el sintagma preposicional también puede ser adyacente indirecto del nominal: la casa de la familia, café con leche (23), al igual que lo haría un adjetivo, como, por ejemplo: la casa bonita, café amargo, etc.

1.2.2.1.2 Preposiciones

Las preposiciones son cerradas e invariables y sirven de nexo entre un elemento y su complemento, entre los que se encuentran sustantivos, adjetivos, adverbios y verbos en formas no personales (Acebo 2005: 13).

En cuanto a su significado, se puede decir que suele variar dependiendo de su complemento y esta es la razón por la que se prestan para los juegos de palabras que se comentaran más adelante en la sección 3.1.2, correspondiente a la sintaxis contrastiva. (Grijelmo 2006: 292).

A continuación, se muestran varias funciones que pueden desempeñar las preposiciones en una oración (Acebo 2005:42):

Lugar: Lo encontró en casa

Compañía: Fue al cine con unos amigos

Instrumento: Lo abrió con un abrelatas

Causa: Lo hago por ti

1.2.2.2 Subordinadas

Las subordinadas en general dependen de la oración principal, “en la que desempeña un papel de complemento o de adjunto”. (Acebo 2005: 71).

1.2.2.2.1 Subordinada adjetiva

A este tipo de oraciones también se las llama *de relativo* o *relativas*, y cumplen la función de un adjetivo, pues complementan un sintagma nominal, que es su antecedente. En español, este tipo de oraciones se introducen con un pronombre relativo: *que, el cual, quien, cuanto y cuyo*, o con un adverbio relativo: *adonde, donde, cuando, como y cuanto* (Acebo 2005: 88). Por ejemplo, en *Las flores que me regalaron ya están secas*, el sustantivo o antecedente es *las flores* y el adjetivo que lo complementa es *que me*

regalaron (Kohan 2010: 258). Según el *Manual de la nueva gramática de la lengua española* (2010: 837), los relativos pueden ser simples, como *la luz que entra por la ventana*, o complejos (también compuestos), como en *la cuestión a la que me refiero*.

En inglés, sin embargo, tal como se explica en la sección 3.1.2, correspondiente a Elementos sintácticos, las subordinadas adjetivas se expresan de manera diferente.

Nota: Aquí no se tratarán las subordinadas de relativo explicativas y especificativas, pues su diferenciación no es de ninguna importancia para los juegos de palabras.

1.2.2.3 *Complemento circunstancial*

Como menciona Grijelmo (2006:361), el complemento circunstancial expresa las circunstancias en las que se realiza la acción, ya sean de tiempo, modo, lugar o cantidad. Sin embargo, este complemento, a diferencia del complemento directo, el indirecto y el de régimen, no está regido por el verbo (Acebo 2005: 41). Son las preposiciones y los adverbios los que introducen el complemento circunstancial en una oración, como se muestra en los ejemplos que aparecen a continuación (Grijelmo 2006: 362):

Laia firmó el contrato en su casa (lugar)

Laia firmó el contrato muy pronto (tiempo)

Laia firmó el contrato con muchos nervios (modo)

Laia firmó el contrato tres veces (cantidad)

Como menciona Grijelmo (2006: 362), una manera de descubrir qué tipo de complemento circunstancial estamos analizando consiste en preguntarle al verbo: *¿dónde?, cómo?, ¿cuándo?, ¿cuánto?*

1.2.2.4 *Estructura profunda y estructura superficial*

Este es tema importante porque da lugar a confusiones y resulta ideal para los juegos de palabras. Aquí la misma estructura superficial puede tener dos significados distintos como en *The shooting of the hunters was terrible* o *Visiting relatives can be tedious* (Attridge 1988: 141).

De hecho, Larson (1989: 35) recomienda centrarse más en la estructura profunda que en la superficial al momento de traducir, ya que argumenta que la estructura

superficial no revela todas las capas subyacentes que sí presenta la estructura profunda. Lyons (1997:238) agrega al respecto que esto sucede porque la estructura profunda está conectada con el significado, mientras que la estructura superficial está conectada con la forma en que se pronuncia la oración.

Como ejemplo, Larson (pág. 35) propone el siguiente caso:

Estructura superficial

- 1) Juan se encontró con Guillermo en la esquina. Conversaron. Guillermo se fue. Luego, Juan se fue también.

- 2) Juan se encontró con Guillermo en la esquina y conversaron. Luego, Guillermo se fue y Juan también.

- 3) Juan se encontró con Guillermo en la esquina. Después de que conversaron, Guillermo se fue y luego se fue Juan.

- 4) Juan se encontró con Guillermo en la esquina para conversar. Cuando terminaron de hablar, Guillermo se fue primero y luego se fue también Juan¹.

Estructura profunda

- 1) Juan se encontró con Guillermo en la esquina
- 2) Juan y Guillermo conversaron
- 3) Guillermo se fue
- 4) Juan se fue

En el ejemplo anterior, nos damos cuenta, gracias a las cuatro conclusiones de la estructura profunda, las mismas que representan lo que sucedió, de que las tres oraciones presentadas como ejemplos de la estructura superficial (véase nota al pie), pese a estar estructuradas de diferentes formas, en realidad, significan lo mismo. Como conclusión, podemos decir que gracias a estas transformaciones, puede uno apreciar la conexión que existe entre la sintaxis y la semántica.

¹No obstante, en este caso particular, ese “para conversar” nos hace pensar en una planificación previa, lo que diferenciaría esta oración de las otras, donde se da a entender que la conversación fue casual.

1.2.3 Fonología

La fonología es el estudio de los sistemas de sonidos de todas las lenguas, y los fonemas son las unidades básicas y abstractas que diferencian las palabras (Fromkin et al., 2011). Stockwell y Bowen (1965b: 3), por su parte, agregan que a la fonología también se la puede ver como un conjunto de reglas que especifican la pronunciación de determinada lengua. En cuanto a los fonemas, Corrales (2000: 12) se refiere a ellos como las “imágenes acústicas” que conforman una lengua.

También es importante mencionar que las lenguas difieren en mayor o menor medida en cuanto a su inventario específico de sonidos del habla. Es decir, unas lenguas pueden utilizar más o menos sonidos que otra, pero todos éstos los puede articular cualquier persona al nacer, porque su aparato fonador está diseñado para ello (Fromkin et al 2011). Aquí cabe añadir, como afirma Katamba (1989:20), que cada sonido de las diferentes lenguas pertenece a un determinado fonema.

El alfabeto fonético internacional (IPA, por sus siglas en inglés) es un elemento muy importante que se empleará en la presente disertación para indicar la transcripción fonológica de los juegos de palabras, tanto en el caso de los homófonos, como en el de los parónimos.

A diferencia de las barras / / que representan los fonemas, los corchetes [] representan los sonidos del habla, alófonos o variantes combinatorias. En esta disertación, sólo se emplearán los primeros, pues los rasgos no distintivos del inglés y del español no son importantes para lo que aquí se quiere indicar. Así pues, no hablaremos sobre los alófonos, que son variedades del mismo fonema, y que se colocan entre corchetes, como por ejemplo: [p^h] (Stockwell y Bowen 1965b:4 y 13).

1.2.3.1 Pares mínimos

Nash (1977: 8) define a los pares mínimos de la siguiente manera: “two separate words in the language that sound almost, but not completely identical –that is, that have only one sound difference between them”. Este segmento de sonido que suena casi igual, sucede en el mismo lugar en cada palabra contrastada, y pueden ir al inicio, como en *cat* /kæt/ y *mat* /mæt/ o al final, como en *cab* /kæb/ y *cad* /kæd/ (Fromkin 2011: 268-269).

Hay que recordar también que el contraste de los pares mínimos se da en la pronunciación, no en su escritura (Nash 1977:9), por lo que hay que tener especial cuidado con lenguas como el inglés, cuya correspondencia entre sonido y escritura difiere

mucho, lo que no sucede en español. Así, por ejemplo, podemos tener *meal* /mil/ y *meet* /mit/ o *feet* /fit/ y *seat* /sit/ como pares mínimos en inglés. Sin embargo, en español vemos que por ejemplo, peso /peso/ y beso /beso/ no cambian en su transcripción fonológica.

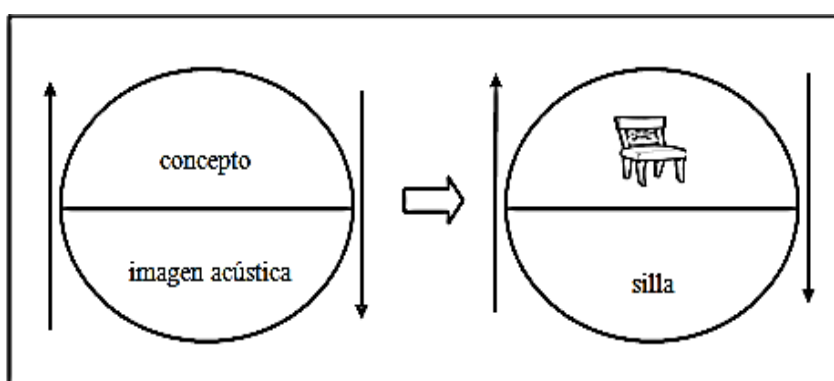
Dentro de los pares mínimos se pueden dar palabras con fonemas totalmente distintos como /p/ o /l/, que resultan muy fáciles de identificar, sin embargo, hay otros que son más difíciles, como cuando se contrasta /r/ y /l/ (/l/ es lateral; /r/ no); /m/ y /n/ (/m/ es labial y /n/ alveolar); o /k/ y /g/ (k es /sorda/ y g /sonora/) (Katamba 1989: 24).

Algo que se destaca en la obra de Lewis Carroll son los múltiples juegos de palabras basados en el parecido fonético, así como el uso de los pares mínimos. En *Alice's Adventures in Wonderland*, un juego de palabras que se basa en un par mínimo es el de la confusión del gato de Cheshire al oír *fig* (higo) en lugar de *pig* (cerdo).

1.2.4 Semántica

“La semántica es el estudio del significado lingüístico de los morfemas, palabras, frases y oraciones” (Fromkin et al., 2011:180; la traducción es mía). Por su parte, O’Grady et al. (1997: 245) nos ofrece un concepto más básico y, a modo de síntesis del anterior, afirma que la semántica estudia el significado en la lengua humana.

1.2.4.1 El signo lingüístico



En su *Curso de Lingüística General* (edición en español, 1969), Saussure menciona el signo lingüístico, el mismo que está compuesto por un significado y un significante. Para este lingüista, el significante es una imagen acústica, mientras que el significado es un concepto. Además, añade que “el signo lingüístico es, pues, una entidad psíquica de

dos caras” (Saussure, edición en español, pág. 92). Esto quiere decir que los signos lingüísticos también tienen una importante carga psicológica.

Algo importante y relacionado con el tema son los dos principios del signo lingüístico: la arbitrariedad del signo y el carácter lineal del significante. El primer principio se refiere a que la idea de una palabra, por ejemplo, “mano”, no está ligada por relación intrínseca alguna con la secuencia de sonidos que le sirve de significante, /mano/. Una prueba de esto lo constituyen las diferentes palabras que se usan para designar una misma cosa en distintas lenguas. Por ejemplo, “gato”, “cat” y “Katze” en español, inglés y alemán, respectivamente, se refieren al mismo concepto, aunque cambie el significante, es decir, la imagen acústica. Por otra parte, el segundo principio dice que “los significantes acústicos no disponen más que de la línea del tiempo; sus elementos se presentan uno tras otro; forman una cadena” (Saussure, edición en español, pág. 95). Esto nos lleva a concluir que a diferencia de las señales físicas, los significantes acústicos no pueden presentarse de forma simultánea.

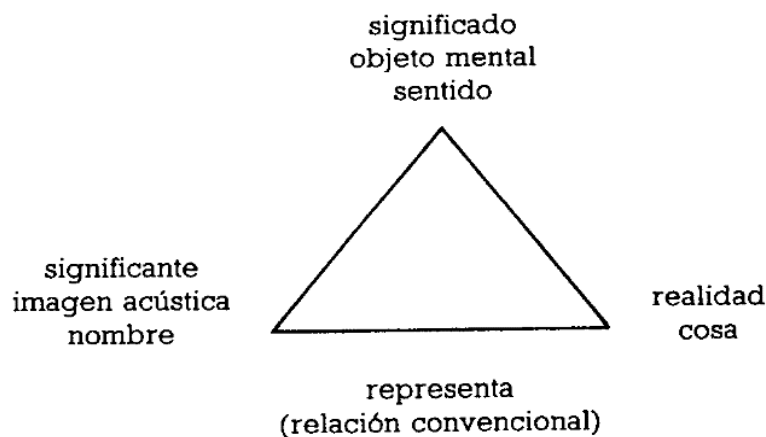
Finalmente, Kramsch (1998:16) agrega que el significante no es un signo en sí mismo, a menos que alguien lo reconozca como tal y lo relacione con un significado.

1.2.4.1.1 Lengua y habla

Comprender la diferencia entre lengua y habla es importante para entender el concepto de juegos de palabras que ofrece Delabastita más adelante, en la sección 2.1, correspondiente a *Definición de los juegos de palabras*.

Como afirma Lyons (1997:43), *lengua y habla* fueron términos propuestos por Saussure en 1916; y sus equivalentes, propuestos por Chomsky en 1965, son *competencia y actuación*, respectivamente. Así, la *lengua (competencia)* “se refiere al sistema del lenguaje que se almacena en el cerebro del individuo que se supone que conoce o que es competente en la lengua de que se trate” (Lyons 1997: 44), mientras que el habla (actuación) se refiere a cómo el hablante hace uso del sistema lingüístico.

1.2.4.1.2 Triángulo de Ogden y Richards



Por su parte, Ogden y Richards nos presentan una idea un poco más elaborada del signo lingüístico que la de Saussure, a través de su triángulo semiótico (Ullmann 1962:55).

A diferencia de la representación del signo lingüístico de Saussure, que sólo consta de dos elementos (significado y significante), Ogden y Richards nos ofrecen tres elementos: nombre, sentido y cosa. Entonces, este triángulo funcionaría de la siguiente manera: primero la palabra simboliza un pensamiento u objeto mental, y éste, a su vez, se refiere a la realidad o cosa, que es un elemento extralingüístico. (Ullmann 1962:56).

Dicho de otra manera, el nombre es la imagen acústica, es decir, el significante en términos de Saussure; el sentido es la información que se le transmite al oyente, es decir, el significado; y la cosa, que no tiene equivalente en términos saussureanos, es un elemento extralingüístico que hace referencia a la realidad (Ullmann 1962: 57).

1.2.4.2 Relaciones léxicas

Las relaciones léxicas son las relaciones de significado que tienen unas palabras con otras (Fromkin et al., 2011). En este grupo están los sinónimos, antónimos, parónimos, homófonos, homógrafos, palabras polisémicas, homónimos, etc.

En la presente disertación, se estudian específicamente los homófonos, los homógrafos, los parónimos y los homónimos. Además, se explica la diferencia entre los homónimos y las palabras polisémicas.

A continuación se ofrecen los conceptos de los términos antes mencionados, en todos los casos, de Crystal (2008).

Homofonía: Este término se utiliza para referirse a las palabras que tienen la misma pronunciación, pero que difieren en significado y escritura. La homofonía se puede ilustrar con los siguientes pares de palabras: *threw/through* y *rode/rowed* (pág. 231).

Homografía: Este término se utiliza para referirse a las palabras que tienen la misma grafía o escritura, pero que difieren en significado y, a veces, en pronunciación. Esto lo ilustra el siguiente par de palabras: *wind /wind/* (viento) y *wind /wajnd/* (dar cuerda a un reloj) (pág. 230).

Paronimia: Este término se utiliza para referirse a la relación entre palabras parecidas y que a apenas presentan un ligero cambio, ya sea en cuanto a su sonido o a su escritura. A veces pueden tener la misma raíz. Este concepto lo ilustran los siguientes pares de palabras: *abeja* y *oveja*; *coser* y *cocer* (pág. 351).

Homonimia: Este término se utiliza para referirse a palabras que tienen la misma forma en cuanto a sonido y escritura, pero que difieren en significado. Este concepto se ilustra con los siguientes ejemplos: *bear /beər/* (= animal, llevar) o *ear /ɪər/* (oído, mazorca de maíz) (pág. 231).

1.2.4.2.1 Diferenciación de la homonimia y la polisemia

En este punto es importante aclarar que si bien existen ciertas diferencias entre la homonimia y la polisemia, las mismas que se explicarán a continuación, en los juegos de palabras, sin embargo, dichas diferencias no alteran ni el efecto de éstos ni su consiguiente análisis. Así, según Lyons (1997:82) tenemos que “mientras que la homonimia es una relación que se establece entre dos o más lexemas distintos, la polisemia (significado múltiple) es una propiedad de lexemas únicos”. Otra diferencia importante entre estos dos conceptos es la de la etimología: Los homónimos tienen etimologías distintas, mientras que las palabras polisémicas poseen un mismo origen.

Para entender mejor esta diferenciación, a continuación se ofrecen respectivamente un ejemplo de polisemia y uno de homonimia. En estos dos ejemplos tomados de la 22 edición del DRAE, el subrayado y las cursivas son mías:

Homonimia:

1. bota (del latín tardío *buttis, odre*)

Cuero pequeño empegado por su parte interior y cosido por sus bordes, que remata en un cuello con brocal de cuerno, madera u otro material, destinado especialmente a contener vino.

2. bota (del francés *botte*)

Calzado, generalmente de cuero, que resguarda el pie y parte de la pierna.

3. boto, bota (del gótico *bauths, obtuso*)

adj. romo

Polisemia

clave.

(Del lat. *clavis, llave*).

1. m. clavecín.

2. f. Código de signos convenidos para la transmisión de mensajes secretos o privados.

3. f. Conjunto de reglas y correspondencias que explican este código.

4. f. Nota o explicación que necesitan algunos libros o escritos para la inteligencia de su composición artificiosa; como la Argenis de Barclayo.

5. f. Noticia o idea por la cual se hace comprensible algo que era enigmático.

6. f. Signo o combinación de signos para hacer funcionar ciertos aparatos.

7. f. U. en aposición para referirse a algo básico, fundamental, decisivo. Jornada clave. Fechas clave. Tema clave.

8. f. Arq. Piedra con que se cierra el arco o bóveda.

9. f. Mús. Signo que se pone al principio del pentagrama para determinar el nombre de las notas.

Como se puede ver en el primer ejemplo, el de la homonimia, son tres lexemas distintos y con diferentes etimologías, mientras que en el segundo, el de polisemia, es un mismo lexema con nueve acepciones y un mismo origen.

1.2.4.3 Relaciones sintagmáticas y relaciones paradigmáticas

De acuerdo con Saussure, las unidades lingüísticas pueden presentar dos tipos de relaciones de sentido: las paradigmáticas y las sintagmáticas (Bubenik 2007: 37).

Las relaciones paradigmáticas son aquellas en las que una unidad particular se puede reemplazar con otra del mismo tipo, es decir, de la misma categoría gramatical. También se las conoce como relaciones sustitutivas (Lyons 1997:150). En otras palabras,

como menciona Kohan (2010: 31-32), “la presencia de un elemento supone la ausencia de los demás, son relaciones ‘en ausencia’”. Por ejemplo, en el caso de *Juan juega en el patio*, si lo que queremos reemplazar es *juega*, sólo lo podemos hacer con otro verbo, a saber, *estudia* o *llora*. En el caso de *Marcela obtuvo un notable*, se excluyen *sobresaliente*, *aprobado* y *suspense*; que vendrían a ser los términos en ausencia en este caso.

Las relaciones sintagmáticas, en cambio, son aquellas que ocurren entre los miembros de un mismo enunciado y, como añade Lyons (1997: 150), suelen darse entre elementos de diferentes categorías gramaticales. Como menciona (Kohan 2010:31), estas relaciones se dan “en presencia”, es decir, todos los miembros del enunciado deben estar presentes para poder analizarlos. Un ejemplo de relación sintagmática es *La vida es breve, pero intensa*, donde la palabra *breve* se relaciona sintagmáticamente con *vida*, *es* e *intensa*.

Por último, resulta importante mencionar que las relaciones sintagmáticas y paradigmáticas son interdependientes, tanto así que de hecho se las puede representar como dos planos que se conectan entre sí, siendo las relaciones sintagmáticas, los planos horizontales; y las paradigmáticas, los planos verticales (Bubenik 2007:38). Este concepto resultará muy útil posteriormente para la clasificación de los juegos de palabras verticales y horizontales en la sección 2.5.1.1, correspondiente a la *Clasificación general de los juegos de palabras*.

1.2.4.4 Expresiones idiomáticas

Otro punto importante en la semántica son las expresiones idiomáticas. Tal como mencionan Beekman y Callow (1974) en Larson (1989: 153), las expresiones idiomáticas son expresiones de “cuando menos dos palabras que no pueden entenderse literalmente y que tienen una unidad semántica”. Como lo complementa Katamba (1993: 291), las expresiones idiomáticas funcionan como si fueran una sola palabra aunque en realidad contienen varias, por lo que se las podría comparar con frases o cláusulas sintácticas. Sin embargo, tal como menciona Duff (1981:89), una expresión idiomática no se puede descomponer en sus constituyentes como una frase o una cláusula; así por ejemplo, *fall in the lake*, se puede analizar palabra por palabra, pero no sucede lo mismo con *fall in love*, que es una expresión idiomática.

Otro ejemplo de expresión idiomática en inglés sería, por ejemplo, *kick the bucket*, que se interpreta como “morir”. Si la tradujéramos literalmente al español, obtendríamos

algo así como “patear el balde”, lo cual no nos transmitiría nada. Una mejor traducción al español sería “estirar la pata”. Otro ejemplo lo constituye la expresión idiomática “es harina de otro costal”, cuya expresión equivalente en inglés es *horse of another color*, literalmente *caballo de otro color*, que por supuesto no tiene ningún sentido en una cultura hispanohablante (Larson 1989: 153).

Además, en este caso no se puede aplicar la relación paradigmática, es decir, reemplazar una palabra de la expresión por otra de la misma clase gramatical y esperar que siga transmitiendo el mismo significado. Por ejemplo, si reemplazáramos *bucket* por *pail*, la expresión *kick the pail* simplemente no funcionaría. Sucede así porque las expresiones idiomáticas funcionan como si fueran una sola palabra con su respectivo significado, el cual muchas veces ya no se sabe de dónde provino, por lo que Larson asegura que estas expresiones “se basan en leyendas o hecho históricos” (1989: 27).

1.2.4.5 Colocaciones

Otro tema importante lo constituyen las colocaciones, porque su alteración da origen a algunos juegos de palabras interesantes, tal como se menciona en la sección 2.2.1, correspondiente a *Colocaciones y preferencia semántica*. Como aseveran Stockwell et al. (1965a: 267), las colocaciones consisten en la agrupación de varios elementos léxicos que forman unidades léxicas compuestas. Por ejemplo, tenemos las siguientes colocaciones en inglés, con su correspondiente significado en español.

They passed a law vs. Aprobaron una ley

They passed a red light vs. Pasaron de largo un semáforo

Como se puede ver en las oraciones en inglés, la única variación en ambas es el complemento de *passed*, que en el primer caso es *a law*; y en el segundo, *a red light*. Es este complemento conforma la colocación y cambia el significado del verbo *pass*.

Un tema muy relacionado con las colaciones es el de los significados. Al respecto, Larson (1989:9) menciona que por lo general las palabras tienen dos significados, uno primario y otro secundario. El significado primario es el que primero se nos viene a la mente cuando oímos una palabra determinada, generalmente aislada y sin contexto. Larson (1989:133) añade que éste quizá sea el primer significado que asociamos con la palabra, cuando iniciamos el aprendizaje de una lengua. Los significados secundarios, por otra parte, son los significados adicionales que puede tener una palabra cuando

aparece en compañía de otras palabras, ya sea en una expresión idiomática o en una colocación, es decir, dependen del contexto.

Por ejemplo, la primera palabra que se nos viene a la mente cuando escuchamos *run* en inglés es *correr*, porque es su significado primario. Sin embargo, *run* también tiene otros significados secundarios cuando aparece acompañado de otros elementos, formando así las colocaciones. Esto se explica mejor con los ejemplos que proporciona Larson (1989:10):

The boy runs = El niño *corre* (significado primario)

The motor runs = El motor *funciona* (significado secundario)

The river runs = El río *fluye* (significado secundario)

His nose runs = Le *gotea* la nariz (significado secundario)

Por ello resulta mucho más fácil traducir los sentidos primarios que los secundarios, donde debemos parafrasear la oración original. El problema se complica aún más cuando se trata de juegos de palabras, tal como se verá más adelante en la sección 2.5.1.2.7, correspondiente a *Juegos de palabras con expresiones idiomáticas*. Además, como añade Larson (pág. 147), las palabras no sólo tienen sentidos primarios y secundarios, sino también figurados, que es propio de las expresiones idiomáticas, las cuales se explican en la sección anterior.

1.2.4.6 La hipótesis de Sapir y Whorf

Antes de que Sapir y Whorf presentaran su hipótesis, algunos académicos, como los alemanes Johann Herder y Wilhelm von Humboldt, ya especulaban sobre el principio de relatividad lingüística. Más tarde Sapir y Whorf perfeccionaron esta idea y la convirtieron en su famosa hipótesis, la cual afirma que la estructura de la lengua que uno habla influencia la manera en la cual uno piensa y ve el mundo (Kramsch 1998:11).

Hay dos versiones de esta hipótesis, una fuerte y una débil. La versión fuerte establece básicamente que nuestra lengua determina la forma en que pensamos, sin embargo, esta versión se rechaza, porque se ha demostrado que todos compartimos conceptos e ideas básicos que no dependen de la lengua; por lo tanto, como menciona Kramsch (1998:13), sería absurdo pensar que un anglohablante y un hopi son totalmente diferentes por la forma en que conciben el tiempo. La versión débil, por otro lado, dice que hay diferencias culturales en las asociaciones semánticas de determinadas palabras que hacen que nos decantemos más por ciertas opciones que por otras. Por ejemplo, los

navajos asocian los objetos por su forma, mientras que los estadounidenses lo hacen basándose en el color.

Otro caso interesante es el que propone Garrido (2010: 174). Este autor afirma que se ha comprobado que todos los seres humanos perciben el color de la misma manera, pero si sus lenguas no tienen el término correspondiente, entonces se usa un objeto de ese color para denominarlo. Un ejemplo es el del color naranja en español, que se tomó del sustantivo “naranja”, ya que la cáscara de esta fruta tiene este color. Por ello se dice, por ejemplo, *ese suéter es de color naranja*, aunque también se puede utilizar el adjetivo *anaranjado*. Las dos formas son válidas.

Como se menciona posteriormente en la sección 1.3.3, correspondiente a *Traducción literaria*, esta hipótesis asevera que al traducir de una lengua a otra siempre se van a perder ciertos elementos que tienen que ver con la cultura (Kramsch 1998:12), porque, según Hervey et al. (1995: 111), en nuestra lengua materna, las palabras tienen un poder sugestivo que va más allá de la definición que propone el diccionario. Esto es especialmente cierto en el caso de los juegos de palabras; sin embargo, en términos generales, es perfectamente posible transmitir el contenido de una lengua a otra sin que se pierda mucho, lo cual, en el peor de los casos, puede solucionarse con una nota al pie de página.

1.2.5 Pragmática

Los conceptos de pragmática pueden variar en complejidad, así tenemos el de Fromkin et al., que afirman que “La pragmática es el estudio de cómo el contexto y la situación afectan el significado”. (2011: 590; la traducción es mía).

Por su parte, el concepto que propone Escandell (1996: 13 y 14) es más amplio: “Se entiende por *pragmática* el estudio de los principios que regulan el uso del lenguaje en la comunicación, es decir, las condiciones que determinan tanto el empleo de un enunciado concreto por parte de un hablante concreto en una situación comunicativa concreta, como su interpretación por parte del destinatario”.

En conclusión, lengua y contexto van de la mano, porque la lengua no es un fenómeno que sucede aislado, en una burbuja, sino que se da entre muchas personas que lo usan de acuerdo a sus propios intereses y a la situación que estén viviendo ese momento.

1.2.5.1 Elementos de la comunicación

Escandell (1996) menciona que a diferencia de otras ramas de la lingüística, donde la gramática resulta suficiente para explicar muchas situaciones y circunstancias de la lengua, la pragmática, por su parte, requiere nociones tales como la de emisor, destinatario, intención comunicativa, contexto verbal y conocimiento del mundo. Y tal como afirma Larson (1989:41), ello se da porque el significado que se quiere expresar estará siempre influenciado por la situación de comunicación, que incluye los factores anteriormente mencionados.

A continuación se definen brevemente estos términos (Escandell 1996: pág. 26 y ss.) y se explica por qué son importantes en la obra *Alice's Adventures in Wonderland*:

- *Emisor*: Escandell lo define como “la persona que produce intencionalmente una expresión lingüística en un momento dado, ya sea oralmente o por escrito” (pág. 26; las cursivas son mías). En el caso particular de la obra de Carroll, los emisores serían tanto Alicia como los personajes del país de las maravillas, que son quienes emiten los enunciados.
- *Destinatario*: Es aquel con el que el emisor “normalmente suele intercambiar su papel en la comunicación de tipo dialogante” (pág. 26). Así como pueden ser emisores de determinados enunciados, Alicia y los demás personajes del país de las maravillas, también son destinatarios entre sí.
- *Enunciado*: Es “la expresión lingüística que produce el emisor” (pág. 27). La autora agrega que a un enunciado no se lo puede ver en términos gramaticales, es decir, como correcto o incorrecto, tal como se lo haría con una oración, sino, simplemente, como adecuado o inadecuado, algo que se aplica a casi todos los diálogos que aparecen en *Alice's Adventures in Wonderland*.
- *Entorno (situación espacio-temporal)*: Se define por las coordenadas de tiempo y lugar, o dicho de otro modo, como el aquí y el ahora en el que se realiza el diálogo. En el caso de Alicia, este entorno es el país de las maravillas.
- *Información pragmática*: También se la podría llamar el “conocimiento del mundo” que tienen los interlocutores, es decir las “creencias, supuestos,

opiniones y sentimientos” (pág. 31) que tiene un individuo en determinado momento y que, por supuesto, afectan la interacción social. Sobre este punto, Escandell añade que, aunque la información pragmática sea subjetiva, la mayoría de individuos de una determinada cultura, sin embargo, comparten mucha información común. Esto explica por qué Alicia no entiende las reglas del país de las maravillas; ella jamás ha estado en ese mundo y, por lo tanto, no comparte ni las creencias ni las ideas subjetivas de los demás personajes que allí aparecen.

- *Intención:* La intención se relaciona con la actitud de un sujeto frente a otro y frente a su entorno, por eso resulta válido preguntarse “cuál es la intencionalidad de los actos y decisiones” de determinada persona. En el país de las maravillas, nunca sabemos cuál es la intención de los personajes, lo que los hace impredecibles. Esto confunde a Alicia, por lo que no sabe cómo actuar.
- *Relación social:* Ésta se refiere a la clase social a la que pertenecen tanto el emisor como el destinatario, y cómo afecta este hecho a la comunicación. El contexto de la obra nos hace pensar que Alicia es una niña de clase media-alta o alta y la mayoría de los personajes que aparecen en el país de las maravillas parecen serlo también.

1.2.5.2 Contexto

Un tema interesante para la presente disertación, y que forma parte de la pragmática, es el del contexto. Fromkin et al. (2011) afirman que existen dos tipos de contexto: el contexto lingüístico, que es el discurso que precede a la frase u oración, y el contexto situacional, que es todo lo no lingüístico que rodea al emisor, receptor y terceras partes.

En el primer caso, es decir, el del contexto lingüístico, las oraciones y frases precedentes tienen la función de evitar la ambigüedad que puede darse entre términos homónimos o polisémicos. Por ejemplo, el contexto puede desambiguar el término *banco*, que puede referirse a una institución financiera o al lugar en que uno se sienta. (Fromkin et al., 2011).

En el segundo caso, el del contexto situacional, todo lo no lingüístico se refiere al lugar donde se encuentran el emisor, receptor y terceras partes; al ambiente social; al

tema de conversación; a la hora del día, entre otros factores. Y todos estos influyen en la forma en que se interpreta el lenguaje. Por ejemplo, si alguien dice “Hace frío”, quizás lo que quiera decir en realidad sea “Cierra la ventana” (Lyons 1997: 272).

El contexto a su vez tiene que ver con la connotación y la denotación. La connotación es la idea que una persona se hace de una palabra, por ejemplo, la palabra *invierno*. Esta palabra puede hacer pensar a algunas personas en nieve y noches más cortas, mientras que a otras las hará pensar en lluvia y vientos fuertes. (O' Grady et al. 1997: 249)

Siguiendo el ejemplo anterior de la palabra *invierno*, e independientemente de que sea un invierno crudo o uno benévolo, su significado real en el DRAE (22^{da} edición) sería éste: “Estación del año que astronómicamente comienza en el solsticio del mismo nombre y termina en el equinoccio de primavera”. A este significado más universal y objetivo se lo conoce como denotación.

Sin embargo, en el caso particular de los juegos de palabras, se crea un contexto que fuerza la ambigüedad en lugar de suprimirla, para dejar así al lector confundido (Attridge 1988: 141). Un ejemplo de ello, es cuando Alicia toma una pócima que la hace enorme y dice:

'You ought to be ashamed of yourself,' said Alice, 'a great girl like you,' (she might well say this), 'to go on crying in this way!

En este caso, *great girl* es denotativo, porque Alicia ahora es literalmente gigante, y connotativo, porque la expresión *great girl* nos da la idea de una niña que tiene cierta edad para comportarse adecuadamente, lo que incluye no llorar por razones insignificantes.

1.2.5.3 *Máximas de la conversación de Grice*

El principio de cooperación y de las máximas de la conversación constituyen otro punto interesante de la pragmática y, por ende, de los juegos de palabras, porque, como bien menciona Delabastita: “Puns go against the communicative economy and distracts one’s train of thought” (1993: 75). Todas estas máximas se relacionan con la presente disertación, porque en esta obra de Carroll se ve cómo los personajes violan continuamente estas máximas, las cuales fueron propuestas por primera vez por el filósofo H. Paul Grice y son las siguientes (Finch 2003 y O’Grady et al. 1997: 276 y 277):

1) *Máxima de cantidad*: Tiene que ver con la cantidad de información que se da sobre un tema concreto, y, que por supuesto, no puede ser ni más ni menos de lo necesario dependiendo del contexto. Si, por ejemplo, alguien me pregunta dónde vive x persona, y por el contexto de la conversación sé que sólo quiere saber el país donde vive, bastará con contestarle “En Canadá”, pero sí el contexto me indica que esa persona desea visitar a la persona x, entonces deberé darle una dirección o de lo contrario estaría violando esta máxima.

Oruga: Keep your temper

Alicia: 'Is that all?' said Alice, swallowing down her anger as well as she could.

Oruga: 'No'

Alice thought she might as well wait, as she had nothing else to do, and perhaps after all it might tell her something worth hearing. For some minutes it puffed away without speaking.

En este diálogo entre Alicia y la oruga, esta última viola la máxima de cantidad, pues Alicia espera que le dé más información sobre cómo volver a su tamaño normal, pero, en cambio, al recibir un seco “no” por respuesta, queda inconforme y decide esperar hasta que la oruga hable y le diga algo más.

2) *Máxima de relevancia o relación*: Tiene que ver con cuán relacionados están nuestros enunciados unos con otros, de tal manera que resulten relevantes para el intercambio de la conversación. Así, por ejemplo, si alguien nos dice “¿Quieres ir al cine?”, esa persona espera una respuesta relevante de nuestra parte, por lo que contestarle “Tengo que peinarme” no resultaría apropiado, pero decirle “Tengo que estudiar para un examen” sí se considera relevante.

Conejo: “She’s under sentence of execution.”

Alicia: “What for?”

Conejo: “Did you say ‘What a pity!’?”

Alicia: “No, I didn’t”. “I don’t think it’s at all a pity. I said ‘What for?’”

En este caso, por ejemplo, es Alicia la que viola una máxima de relación, ya que cuando el Conejo le comenta a Alicia que van a ejecutar a la Duquesa, ella pregunta por el motivo, cuando el conejo espera una respuesta más acorde a la situación como “¡Qué lástima!”, y de hecho eso es lo que él cree escuchar. Sin embargo, Alicia insiste en que

ella no cree que sea una pena en absoluto que ejecuten a la duquesa, por lo que es evidente que Alicia viola esta máxima a propósito.

3) *Máxima de manera*: Tiene que ver con la claridad con que expresamos nuestras ideas, para que resulten entendibles para el oyente y para tratar de evitar la ambigüedad. Por ejemplo, si me refiero a alguien como “el hombre que vive con María” estoy dando una respuesta poco clara si en realidad me estoy refiriendo al esposo de María. Y estoy siendo ambiguo si escribo una recomendación laboral para alguien diciendo “Sería usted en verdad muy afortunado si el Sr. X llega a trabajar para usted”, pues podría entenderse como que la persona a la que recomiendo es muy trabajadora y sería bueno tenerla como empleado o que, al contrario, esa persona es muy dejada.

Ratón: 'Mine is a long and a sad tale!' said the Mouse, turning to Alice, and sighing.

Alicia: 'It is a long tail, certainly,' said Alice, looking down with wonder at the Mouse's tail; 'but why do you call it sad?'

Aquí se produce una violación a la máxima de manera, ya que para Alicia el enunciado del ratón resulta ambiguo, y ella lo interpreta con referencia a su cola y no a su historia, que era a lo que el ratón en verdad se refería.

4) *Máxima de cualidad*: En un sentido abarca las otras tres, porque implica que lo que conversamos lo creemos cierto para el tema de conversación. Si mentimos, entonces estamos violando esta ley. Por ejemplo, si alguien nos pregunta “¿Qué tal está el clima?”, esa persona espera una pregunta verdadera de nuestra parte, por lo que si le decimos “Está lloviendo” y no es cierto, entonces, estaríamos violando esta ley, a menos, claro, que se haya querido ser sarcástico.

No se encontraron ejemplos de la máxima de cualidad, pues ésta establece que no se debe decir nada que se crea falso, pero en el país de las maravillas todos los personajes, según su propia lógica y razonamientos peculiares, realmente creen que lo que dicen es verdad, independientemente de que lo sea o no, por lo que no estarían violando esta máxima.

Sin embargo, algo importante que se debe tomar en cuenta, como se menciona en el artículo en línea *On Linguistic Aspects from a Cross-Cultural Perspective*, es que las máximas de conversación varían de cultura a cultura. Así, por ejemplo, sobre el consejo

de no ser opacos en las respuestas que damos y su consiguiente máxima de manera, Mariana Neagu, la autora de este artículo, nos dice que esta máxima es muy específica en cada cultura. Así por ejemplo, las culturas orientales, como es el caso de los japoneses, suelen ser normalmente reticentes a hablar mucho o a dar respuestas demasiado directas, lo cual constituiría una contravención de esta máxima en el mundo occidental, que tiene frases como “Ya ve al grano” o “No te andes por las ramas”.

Otra diferencia lo constituye el insistirle a alguien que coma lo que se le ofrece, algo típico en occidente pero no en medio oriente, como se puede constatar en el siguiente ejemplo:

Hostess: Would you like some more dessert?

Guest: No, thank you. It's delicious, but I've really had enough.

Hostess: OK, why don't we leave the table and sit in the living room?

Esto, en muchos países del cercano oriente, constituiría una violación a la máxima de cantidad, donde por costumbre se le insiste a la persona que acepte lo que le ofrecemos, por lo menos dos veces, como mínimo.

Como conclusión al respecto, y basándonos en Kramsch (1998: 31-32), podemos decir que las personas de diferentes culturas interpretan de manera diferente lo que es verdadero, relevante, breve o claro en sus interrelaciones. Pero en general, todos creen que en una conversación habrá una cooperación de cierto tipo que los ayude a entenderse el uno al otro.

1.2.5.3.1 *Implicaturas*

Además, sobre este mismo tema, también se deben considerar las *implicaturas*, término acuñado por Grice. Reyes (1996: 41) afirma que estas son deducciones que una persona saca como producto de las interacciones con otro individuo. O'Grady et al. (1997: 275) complementa este concepto al afirmar que estas deducciones tienen más que ver con lo que se quiso decir que con lo que realmente se dice.

Por ejemplo, en *Alice's Adventures in Wonderland*,

'Take some more tea,' the March Hare said to Alice, very earnestly.

'I've had nothing yet,' Alice replied in an offended tone, 'so I can't take more.'

'You mean you can't take LESS,' said the Hatter: 'it's very easy to take MORE than nothing.'

En este diálogo Alicia se molesta cuando el Sombrero le ofrece más té, porque al hacerlo, implica y supone que Alicia ya ha bebido algo de té antes, pero no es así, pues es la primera vez que se lo ofrecen. Por ello, Alicia reclama airada que no le pueden dar más, pues antes ni siquiera se lo han ofrecido.

1.2.5.4 Actos del habla

Los actos del habla propuestos por Austin también vienen a formar una parte importante de esta disertación porque, tal como mencionan Adam y Lorda (1999: 83), “Todo lo que se dice no tiene la misma fuerza”. Y en *Alice's Adventures in Wonderland*, esta afirmación es especialmente cierta cuando algunos de los personajes de esta historia toman la palabra, ya que cada frase que dicen tiene diferente efecto y propósito.

Estos actos del habla son “los locutivos (simples aseveraciones constativas: “En Junín refieren la historia”), ilocutivos (cargados de fuerza: “Yo querría saber que sintió en aquel instante de vértigo”) y perlocutivos (transformadores del mundo por el mero hecho de ser enunciados: Yo os declaro marido y mujer)” (Adam y Lorda 1999: 83).

En conclusión, tal como menciona Escandell (1996: 58), “el acto *locutivo* posee *significado*; el acto *ilocutivo* posee *fuerza*; y el acto *perlocutivo* logra *efectos*”.

Sobre este tema, Adam y Lorda (1999) mencionan que en los textos narrativos lo más común es encontrarse con actos locutivos, a los que Lyons, (1997: 267) define como “una forma particular y un significado más o menos determinado”, es decir, que vienen a ser actos declarativos.

1.2.5.4.1 Acto ilocutivo

De estos tres actos, se analizará el acto ilocutivo, por ser el más común después del locutivo y también porque resulta bastante interesante su uso en *Alice's Adventures in Wonderland*.

Al respecto de los actos ilocutivos, Larson (1989) nos menciona que una proposición por sí sola no es ilocutoria sino sólo referencial hasta que se le agrega esta fuerza. También menciona que toda proposición puede consistir en una aseveración

(*digo*), una pregunta (*pregunto*) o una orden (*ordeno*), a las mismas que se las conoce como proposiciones performativas.

A continuación, los ejemplos de aseveración, pregunta y orden que ofrece Escandell (1996: 66)

Prometo que Juan vendrá = aseveración

¿Viene Juan? = pregunta

¡Que venga, Juan! = orden

Según afirman Adam y Lorda (1999), de estas proposiciones afirmativas la que sucede más comúnmente en los diálogos de un texto narrativos es la interrogación, la misma que obliga a dar una respuesta al interlocutor.

Además, Escandell (1996: 64) señala que entre los indicadores de la fuerza ilocutiva pueden darse los siguientes: “la curva de entonación, el énfasis prosódico, el orden de palabras, y, por supuesto, los predicados realizativos”.

Sin embargo, Larson (1989) menciona que si no existe la posibilidad de determinar si el propósito del autor es de aseverar, preguntar u ordenar, no es posible entender la comunicación.

1.3 Lingüística aplicada a la traducción

Empecemos revisando el concepto que nos ofrece Crystal (2008) en *A Dictionary of Linguistics and Phonetics* sobre la traductología, *translatology* en inglés:

Translatology: In applied linguistics, the study of translation, subsuming both interpretation of oral discourse and translation (in a narrow sense) of written discourse. (las cursivas son mías, pág. 494).

En efecto, tal como lo menciona Crystal, la interpretación y la traducción son parte de la lingüística aplicada, porque, como explica y amplía Catford (1965), uno de los estudiosos más interesados por la relación entre la lingüística y la traducción, “la traducción tiene que ver con cierta clase de relación que se da entre las lenguas, lo que la hace parte de la lingüística comparativa” (1965: 20; la traducción es mía).

Respecto con las fuentes de dónde se nutrió la traducción y las etapas por las que pasó, López Guix y Minett Wilkinson (2006) mencionan que la traducción pasó por tres etapas: la etapa empírica, en la que los análisis y estudios surgieron directamente de las traducciones ya hechas; la etapa hermenéutica, que se basó en la filología y, especialmente, en la filosofía; y la etapa lingüística, donde salen a relucir nombres como los de Saussure, Jakobson, Sapir, Whorf, entre otros. En esta misma época, también aparece el interés por la traducción automática y luego por la gramática generativa de Chomsky.

Por último, cabe destacar que el enfoque lingüístico aportó a la traducción con lo siguiente: el análisis de las operaciones semánticas y gramaticales, el interés por el léxico y también, aunque en menor medida, el estudio sobre el discurso (López Guix y Minett Wilkinson).

1.3.1 ¿Qué es la traducción?

Hay muchas definiciones de traducción. Por ejemplo, la de Peter Newmark (2006:19) nos dice que traducir “es verter a otra lengua el significado de un texto en el sentido pretendido por el autor”. Una definición que complementa la anterior puede ser la de Torre (2001:7), quien afirma que la traducción es “el paso de un TLO [texto de la lengua original] a un TLT [texto de la lengua terminal]”.

Por su parte, Eco (2008: 13) menciona que sería muy sencillo decir que la traducción equivale a “decir lo mismo en otra lengua”, pero desgraciadamente no es así. Tal como menciona Newmark, la traducción jamás puede ser el original, ya que la traducción no es una transferencia de palabras, sino “la selección de equivalentes que reproducen en el TLT una situación análoga a la del TLO, teniendo en cuenta la estructura lingüística y el contexto cultural de la LT [lengua terminal]” (Torre, 2001: 8).

Volviendo a Eco, el autor explica que aunque nunca podamos *decir lo mismo*, sí es factible, sin embargo, *decir casi lo mismo*, lo cual viene a ser un procedimiento típico y común en la traducción conocido como *negociación*. Y negociar es vital cuando se encuentra uno con temas culturales, o como menciona Newmark, con una tensión entre semántica y pragmática. Así, por ejemplo, la misma frase en inglés, *It's cold*, se puede traducir por “Hace frío”, “Tengo frío” o “Me estoy congelando”, dependiendo del contexto.

En conclusión, respecto a lo que concierne las distintas definiciones que se ofrecen de *traducir*, se puede sintetizar todo lo dicho anteriormente empleando la definición de

House (2009: 4): "Translation is a process of replacing a text in one language by a text in another".

Otro debate típico que surge sobre la traducción es sobre si ésta es un arte o una ciencia. Esto se debe a que la traducción ha sido mal entendida desde siempre. Algunos, como Octavio Paz (1971), citado en Torre (2001), por ejemplo, la consideran algo así como una herramienta literaria indispensable para dar a conocer obras literarias aún desconocidas, sin embargo, otros como Silva (1977), también citado en Torre (2001), piensan que la traducción sí debe estudiarse científicamente. No obstante, son Nida y Taber (1982) los que dan una tregua a esta discusión, pues ellos consideran a la traducción tanto una ciencia como un arte. Además, declaran que también es indispensable cierta habilidad por parte del traductor para llevar a cabo esta actividad.

1.3.2 Tipos de traducción

En cuanto a los tipos de traducción, García Yebra (1983) nos ofrece una división general muy marcada: la traducción documental y científica, por un lado, y la traducción literaria, por otro.

En el primer tipo de traducción encontramos las traducciones legales, médicas, de petróleos, etc., y en el segundo, las traducciones de novelas, cuentos, relatos y poemas.

Según García Yebra, las traducciones literarias son las más complicadas y difíciles de llevar a cabo porque tienen un estilo único e irreplicable que corresponde a una época, a una moda o simplemente a preferencias del autor, mientras que las traducciones científicas "buscan intencionalmente lo general, la mayor aproximación posible a lo universal" (García Yebra, 1983: 45).

Por su parte, Hurtado (2004) divide a la traducción en los textos a los que normalmente se traduce, a saber: textos especializados, textos no especializados y textos literarios.

Textos especializados: Según Hurtado, estos textos pueden tener diferentes grados de especialización, así algunos presentan un nivel bastante alto (la Física, las Matemática, la Estadística), otros ocupan un nivel medio (Banca, Derecho, etc.) y otros, un nivel bajo (deportes, ferretería, etc.).

Textos no especializados: En cuanto a estos textos, Hurtado afirma que existe una gran gama, y son todos aquellos que ni son especializados ni literarios, es decir, los textos publicitarios y periodísticos.

Textos literarios: Estos textos son especiales ya que tienen “una sobrecarga estética y son creadores de ficción”. (Hurtado, 2004:63). Además, tienen una gran carga de la cultura de partida, y sus referencias culturales son múltiples, por lo que su traducción es compleja. Por tal razón, Hurtado manifiesta que “al igual que el traductor de textos especializados, el traductor literario necesita de unas competencias específicas (una competencia literaria)”. Algunas de esas competencias abarcan conocimientos literarios y culturales muy amplios, una habilidad muy desarrollada para la redacción y cierto grado de creatividad. Esto es especialmente cierto en el caso de la traducción de *Alice's Adventures in Wonderland*.

1.3.3 Traducción literaria

Tal como lo menciona Landers (2001), la traducción literaria es la más difícil de todas. Como ejemplo alude a la traducción técnica, donde ni el estilo ni otras marcas lingüísticas son tan importantes, siempre que el contenido sea fiel al original.

Sin embargo, en la traducción literaria cada variación estilística cuenta, cada mínima diferencia semántica, por decirlo de alguna manera, da otro “sabor” al texto. Al respecto, Burneo (2001) declara lo siguiente: “si no se tomaran en cuenta los ‘espíritus’ del texto original, lo que se halla entre líneas, aquellos lugares por donde camina la metáfora, la tarea del traductor carecería de propósito” (pág.61).

Otro punto importante que se debe tener en cuenta en la traducción literaria es el de la forma y el fondo (contexto). Aquí el traductor obviamente debe decidir cuál de estos dos elementos es más importante, para así sacrificar uno en beneficio del otro, o si mejor debe lograr un equilibrio entre los dos. Esto último es especialmente cierto para obras tan complejas como *Alice's Adventures in Wonderland*, en la cual forma y fondo están íntimamente conectadas debido a sus marcas léxicas y fonológicas. Mafla (2004) ofrece su opinión sobre este tema tan complicado: “En algunos textos la forma se subordina al contexto, mientras que en otros la forma tiene un papel más importante como en el caso de la poesía, o en el de la prosa, si los elementos formales se marcan, como en el caso de *Huasipungo*” (pág. 28).

De hecho, Mafla menciona que Dursley, el traductor estadounidense de Huasipungo, no traduce ciertas expresiones características y típicas, como es el caso de los diminutivos, manteniendo así “el sabor andino del original” (pág. 30). De esta manera, deja igual las siguientes palabras: “patroncituuu”, “taiticuuu”, “boniticuuu”; mientras que Savill, el traductor británico de esta obra, sí traduce ciertas expresiones típicas, mientras que deja otras sin traducir. Por ejemplo, donde en el original aparece: “A mí’as de ver, pes, patroncito”, el traductor pone “Look at mine, patroncito”, traduciendo evidentemente la primera parte de esta proposición y dejando igual la segunda. También se nota que al traducir “look at mine”, en lugar de “look at me”, pretende, mediante esta falta gramatical voluntaria, reproducir el mismo efecto del original, haciendo notar que quien maneja el lenguaje en este diálogo no lo hace de una manera correcta.

Con relación a lo primero estamos de acuerdo: en la poesía la forma casi siempre será más importante que el fondo debido a la “musicalidad” que deben mantener los poemas, sin embargo, en la prosa lo ideal sería, siempre que fuera posible, mantener un equilibrio entre la forma y el contenido, tal como lo hace Savill en su traducción de Huasipungo.

En cuanto a la identidad que una obra traducida debe tener con el original, todos los autores consultados opinan lo mismo: una equivalencia o una identificación total y absoluta es imposible. De hecho, Burneo (2004: 60) va un poco más lejos al afirmar: “Un traductor no debería estar en la facultad de desear la identidad absoluta, y no debería hacerlo, porque esta identidad implica la quietud de los textos, y por tanto su muerte.” Como se puede apreciar en esta cita, según la autora, un texto no sólo no debería ser exacto al original, sino que es aconsejable que no lo sea. Porque, tal como menciona García Yebra (1983: 34) “[...] la traducción no consiste en reproducir exactamente las estructuras formales de un texto –eso sería copiar el texto, no traducirlo–, sino en reproducir su contenido (y, en lo posible, su estilo)”.

Por su parte, Esteban Torre (2001) considera el caso que propone Borges en su relato Pierre Menard, autor del Quijote, como “una clara advertencia de que no es posible obtener un texto TLT que sea absolutamente equivalente al texto original TLO” (pág. 85). Y añade que “el texto traducido, aunque llegara a ser exactamente “igual” –equivalente– al texto original, siempre sería “otro” texto”. (Pág. 87).

Quizá se debe a esta situación que, tal como lo comenta Landers (2001), cada cierto tiempo se vuelven a hacer traducciones de obras literarias. Todo ello con el fin de mantener la frescura del original. Porque, tal como indica Torre (2001: 87) “traducir es un concepto dinámico, que implica cambio, movimiento dialógico, temporalidad”. Ello constituye una gran verdad para muchas obras literarias, especialmente para las

consagradas y universales, como es el caso de *Alice's Adventures in Wonderland*; pues son múltiples las traducciones al español que se han hecho de la misma a lo largo de los años, desde 1970 hasta 2010; y seguramente vendrán más en camino. Después de todo, como menciona Torre (2001: 87), “La estructura aparente –o superficial– del texto traducido podría ser la misma que la del texto original. Y, sin embargo, el sentido textual sería diferente, según las épocas, los estilos, los modos de ver, los niveles de comprensión, los contextos”.

En lo que concierne a la preparación que deben tener los traductores literarios, Lefevere (1992) sugiere que para aprender traducción literaria no basta con estudiar el proceso, sino que, además, hace falta estudiar el producto. Esto quiere decir que el texto de la lengua original (TLO) es de suma importancia, porque como apunta Mafla (2004) “En la traducción literaria, por consiguiente, no es sólo importante **qué** es lo que el escritor del original quiere decir, sino **cómo** lo quiere decir” (las negrillas son del original; pág. 32).

Como conclusión, podemos citar a Burneo (2001), quien afirma que “[...] es posible entender la literatura universal como un entramado cuyos nudos surgen tanto de la práctica de la traducción como de la creación poética.” (pág. 42) Y en efecto es así, pues al traducir una obra, ésta automáticamente pasa a formar parte de la literatura y cultura de la lengua terminal.

En este capítulo se trató el concepto general de lingüística, así como las ramas de la misma, a saber: morfología, sintaxis, fonología, semántica y pragmática. Dentro de la morfología se explicaron los procesos morfológicos principales: la morfología flexiva y la derivativa, aunque nos concentramos más en esta última porque es la que utilizamos para explicar los juegos de palabras morfológicos. También hablamos sobre los dos procesos para crear nuevas palabras, tanto en inglés como en español: la afijación y los compuestos. Dentro de la sintaxis tratamos los sintagmas, el complemento circunstancial y las preposiciones. Por último, en esta sección también discutimos sobre la estructura superficial y profunda. En fonología se discutieron algunos conceptos básicos e importantes como el alfabeto fonético internacional y los pares mínimos. En semántica, una de las secciones más amplias y elaboradas de este capítulo, se habló sobre el signo lingüístico, las relaciones léxicas, las relaciones sintagmáticas y paradigmáticas, las expresiones idiomáticas y las colocaciones. En pragmática, se analizaron los elementos de la comunicación, las máximas de conversación de Grice y los actos del habla. Se

abordaron, asimismo la lingüística aplicada y cómo se relaciona ésta con la traducción, lo que nos llevó al concepto de la misma y a su clasificación, donde nos adentramos en la traducción literaria.

2 JUEGOS DE PALABRAS Y FORMAS DE TRADUCIRLOS

2.1 Definición de juegos de palabras

El tema de los juegos de palabras (*wordplay* o *puns*, en inglés; o *calambur*, en francés) no ha sido estudiado lo suficiente en la literatura, y menos aún en el campo de la traducción. De hecho, de los pocos autores importantes que han escrito o recopilado varios artículos sobre el tema, podemos mencionar a Jonathan Culler (1988), Dirk Delabastita (1993, 1996 y 1997), Delia Chiaro (1992 y 2010), Salvatore Attardo (1994) y Alan Partington (2006). Otros autores han escrito sobre el humor verbal en general, pero casi sin abordar el tema de los juegos de palabras.

Como menciona Chiaro (2010), tan sólo dar una definición de lo que es un juego de palabras ya es una tarea complicada, sin embargo, entre las distintas y variadas definiciones de juegos de palabras que se pueden encontrar hay algunas bastante sencillas, como la de André Lefevere (1992: 51), quien sostiene que “*a pun is a play on two of the meanings a word can have*”, otras un poco más desarrolladas, como la de Peter Newmark (2006: 292), nos dicen que “los juegos de palabras se hacen utilizando una palabra o dos homófonas, o un grupo de palabras con el mismo sonido en sus dos sentidos posibles”. Y por último tenemos una de las más completas, que es la que propone Delabastita (1993: 57):

Wordplay is the general name indicating the various textual phenomena (i.e. on the level of performance or *parole*) in which certain features inherent in the structure of the language used (level of competence or *langue*) are exploited in such a way as to establish a communicatively significant (near) simultaneous confrontation of at least two linguistic structures with more or less dissimilar meanings (signifieds) and more or less similar forms (signifiers).

A lo dicho, se puede añadir que los juegos de palabras son, en su sentido más amplio, palabras o frases con doble sentido que tienen como objetivo principal producir cierto placer o disfrute intelectual, tanto en quienes los crean como en quienes los leen o los escuchan.

2.2 Mecanismos de los juegos de palabras

2.2.1 Colocaciones y preferencia semántica

Este mecanismo tienen que ver con lo que Hoey (2005), citado en Partington (2006), llama “lexical priming”, que es una teoría que afirma que todos nosotros estamos programados para saber qué palabras, dependiendo del contexto y de las situaciones en que se empleen, van con cuáles otras, ello gracias a todas las experiencias previas que hemos tenido con nuestra lengua.

Así, la teoría del “lexical priming” tiene una relación directa con las colocaciones. Al respecto, Hoey cita un caso curioso en el que se confundieron “an opportunity not to be missed” y “a night to remember”, dando como resultado “a night to be missed”. Según Hoey, ello se debió a que se confundieron los “primings” (preferencias) de estas dos colocaciones.

En cuanto a la preferencia semántica, este concepto se entiende como las palabras que esperamos que vayan ligadas con determinada palabra o frase, es decir, aquellas en las que pensamos de antemano por ser las más lógicas y obvias en un determinado contexto. El siguiente ejemplo explica mejor esta situación.

“Do you believe in clubs for young people?”

“Only when kindness fails”

Este juego de palabras constituye una situación graciosa porque se viola la preferencia semántica de la colocación *clubs for*, la cual favorece expresiones que indican un grupo particular de seres humanos, como por ejemplo, *businesswomen*, *children*, *collectors*, *pupils* y *young people*. (Partington 2006: 119), pero no *clubs* con el significado de “garrotes”, que es a lo que se refiere la persona a la que se le hace la pregunta.

2.2.2 Relexicalización de frases preconstruidas

La relexicalización consiste en liberar las partes de una unidad léxica normalmente congelada y preconstruida. Es decir, interpretar una frase de manera diferente a la usual.

El siguiente es un ejemplo extraído de Hoey, citado por Partington (2006: 120):

In the film *Airplane*, we are told of a pilot who is no longer permitted to fly because he has a “drinking problem”. The next shot shows him spilling a non-alcoholic drink all over himself; his problem is in fact that he misses his mouth when he tries to drink.

Aquí, tal como explica Partington, la primera idea que se nos viene a la cabeza es que el piloto tiene un problema de alcoholismo, ya que “drinking problem” es una frase hecha que se refiere a este problema. Sin embargo, la siguiente escena de la película nos hace pensar en una interpretación diferente a la usual, una que normalmente no se nos ocurriría.

2.2.3 Lexicalización de lo deslexicalizado

“Una palabra o frase deslexicalizada no añade significado adicional, sino que es una clase de soporte sintáctico para la frase, la cual funciona como una única unidad preconstruida” (Partington 2006: 121; la traducción es mía). Por lo tanto, este mecanismo consiste precisamente en convertir en léxica una frase fosilizada.

Sinclair, citado en Partington (2006: 121), afirma que la deslexicalización de una palabra se puede ver también como “the reduction of the distinctive contribution”.

Este mecanismo se explica mejor con uno de los juegos de palabras de *Alice's Adventures in Wonderland*.

[...] and even Stigand, the patriotic archbishop of Canterbury, found *it* advisable—"
'Found what?' said the Duck.
'Found it,' the Mouse replied rather crossly: 'of course you know what "it" means.'
'I know what "it" means well enough, when I find a thing,' said the Duck: 'it's generally a frog or a worm. The question is, what did the archbishop find?'

Sobre este juego de palabras de Carroll, Partington nos explica que el humor aquí reside en la insistencia del pato por descubrir un referente exofórico, es decir, del mundo real, para *it*, algo que no es posible pues forma parte de una frase preconstruida e indivisible cuyo significado se extiende a toda la unidad. Frases de este tipo serían “find it inconceivable” o “find it convenient”.

2.2.4 Reconstrucción de una versión original

Es cuando a una frase preconstruída muy conocida se la modifica un poco para que resulte divertida o novedosa, pero no demasiado, para que siga siendo reconocible. Por ejemplo, esto se puede comprobar en la siguiente frase atribuida a Oscar Wilde: "It would appear that I am dying beyond my means". Aquí, la frase original que se trastoca un poco es, "living beyond one's means", por lo cual resulta más irónica y graciosa. (Para más juegos de palabras de Oscar Wilde, véase el anexo 6).

El siguiente ejemplo es más moderno y no resulta menos interesante (Partington, 2006:124):

News reports have filtered out early this morning that US forces have swooped down on an Iraqi Primary School and detained 6th Grade teacher Mohammed Al-Hazar. Sources indicate that, when arrested, Al-Hazar was in possession of a ruler, a protractor, a set square and a calculator. US President George W Bush argued that this was clear and overwhelming evidence that Iraq had indeed possessed *weapons of math instruction*.

Aquí se juega con la colocación "weapons of mass destruction" (armas de destrucción masiva) para transformarla en "weapons of math instruction" (armas de instrucción matemática). En este caso se reemplazan "mass" y "destrucction" con "math" e "instrucction" para generar el humor.

2.2.5 Metanálisis

Este mecanismo consiste en la reinterpretación de la forma en la que una frase o palabra se divide morfológicamente. Los siguientes ejemplos pueden ayudarnos a entender mejor este mecanismo:

- If is feasible, let's fease it. (Chiaro, 1992)
- "Moomy said to behave, so I'm bein' as hayve as I can". (Fromkin y Rodman, sexta edición, 1998)

En el primer caso, "feaseble" es un adjetivo que no se deriva de ningún verbo (fease + ible) y en el segundo, el mismo que aparece en una historieta en Fromkin y

Rodman, 1998, la niña divide el verbo “behave”, en el verbo “to be” y en un supuesto adjetivo “hayve”, que por supuesto no existe y no significa nada.

Al respecto, Chiaro (1992) nos explica que esto se da porque el inglés, al hablarlo, tiene la tendencia de unir las palabras, de tal manera que estas se entremezclan en lo que parecería ser una sola palabra. Por ejemplo:

BE ALERT!
Your country needs lerts!

Aquí la frase se escucharía así: /bi ə'lɜ:t/, que es lo que produce el juego de palabras.

2.3 Juegos de palabras y humor verbal

Al igual que sucede con los juegos de palabras, también el humor resulta difícil de definir. Así, la 22.ª edición del DRAE define al humor con las siguientes acepciones, de las cuales sólo la número cinco nos da una idea vaga de lo que se trata:

humor.

(Del lat. humor, -ōris).

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. Antiguamente, cada uno de los líquidos de un organismo vivo.
7. m. Psicol. Estado afectivo que se mantiene por algún tiempo.

Por el contrario, el Diccionario *Clave* (2006) nos ofrece dos acepciones, la tres y la cuatro, que podrían aclararnos el panorama un poco más:

humor

s.m.

1. Estado de ánimo, esp. si se manifiesta ante los demás: Su humor es muy variable y tan pronto lo ves contento como triste.
2. Buena disposición de una persona para hacer algo: No estoy de humor para aguantar tonterías.

3. Capacidad para ver o para mostrar las cosas desde un punto de vista gracioso o ridículo: No le gastes bromas porque no tiene sentido del humor.
4. Expresión o estilo que manifiesta lo cómico o lo divertido de las cosas: Tómate la vida con más humor.
5. Antiguamente, cualquiera de los líquidos del cuerpo de las personas o de los animales: La palidez se decía que la causaban los malos humores.

Según el campo semántico del humor (Attardo 1994: 7) que se ofrece a continuación, el humor está relacionado con gran variedad de conceptos, de ahí la dificultad de darle una definición clara, tal como ya pudimos comprobar con las definiciones anteriores.

Figure 0.1: The Semantic Field of “humor”



Gráfico de Attardo 1994: 7

De hecho, Attardo (1994: 2) menciona: “linguists, psychologists, and anthropologists have taken humor to be an all-encompassing category, covering any event or object that elicits laughter, amuses, or is felt to be funny”. Como se puede notar en esta apreciación de Attardo, el humor es difuso en cualquier campo o área que se lo analice.

Por otra parte también está la cuestión de lo subjetivo que puede llegar a ser el humor, ya que no todos se ríen sobre las mismas cosas. Además también está el hecho de que hay momentos específicos en los que un chiste puede ser bien recibido y otros en los que no (Chiaro 1992). Sin embargo, como menciona Chiaro, hay ciertos temas que parecen ser universales en los chistes, como por ejemplo, el absurdo, el sexo y los perdedores (*underdogs*), es decir, aquellos personajes que en los chistes siempre hacen

las cosas mal debido a su poca inteligencia o cualquier otro factor desfavorable. En nuestro medio, por ejemplo, los chistes sobre pastusos constituirían un claro ejemplo de este tercer punto que menciona Chiaro.

Hickey, en su artículo publicado en línea, *Aproximación pragmalingüística a la traducción del humor* (1999), nos dice que el humor se puede dividir de la siguiente manera: “el que depende exclusivamente del comportamiento o del conocimiento universal, el que se origina en algo específico de una sociedad o cultura, y el que se deriva de algún aspecto de la lengua”. A continuación, agrega que los chistes que pertenecen al primer tipo son los más fáciles de traducir, porque no dependen de un conocimiento cultural específico. Al respecto, Cicerón, citado en Partington 2006, menciona que, mientras que los demás tipos de chistes hacen referencia a una idea o situación determinada, los juegos de palabras hacen referencia a la lengua en sí.

Sin embargo, algo que tienen en común tanto los juegos de palabras como cualquier otro chiste es que juegan con nuestras expectativas de lo que comúnmente se espera de la gente y de la lengua en determinadas circunstancias; por eso nos sorprenden. Ello sucede porque el creador del juego de palabras confía en que el lector u oyente tenga en mente únicamente el primer significado del término, es decir, su significado primario (Partington 2006).

Por otra parte, tanto Attardo (1994) como Chiaro (1992) nos dicen que al concepto de humor a menudo se lo asocia con la risa. Sin embargo, Attardo concluye, basándose en los estudios de Olbrechts-Tyteca, que la risa sobrepasa al humor y que se puede reír por razones puramente fisiológicas y que el humor no necesariamente produce risa.

Como menciona Hickey (1999), “una de las teorías más convincentes y respetadas sugiere que el humor se deriva de la incongruencia”. Sin embargo, no toda incongruencia termina en un juego de palabras. Como afirma Attardo, la incongruencia es necesaria pero no suficiente para la percepción del humor, pues para que el humor sea percibido, se debe resolver de algún modo. Así, pues, se propone una “resolución”, sin embargo, ello no significa deshacerse de la incongruencia, sino coexistir con ella y acompañarla. A partir de esto, Attardo saca dos conclusiones (1994: 144; la traducción es mía):

- 1) Todo texto de humor deberá contener un elemento de incongruencia y uno de resolución
- 2) La resolución no necesita estar completa ni ser realista ni plausible; puede ser una resolución graciosa.

Aubouin, citado en Attardo (1994: 145), se refiere a esta resolución como “justificación”, a la que define así “masking for an instant the absurdity of the judgement” (1948: 95). Por su parte, Ziv, también citado en Attardo, prefiere el término “lógica local”.

No obstante, también es importante aclarar que, tal como comenta McGhee, citado por Hickey, la incongruencia no siempre genera reacciones humorísticas, puesto que cuando uno mismo es el objetivo de la broma y la percibe como una amenaza a su integridad, el resultado dista mucho de ser divertido.

Otros de los elementos del humor verbal es la ambigüedad. Pero no cualquier tipo de ambigüedad. Según Attardo, citado en Partington 2006, para que la ambigüedad se pueda convertir en un juego de palabras, debe cumplir con dos requisitos: el primero, que los significados deber ser opuestos entre sí. El segundo, que la ambigüedad debe ser resaltada de alguna forma. A continuación se muestra un ejemplo para probar esto:

A: I found a shell on the beach

B: That's a coincidence. Yesterday, I found a hand grenade.

Aquí podemos constatar cómo se cumplen las dos condiciones. La de los significados opuestos, porque aquí *shell* significa: “a hard rigid usually largely calcareous covering or support of an animal” y también: “a metal or paper case which holds the charge of powder and shot or bullet used with breech-loading small arms” y la del resalte de la ambigüedad, gracias a la intervención de B, que al mencionar *hand grenade* la pone de relieve (Merriam-Webster's Collegiate Dictionary, 2005).

Respeto a la cuestión de por qué ciertas bromas que contienen dos situaciones opuestas son más graciosas que otras, Partington nos dice que en gran medida ello tiene que ver con la forma en que estas se relacionan entre ellas.

2.3.1 Teorías sobre el Humor Verbal

Raskin (1985), citado en Partington (2006), propone una teoría para explicar el humor verbal: la *Semantic Script Theory of Humor* (SSTH), la cual, por supuesto, se basa en *scripts* (guiones). Al respecto, Attardo menciona que un *script* “contiene información típica, como rutinas bien establecidas y formas comunes de hacer las cosas y de realizar actividades” (1994: 200; la traducción es mía). Así, según Raskin, para que un chiste funcione debe cumplir dos características importantes: 1) El texto deber ser compatible en parte o totalmente con dos diferentes guiones (*scripts*) y 2) estos dos guiones deben

contrastar entre sí. Como ejemplo para explicar su teoría, Raskin propone el siguiente chiste (la traducción es mía):

Un señor ataviado con sombrero y bufanda llega a la casa del doctor del pueblo.
–¿Está el doctor en casa? –pregunta con voz ronca.
–No –responde la joven y hermosa esposa del doctor. Y a continuación agrega:
¿Qué espera para pasar?

Este chiste contiene dos guiones o marcos situacionales: la visita al doctor y la propuesta de adulterio por parte de su esposa. Contrastan entre sí por las distintas situaciones que cada guión representa: la obvia y esperada atención médica y la inesperada proposición de adulterio.

No obstante, tiempo después Attardo crea otra teoría de humor verbal basándose en la *Semantic Script Theory of Humor* (SSTH) de Raskin, a la que llama *General Theory of Verbal Humor* (GTVH). Al respecto, Attardo menciona que mientras que la SSTH es únicamente una teoría semántica, la GTVH es una teoría lingüística en general, es decir, incluye otras ramas de la lingüística. Esta teoría se basa principalmente en lo que Attardo llama “Knowledge Resources (KR)”, es decir “recursos del conocimiento”. Según Attardo (pág. 223), estos KR “contienen toda la información necesaria para la verbalización de un texto” (la traducción es mía). Estos recursos son: la oposición de los scripts (script opposition), el mecanismo lógico (logical mechanism), el objetivo (target), la estrategia narrativa (narrative strategy), la lengua (language) y la situación (situation). Por cuestiones de espacio no se abordará cada uno de estos, pero si se desea saber más sobre el tema, véase Attardo 1994.

2.4 Particularidades de los juegos de palabras

De las particularidades de los juegos de palabras, las tres siguientes son las más importantes:

2.4.1 Ambigüedad

Peter Newmark (2006: 294) nos ofrece un concepto bastante acertado y completo de ambigüedad: “Entiendo por ‘ambigüedad’ esos casos en que un trozo lingüístico del

texto de la LO, generalmente una palabra o estructura sintáctica, tiene al parecer más de un significado dentro o a pesar de su contexto”.

Por otra parte, tanto García Yebra (1983) como Stephen Ullmann (1962) coinciden en su clasificación de la ambigüedad en tres tipos principales: fonética, gramatical y léxica.

Sin embargo, Newmark nos ofrece seis tipos de ambigüedad, coincidiendo con la clasificación anterior y, además, ampliándola, así tenemos los siguientes tipos de ambigüedad: gramatical, léxica, pragmática, cultural e idioléctica. Así, combinando estas dos clasificaciones, más la ambigüedad sugerida por Yebra, la ambigüedad ficticia, tenemos:

Ambigüedad fonética: Stephen Ullmann (pág. 156) manifiesta que la ambigüedad puede darse como resultado de la estructura fonética de la oración cuando se habla, y al respecto amplía: “[...] *it may happen that two breath-groups made up of different words become homonymous and thus potentially ambiguous*”. Este es el caso de uno de los juegos de palabras de *Alice’s Adventures in Wonderland* en el que el ratón dice molesto: “I had not!” y Alicia oye equivocadamente “I had a knot”; por lo que se ofrece a ayudarle a deshacer el supuesto nudo, “knot”.

Ambigüedad gramatical: Ullmann nos dice que en este grupo es donde más ambigüedades se pueden dar. Además aclara que aquí hay dos posibilidades: la ambigüedad de las formas gramaticales o la de la estructura de la oración misma. Respecto a la primera posibilidad, Ullmann y Newmark coinciden en que tanto las palabras cerradas (preposiciones, conjunciones, etc.) como las abiertas (sustantivos, adjetivos, etc.) causan por lo general muchas ambigüedades. Como ejemplo, Ullmann menciona que el sufijo inglés *-able* no significa lo mismo en *desirable* que en *eatable*. Otro caso es el del prefijo inglés *in-*, que significa “*into, within, towards, upon*” como sucede con *indent* y con *inborn*; o que expresa negación o privación como sucede con “*inappropriate, inexperienced, inconclusive*” (pág. 156). Otra fuente de confusión son algunos pronombres. Por ejemplo, el pronombre personal inglés *you* puede ser singular o plural, y eso lleva a situaciones en que un hombre casado al que se le pregunta “*Will you join us for dinner tomorrow?*” haga a su vez otra pregunta: “*Do you mean you in the singular or in the plural?*” (Ullmann: 157). Respecto a la segunda posibilidad, el orden ambiguo de los elementos de una oración también lleva a la ambigüedad. Tal como lo menciona Ullmann, aquí las palabras individuales no se prestan a confusión, pero sí su combinación.

Un ejemplo que nos ofrece Fromkin et al. (2011: 149) es “*The boy saw the man with the telescope*”, donde la oración se puede interpretar de dos maneras: el niño vio al hombre con la ayuda de un telescopio o vio al hombre que tenía en su poder un telescopio. No obstante, como manifiesta Ullmann, la mayoría de este tipo de ambigüedades las clarificarán el contexto, en un texto escrito, y la entonación, en un discurso oral. Newmark sugiere que las ambigüedades sintácticas son más frecuentes en inglés que en las lenguas romances porque “el inglés tiene muchas menos inflexiones gramaticales (o accidentes)” (pág. 294).

Ambigüedad léxica: Los factores léxicos constituyen el tipo más importante de ambigüedad. Al respecto, Ullmann nos dice que la polivalencia de las palabras se puede presentar en dos formas:

a) Polisemia: Las misma palabra puede tener dos o más significados. Por ejemplo, *board* puede significar lo siguiente “a thin plank, a tablet, a table, food served at the table, persons sitting at the council table, etc.” (pág. 159)

b) Homonimia: Dos o más palabras diferentes pueden tener idéntico sonido: Por ejemplo *mean* es *middle* y *mean* es inferior; *seal*: animal, *seal*: “*piece of wax fixed on a letter*” (159). Newmark, por su parte nos dice que la ambigüedad léxica es más corriente y más difícil de deshacer que la gramatical, pues existen palabras que pueden tener hasta 30 sentidos, y “que lo mismo pueden estar cerca unos de otros que alejados como ocurre en los juegos de palabras” (295).

Ambigüedad pragmática: Newmark nos dice que aquí una frase puede implicar una acción, así “Hay un toro en el prado”, puede sugerir la idea de “Vayámonos de aquí”, lo cual vendría a constituir un acto perlocutivo. Newmark también nos dice que las señales pragmáticas son semejantes en todos los idiomas, y que si son relativamente neutras en cuanto a su cultura, tal vez lo pertinente sería una traducción literal en este caso.

Otra cosa interesante que apunta es que la ambigüedad pragmática: “es inevitablemente más corriente en el lenguaje escrito que en el oral, ya que se origina cuando no está claro el tono o el énfasis de una oración en la LO”. (pág. 295)

Ambigüedad cultural: Respecto a este tipo de ambigüedad, Newmark menciona que puede surgir “si en un momento dado de la historia cambia la función o la sustancia de un rasgo cultural y el término permanece” (pág. 296).

Ambigüedad idioléctica: Las personas a veces utilizan ciertas palabras en un sentido que nadie más usa o en un sentido erróneo, porque las han oído mal o porque piensan que hay un vacío léxico en su lengua y acuden para llenarlo con una palabra inadecuada.

Ambigüedad ficticia: García Yebra propone un tipo más de ambigüedad, *la ambigüedad ficticia*, la cual aborda el tema de los juegos de palabras. Al respecto nos comenta que en este caso el autor del texto le “ofrece al lector un significante con dos significados posibles, pero dejándole ver enseguida cuál es el que se actualiza en el texto.” (pág. 87). A continuación menciona que ésta es la estrategia típica de los “chistes y agudezas que se basan en juegos verbales”, porque si se lo dejara al lector verdaderamente confuso, se perdería la diversión del juego de palabras. Este es el caso de muchos de los juegos de palabras de Lewis Carroll, como el de las asignaturas que comenta que tuvo la falsa tortuga y que no vienen a ser sino una parodia de las materias reales que tenían los niños británicos en aquella época. García Yebra nos comenta que la ambigüedad ficticia puede ser igual o más complicada que cualquier ambigüedad no buscada intencionalmente.

Para traducir este tipo de ambigüedad hay dos caminos: la adaptación o la nota explicativa. Para el primer caso, García Yebra pone como ejemplo una frase de Quevedo en la que se refiere a los dentistas:

“No he tenido peor rato que tuve en ver sus gatillos andar tras los dientes ajenos, como si fueran ratones”

El “gatillo del dentista” se traduce como *Zahnzange* en alemán, *pelican* en inglés, *davier* en francés, y *cane* en italiano. Adaptar ese juego de palabras al alemán y al francés resulta imposible a menos que se encontrara un sinónimo para *Zahnzange* y *davier*, respectivamente, sin embargo, hacerlo al inglés y al italiano es factible, ya que un *pelican*, pelícano, pesca peces y el *cane*, perro, puede cazar conejos, zorros, tejones, etc. Así se reemplazaría a los gatillos con un pelícano o un perro, y a los ratones, con peces o con zorros, según fuera el caso. De esta forma, el juego de palabras quedaría resuelto.

Para el segundo caso, Yebra nos dice que: “No pudiendo reproducir al mismo tiempo las dos (o más) interpretaciones permitidas por la palabra o expresión ambigua, puede dar en el texto una, la que mejor cuadre con el contexto o la situación, y señalar en la nota la(s) otra(s)”.

El tema sobre las notas explicativas del traductor se abordará más detenidamente en la sección 2.7.

2.4.2 Equivalencia

Como mencionan Vinay y Darbelnet (1977), citados en López Guix y Minett Wilkinson (2006: 271): “la equivalencia es una misma situación por medio de recursos estilísticos y estructurales completamente diferentes”.

De lo de dicho se desprende que lo importante es lograr el mismo efecto que el original, y no, como se cree comúnmente, una copia exacta del original. Al respecto, Bell (1994: 6) nos dice lo siguiente: “It is apparent, and has been for a very long time indeed, that the ideal of total equivalence is a chimera”.

En lo que concierne a este asunto, Umberto Eco (2008) nos habla de una equivalencia funcional o, como también se la conoce, de una *skopos theory*, según la cual una traducción debe buscar el efecto del original y no tanto una equivalencia de significado, porque, como nos señala Bell (1994), si no existe una sinonimia total en una misma lengua, ¿por qué, entonces, habría de existir una correspondencia total entre distintas lenguas? Por otro lado, tal como apuntan López Guix y Minett Wilkinson (2006: 276), “El intento de encontrar una equivalencia demasiado ‘natural’ suele verse saboteado por la presencia de rasgos demasiado locales, que entran en contradicción con el contexto cultural en el que se sitúa la obra”.

Este vendría a ser el caso de las asignaturas que toman la falsa tortuga y el grifo, y que no son sino una parodia de las materias reales que tomaban los niños ingleses en la época en la que Lewis Carroll escribió su obra. Así tenemos: *drawling*, *stretching* y *fainting in coils*, que en realidad son *drawing*, *sketching* y *painting in oils*. Si se quisiera adaptar demasiado este episodio a una cultura terminal específica, cambiando las materias, por poner un ejemplo, se perdería también la referencia que pretendía hacer el autor.

Por ello López Guix y Minett Wilkinson (2006) proponen que la traducción se sitúe “en alguna zona entre el máximo grado de adecuación (de los rasgos relevantes del texto de partida) y el máximo grado de aceptabilidad (por parte de los lectores).”

Roger Bell (1994), por su parte, opina que siempre se pierde (o se gana, según algunos) en el proceso de traducción, y aconseja que sea el propósito por el que se hace una traducción el que determine cómo se traduce la obra y no alguna característica inherente del texto.

2.4.3 Intraducibilidad

La traducción es una tarea altamente compleja, porque tal como lo señala Chiaro (1992):

[...] no es sólo cuestión de sustituir las palabras de una lengua con las de otra y adaptarles la sintaxis. Para que una traducción resulte exitosa, el traductor debe transmitir una gran carga de significado añadido perteneciente a la cultura de la lengua original. (pág. 74; la traducción es mía)

Teniendo en cuenta la dificultad que implica la traducción, no resulta tan raro encontrar aseveraciones como las de Mounin, citado por García Yebra (1982: 33) “si se aceptan las tesis corrientes sobre la estructura de los léxicos, de las morfologías y de las sintaxis, se llega a profesar que la traducción debería ser imposible”. Otro comentario de este estilo lo agrega Torre (2001: 8), quien asevera que “llevada a un extremo la hipótesis de Sapir-Whorf, este punto de vista supondría la negación absoluta de toda posibilidad de traducción” (Para revisar más sobre este punto, referirse a la sección 1.2.4.6 de semántica).

Ahora, tratándose específicamente de los juegos de palabras los problemas se multiplican, pues una equivalencia total casi nunca se cumple, o sólo se cumple parcialmente, tal como se verá más adelante en las siguientes secciones de este capítulo. Esta situación hace que muchos estudiosos como Chiaro (1992) y Attardo (1994) consideren a los juegos de palabras intraducibles en su gran mayoría. Sin embargo, otros autores como Culler (1988) y Partington (2006) creen que la traducción de un juego de palabras se puede considerar exitosa si logra producir el mismo efecto que el original y esto, a menudo, se logra al reemplazar un juego de palabras aparentemente intraducible por otro totalmente nuevo creado exclusivamente para los lectores de la lengua terminal.

Por su parte, Delabastita (1993) explica tres razones por las cuales él cree que el asunto de la intraducibilidad de los juegos de palabras es un tanto exagerado.

Primero: No tiene mucho sentido decir que las lenguas son tan idiosincráticas y arbitrarias que no comparten ninguna característica común entre sí, cuando es evidente que a todas las rigen los principios universales del lenguaje, y, que además, es un hecho que la mayoría de lenguas se pueden agrupar basándose en su genética, tipología o rasgos culturales.

En segundo lugar, también menciona que la mayoría de los académicos que apoyan la intraducibilidad de los juegos de palabras no toman en cuenta su perspectiva textual y que los consideran de manera aislada y no dentro del contexto en el que están expresados. Considerar a los juegos de palabras dentro de un contexto delimitado, si no soluciona, por lo menos ayuda considerablemente a la traducción de los mismos.

Por último, afirma que la razón por la que se considera intraducibles los juegos de palabras se debe a una “*restricted notion of translation*” (Delabastita: 186), por lo que las formas alternativas de tratarlos no se consideran válidas. Por ejemplo, Albrecht (1973: 44), citado en Delabastita (1993), indica que: “los juegos de palabras se pueden adaptar, pero no traducir” (pág. 187; la traducción es mía); de lo que se desprende que para este académico la adaptación no es una forma de traducción válida.

2.5 Criterios para clasificar los juegos de palabras

Así como no hay un consenso para definir lo que es el humor y los juegos de palabras, es lógico pensar que tampoco hay un acuerdo para clasificarlos, pues como afirma Culler (1988: 4), “Scholars have sought to define and classify puns, but the results have never met with much success”. Por tal razón, se puede decir que la tipificación de los juegos de palabras varía casi de autor a autor, así, por ejemplo, tenemos a Partington (2006) quien clasifica a los juegos de palabras en *near* y *exact*; siendo los *near puns* los juegos de palabras no motivados, y los *exact puns*, los motivados. Por su parte, Hockett (1977), citado en Chiaro (1992), los divide en dos amplias categorías: prosaicos y poéticos. De acuerdo con esta clasificación, los chistes prosaicos juegan con algún aspecto del conocimiento del mundo, mientras que los poéticos juegan con la lengua en sí. No obstante, la mayoría de estudiosos del tema dividen a los juegos de palabras en dos categorías principales: homofónicos y homográficos (Pollack 2011:6). Sin embargo, Alison Westwood (2011), también añade los parónimos dentro de las categorías principales.

Con todo, como nos advierten Partington y Chiaro, el término “juego de palabras” se puede interpretar como “jugar con las palabras”, una idea que nos remite a una gran cantidad de fenómenos que no se pueden clasificar fácilmente, por lo que desde la siguiente sección en adelante sólo utilizaremos la clasificación de Delabastita, por ser en la que se basa la presente disertación.

2.5.1 Clasificación de los juegos de palabras según Delabastita

En el presente estudio se empleará la tipificación de juegos de palabras que propone Delabastita (1993), quien plantea una clasificación general y otra lingüística. En esta primera, divide a los juegos de palabras en verticales, que consisten en una sola palabra que posee doble sentido, y horizontales, que son instancias de la misma palabra en sus varias acepciones según el contexto.

2.5.1.1 Clasificación general

2.5.1.1.1 Juegos de palabras verticales

“Los dos componentes del juego de palabras están representados simultáneamente dentro de la misma porción de texto, es decir, de una forma paradigmática”. (pág. 79; la traducción es mía). O dicho de otra manera, según Attardo (1994), los juegos de palabras paradigmáticos necesitan la ausencia del segundo sentido en la cadena lingüística.

El siguiente es un ejemplo extraído de Delabastita (1993: 78):

TALBOT: Then here I take my leave of thee, fair *son*,
Born to eclipse thy life this afternoon.

En este juego de palabras, *son*, que aparece en el texto, se contrasta con *sun*, que no aparece.

Ejemplo de Alice's Adventures in Wonderland:

[...] he taught Laughing and Grief.

En este caso, se pretende hacer referencia a *Latin* y *Greek*, palabras que no aparecen, pero se sobreentienden.

2.5.1.1.2 Juegos de palabras horizontales

“Aquí la confrontación se realiza de forma sintagmática, es decir, los dos componentes ocurren uno después del otro” (Delabastita: 79; la traducción es mía). Dicho de otra manera, también según Attardo, las dos expresiones lingüísticas deben estar presentes en el texto. El siguiente es un ejemplo extraído de Delabastita (1993: 78):

LEWIS: [...] in her eye I find
A wonder or a wondrous miracle,
The shadow of myself formed in her eye,
Which, being but the shadow of your son,
Becomes a sun, and makes your son a shadow

A diferencia del caso anterior, aquí los componentes ocurren uno después del otro: primero “son”, luego “sun”, y de nuevo “son”.

Ejemplo de *Alice's Adventures in Wonderland*:

'That's the reason they're called lessons,' the Gryphon remarked: 'because they lessen from day to day.'

Aquí *lessons* se contrasta con *lessen*, y ambos aparecen en el fragmento.

2.5.1.2 Clasificación lingüística de los juegos de palabras

Delabastita también presenta una clasificación lingüística, en la que divide a los juegos de palabras de la siguiente manera: homónimos o polisémicos, homófonos, parónimos, homógrafos, basados en la morfología, basados en la sintaxis y los que juegan con expresiones idiomáticas.

Aunque se menciona la clasificación de Delabastita de manera exhaustiva, cabe mencionar que no todos los tipos de juegos de palabras se encuentran en *Alice's Adventures in Wonderland*.

2.5.1.2.1 Juegos de palabras homonímicos o polisémicos

Antes de explicar este tipo de juego de palabras más detenidamente, recordemos la diferencia básica entre la homonimia y la polisemia. En la homonimia, varias palabras no relacionadas entre sí comparten la misma forma y sonido por coincidencia, mientras que en la polisemia, una misma palabra tiene diferentes significados que están más o menos relacionados entre sí (véase la sección 1.2.4.2.1, referente a *Diferenciación de la homonimia y la polisemia*). No obstante, tal como se menciona en Delabastita, en la práctica relacionada con los juegos de palabras esta diferencia no importa realmente, pues el efecto producido es el mismo.

Por otro lado, los juegos de palabras basados en la polisemia y la homonimia son más equivalentes que otros tipos de juegos de palabras porque vienen dados por la realidad extralingüística (Chiaro 1992).

Ejemplos:

Vertical:

In the old age black was not counted *fair*.

Ejemplo de *Alice's Adventures in Wonderland*:

'You ought to be ashamed of yourself,' said Alice, 'a great girl like you,' (she might well say this), 'to go on crying in this way!

Horizontal:

We must be *neat*, not *neat* but cleanly, captain. And yet the steer, the heifer, and the calf are all called *neat*. (Shakespeare: The Winters Tale)

Aquí el humor radica en que *neat* es un homónimo que puede significar *bovino*, es decir, *common domestic bovine*, de acuerdo con el *Merriam-Webster's Collegiate Dictionary*, así como también, *limpio y ordenado*, es decir, *not messy: clean and orderly*, según la segunda acepción de este mismo diccionario. Aquí Shakespeare juega con la ironía del término, pues los bovinos no son conocidos precisamente por ser limpios y ordenados (*steer*, *heifer* y *calf* son buey, vaca y ternero, respectivamente).

2.5.1.2.2 Juegos de palabras homofónicos

Homofonía: Estas palabras son diferentes en la escritura, pero idénticas en la pronunciación.

Ejemplos: fair/fare; right/write; bare/bear, etc. En español, tenemos *savía* y *sabía*.

Ejemplos:

Vertical:

O, carve not with thy hours my love's fair brow, nor draw no lines there with thine
antique [antic] pen

Horizontal:

Indeed, I am in the *waist* two yards about – but I am now about no *waste*; I am about
thrift.

Ejemplo de Alice's Adventures in Wonderland:

'You had got to the fifth bend, I think?'

'I had not!'

'A knot!' 'Oh, do let me help to undo it!'

Este es un tipo de juego de palabras casi imposible de traducir, a menos que se lo adapte a la lengua terminal o que, coincidentemente, la lengua de origen y la terminal pertenezcan a la misma familia lingüística.

2.5.1.2.3 Juegos de palabras paronímicos

Paronimia: Estas palabras son casi idénticas tanto en la escritura como en la pronunciación, pero no del todo. Por ello, los parónimos se dividen en cuasi-homógrafos y cuasi-homófonos. Dentro de este último grupo, se encuentran los pares mínimos. Como por ejemplo, *bat* /*cat*; *seal* /*zeal*

Ejemplos:

Vertical:

Come, thou mortal wretch, with thy sharp teeth this knot *intrinsicate* [intricate-intrinsic] of life at once untie.

I'm going on a Safari – *Kenya believe it?* (Westwood 2011: vi)

Horizontal:

You made her serve your uses both in *purse* and *person*

Ejemplo de *Alice's Adventures in Wonderland*:

"They were obliged to have him with them," the Mock Turtle said. "No wise fish would go anywhere without a porpoise."

"Wouldn't it really?" said Alice, in a tone of great surprise.

"Of course not," said the Mock Turtle. "Why, if a fish came to me, and told me he was going on a journey, I should say 'With what porpoise'?"

"Don't you mean 'purpose'?" said Alice. (AiW: 137)

Este tipo de juegos de palabras no es tan difícil, pues las palabras no deben ser idénticas, sino solo parecidas, no obstante, al igual que en el caso de los homófonos, si la lengua de origen y la terminal no están emparentadas, lo mejor es adaptar el juego de palabras.

2.5.1.2.4 Juegos de palabras homográficos

Homografía: Estas palabras son diferentes en la pronunciación, pero idénticas en la escritura. Por ejemplo, tenemos: transfér(v)/tránsfer (s); lead /li:d/(guiar)/lead /led/ (metal).

Ejemplos:

Vertical: The-rapist

Horizontal: How the *US* put *US* to shame

Son los menos comunes y más difíciles de encontrar, sin mencionar que en español son imposibles de traducir ya que en el sistema fonético de esta lengua, la correspondencia entre la escritura y pronunciación es casi idéntica. No se encontraron este tipo de juegos de palabras en *Alice's Adventures in Wonderland*.

2.5.1.2.5 Juegos de palabras basados en la morfología

En esta sección, se destacan la derivación, la formación de compuestos y los portmanteau o acrónimos. Entre los compuestos podemos mencionar a los *portmanteau*, *acrónimos* o palabras maleta, en español.

Tal como menciona Crystal, “the result of a derivational process is a new word (e.g. nation ⇒ national)” (2008:138). Esto se puede evidenciar claramente en el siguiente juego de palabras de Carroll:

'That's very important,'
'UNimportant, your Majesty means, of course,'
'UNimportant, of course, I meant,' the King hastily said, and went on to himself in an undertone, 'important—unimportant—unimportant—important—' as if he were trying which word sounded best.

Igualmente digno de mencionar es el caso de *uglify* y *uglification*, que en *Alice's Adventures in Wonderland* se toman como palabras inexistentes, pero que aparecen en el *Oxford English Dictionary* (OED) de 1989, y en el *Merriam-Webster's Collegiate Dictionary* de 2005. Y en ambos diccionarios su uso se registra desde 1576.

El segundo caso lo constituyen las palabras maleta, más conocidas como *portmanteau* o *acrónimos*. Al respecto, Fromkin et al (2001:503) afirman que los acrónimos son similares a los compuestos, pero que ciertas partes de las palabras combinadas se eliminan. Como ejemplos, constan los siguientes:

breakfast + lunch = brunch

smoke + frog = smog

motor + hotel = motel

family + millionaire = Famillionary (Culler 1988)

En *Alice's Adventures in Wonderland*, no encontramos este tipo de juego de palabras; sin embargo, sí encontramos una larga explicación por parte de *Humpty Dumpty* en *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There*:

“Brillig” means four o’ clock in the afternoon—the time when you begin broiling things for dinner. “Slithy” means “lithe and slimy”. You see it’s like a portmanteau—there are two meanings packed up into one word. “Toves” are something like badgers—they’re something like lizards—and they’re something like corkscrews. Also they make their nests under sun-dials—also they live on cheese. To “gyre” is to go round and round like a gyroscope. To “gimble” is to make holes like a gimlet. And “the wabe” is the grass-plot round a sun-dial. It’s called “wabe” because it goes a long way before it and a long way behind it. “Mimsy” is “flimsy and miserable” (there’s another portmanteau for you).

Otra característica que diferencia a las palabras maleta de otros juegos de palabras es que no necesita un contexto que la active, pues ya de por sí constituye un juego de palabras.

2.5.1.2.6 Juegos de palabras basados en la sintaxis

La sintaxis se puede utilizar para crear juegos de palabras, pues, en ciertas circunstancias, se puede analizar en por lo menos dos maneras diferentes.

¿Ves ese chico con la gabardina puesta?

—Sí, cómo no; si la gabardina no me afecta la vista en absoluto (Hickey 1999)

Aquí la confusión se produce porque la preposición *con* se puede asociar tanto al verbo *ver*, en cuyo caso la frase se interpreta como “¿ves con la gabardina puesta?” y con *chico*, en cuyo caso la frase se entiende como “¿ves al chico que tiene puesta una gabardina?”

En *Alice's Adventures in Wonderland* no aparece este tipo de juego de palabras, pero se lo incluye porque suele ser relativamente común.

2.5.1.2.7 Juegos de palabras con expresiones idiomáticas

De acuerdo con Veisbergs (1997) citado en Partington (2006), hay dos formas en las cuales se pueden utilizar las expresiones idiomáticas para crear juegos de palabras: la primera consiste en interpretar el juego de palabras de forma literal, y la segunda, en alterar la estructura de la expresión idiomática ya sea por elipsis, sustitución, etc.

Por ejemplo, la expresión idiomática:

a bird in the hand is worth two in the bush

Se puede transformar en:

a competent minister in the hand is worth many generals in the bush.

Ejemplo de *Alice's Adventures in Wonderland*:

"Perhaps not," Alice cautiously replied; "but I have to beat time when I learn music."

"Ah! That accounts for it," said the Hatter. "He won't stand beating."

(AiW: 97-98)

To beat time es una expresión muy común para los anglohablantes.

Como se vio en esta sección, hay múltiples juegos de palabras, y aunque no todos aparezcan en *Alice's Adventures in Wonderland*, si lo hacen los más representativos, como es el caso de los juegos de palabras homonímicos, homofónicos, paronímicos, morfológicos y aquellos que juegan con las expresiones idiomáticas.

2.6 Criterios para traducir los juegos de palabras

Traducir es de por sí una tarea complicada, pero cuando se trata de traducir juegos de palabras, lo puede ser aún más. Por ello, los criterios de traducción no están demasiado claros y son varias las posturas que se pueden tomar al respecto.

Así, por ejemplo, López Guix y Minett Wilkinson (2006) sugieren que se pueden utilizar el griego o el latín como recurso en casos en los que parezca no haber una

solución directa, es decir, de la lengua de origen a la lengua terminal. El ejemplo que ponen es el siguiente (pág. 275):

What's a necrophiliac?
One who believes that love is just around the *corner*.

Traducción:

¿Qué es un necrófilo?
El que persigue el *carpe diem* con *rigor mortis*

En el juego de palabras original se utiliza una variación de la expresión idiomática “love is just around the corner” y se emplea, además, un parónimo de *corner* (esquina): *coroner*, que en español significa médico forense. Como utilizar una traducción literal arruinaría este juego de palabras, se prefiere utilizar dos expresiones latinas que reemplazan tanto la expresión idiomática como la palabra que causa el chiste. Como mencionan López Guix y Minett Wilkinson, lo importante no son tanto las palabras utilizadas como el juego fonético o semántico en sí.

Por otra parte, Hickey (1999) propone un método general para la traducción de textos humorísticos: basarse más en la pragmática y el análisis pragmatolingüístico que en la gramática. Así, el juego de palabras en inglés:

May I try on that blue dress in the window please?
No, madam, you'll have to use the fitting room like everyone else.

Puede traducirse por:

—Oiga señorita, ¿puedo probarme ese traje de noche?
—No señora; cerramos a las seis.

Aquí el efecto del juego de palabras es más importante que la estructura formal en la que se basa. Además, se mantiene el marco contextual de la tienda de ropa y también la ambigüedad, que es lo que hace funcionar al juego de palabras original.

Por su parte, Chiaro (1992) opina que: “cuando las restricciones socioculturales se combinan con las lingüísticas, la traducción se puede convertir en una tarea ardua” (pág. 81; la traducción es mía). Y es precisamente ello lo que sucede en algunos de los juegos de palabras de *Alice's Adventures in Wonderland*.

2.6.1 Estrategias de traducción propuestas por Delabastita

En cuanto a los criterios para analizar y describir los juegos de palabras traducidos, se empleará una vez más a Delabastita (1996), por ser su enfoque el más completo y descriptivo. Las ocho técnicas que él propone para tal fin son las siguientes (la traducción de estas ocho técnicas al español pertenecen al autor de la presente disertación):

2.6.1.1 De juego de palabras a juego de palabras

El juego de palabras del texto original se traduce por un juego de palabras de la lengua terminal, el cual puede ser significativamente diferente del juego de palabras original en términos de su base lingüística, construcción formal, estructura semántica, efecto textual y/o entorno contextual. Básicamente, esta técnica viene a ser una adaptación por parte del traductor.

Ejemplo:

"Mine is a long and sad tale!" said the Mouse turning to Alice and sighing.

"It is a long tail certainly," said Alice, looking down with wonder at the Mouse's tail; (AiW: 50)

Traducción de Jaime de Ojeda (1970):

"¡Larga y triste es mi historia!", exclamó el Ratón dirigiéndose a Alicia y suspirando, "¡y trae mucha cola!"

"Ciertamente parece una historia con mucha cola", dijo Alicia, contemplando con asombro cuan larga era la extremidad del Ratón.

2.6.1.2 De juego de palabras a expresión sin juego de palabras

El juego de palabras se traduce a una expresión sin juego de palabras, la cual puede conservar ambos sentidos (en una relación no humorística, claro está) o seleccionar uno de los sentidos del juego de palabras a costa de sacrificar el otro.

Ejemplo:

"I had not!" cried the Mouse, sharply and very angrily.

"A knot!" said Alice. (AiW: 52)

Traducción de Francisco Torres (1984):

—¡No!—exclamó el Ratón secamente y muy irritado.

—¡Un nudo! —dijo Alicia

Aquí se puede ver como la traducción de Torres nos brinda una expresión que no resulta graciosa ni ingeniosa.

2.6.1.3 *De juego de palabras a recurso retórico*

El juego de palabras se reemplaza con recursos retóricos o figuras literarias (Delabastita enfatiza de manera especial la ironía, la ambigüedad de los actos del habla, la alegoría, la alusión, la metáfora, los problemas de la referencia deíctica y la vaguedad referencial), los cuales tienen como objetivo recuperar, al menos en parte, el efecto que produce el juego de palabras del texto original.

Ejemplo:

'Hadn't time,' said the Gryphon: 'I went to the Classics master, though. He was an old crab, HE was.'

Traducción de Jaime de Ojeda (1970):

—No tenía tiempo suficiente —explicó el Grifo—. Iba, sin embargo, a las clases de Letras. Y menudo maestro que teníamos, ¡ése sí que era un viejo cangrejo!

Aquí el énfasis puesto en *¡ése sí que era un viejo cangrejo!*, que viene a ser una ilocución y, por tanto, una ambigüedad de los actos del habla, si bien no nos dice que “cangrejo” significa “cascarrabias”, sí nos da, no obstante, la idea de que este maestro es un personaje singular, con lo que se recupera en parte el juego de palabras del original.

2.6.1.4 De juego de palabras a omisión del fragmento con el juego de palabras

La porción del texto que tiene el juego de palabras se omite

Ejemplo:

'It's a mineral, I THINK,' said Alice.

'Of course it is,' said the Duchess, who seemed ready to agree to everything that Alice said; 'there's a large mustard-*mine* near here. And the moral of that is—"The more there is of *mine*, the less there is of yours."

Traducción de Dolores Aranguren (2010):

—Me parece que es un mineral —dijo Alicia.

—Por supuesto que lo es —asintió la Duquesa, que parecía dispuesta a estar de acuerdo con todo lo que decía Alicia—. Hay una gran mina de mostaza cerca de aquí. Y la moraleja de esto es...

Aquí la moraleja de la duquesa se omite por razones que solo conoce la traductora.

2.6.1.5 Juego de palabras del TO a juego de palabras del TT

El traductor reproduce tal cual el juego de palabras del texto original, así como su entorno inmediato; es decir, no necesita adaptarlo. Esto se da gracias a que se presentan ciertas coincidencias morfológicas, fonológicas, sintácticas o semánticas en la LO y en la LT, lo que permite que se conserve el juego de palabras sin necesidad de hacer cambios mayores.

Ejemplo:

—and the twinkling of the tea—'

'The twinkling of the what?' said the King.

'It began with the tea,' the Hatter replied.

'Of course twinkling begins with a T!' said the King sharply. 'Do you take me for a dunce? Go on!'

Traducción de Aranguren (2010):

y la titilación del té...

—¿La titilación de qué? preguntó el Rey

—El titileo empezó con el té —contestó el Sombrero.

—¡Querrás decir que titileo empieza con la T! —contestó el Rey con impaciencia—.

¿Piensas que no sé nada de ortografía? ¡Sigue!

2.6.1.6 *De expresión sin juego de palabras a juego de palabras*

El traductor introduce un juego de palabras en posiciones textuales en las cuales el texto original no tiene ningún juego de palabras, como compensación para remediar los juegos de palabras del texto original que se perdieron en algún otro segmento (o por cualquier otra razón).

Ejemplo:

“The reason is,” said the Gryphon, “that they would go with the lobsters to the dance.” (AiW: 136)

Traducción de Jaime de Ojeda (1970):

“La razón es”, dijo el Grifo, “que querían bailar con las langostas a toda costa.” (Alianza: 163)

Aquí el “*a toda costa*” del traductor resulta apropiado, pues es una expresión con la cual muchos hispanohablantes están familiarizados.

2.6.1.7 *De ningún fragmento en el TO a juego de palabras*

Se añade material textual totalmente nuevo al texto, el mismo que contiene juegos de palabras que no tienen precedente aparente ni justificación en el texto original, salvo como recurso compensatorio.

No se encontraron ejemplos de esta técnica en las traducciones de *Alice's Adventures in Wonderland*.

2.6.1.8 Técnicas editoriales

Con el fin de explicar o aclarar algún punto, el traductor escribe notas al pie de página, o notas finales, o comentarios en el prólogo. Al respecto, Hickey (1999) comenta que él no está de acuerdo con esta estrategia, pues destruye el juego de palabras original, y argumenta que lo preferible sería reemplazar el juego de palabras por uno propio de la lengua terminal, es decir, como en la primera técnica que propone Delabastita (véase la sección 2.6.1.1).

Ejemplo:

La nota 21 de Jaime de Ojeda (1970) se refiere al juego de palabras que alude a los dos significados homonímicos de *draw*, dibujar y sacar, y al de la expresión *well in*:

Hemos pasado por dos juegos de palabras que considero intraducibles: aprendían a “dibujar” (*draw*) que es homónimo de “sacar” (agua de un pozo). En el siguiente párrafo verá el lector nuevamente el mismo juego. En cuanto a estar “bien dentro” del pozo, la palabra pozo, *well*, se confunde con la expresión *well in*, bien dentro, enlazando así con el mismo sonido las ideas de “pozo” y “bien dentro” del pozo.

Sin embargo, como menciona Delabastita, es posible que en la práctica se combinen a la vez dos o más de estas técnicas. Por ejemplo, se puede omitir un juego de palabras y añadir a continuación una nota al pie explicando la razón de esta omisión, ofreciendo en esta, a su vez, una traducción literal del juego de palabras.

En este capítulo, se habló sobre los juegos de palabras y se dio la definición de los mismos, deteniéndonos especialmente en la que ofrece Dirk Delabastita, que es una de las definiciones más precisas y concisas que se han dado sobre el tema. Asimismo, se exploraron los mecanismos de los juegos de palabras como el metanálisis o la preferencia semántica en las colocaciones, entre otros. También se habló sobre la relación entre los juegos de palabras y el humor verbal, y se mencionaron algunas teorías sobre ello. Por último, se ofreció la clasificación de los juegos de palabras y se trataron las estrategias que propone Delabastita para traducirlos.

3 ANÁLISIS

3.1 Comparación del español y el inglés

En esta sección no se tratarán de forma exhaustiva todas las diferencias y similitudes que presentan el inglés y el español, sino únicamente aquellas que tienen relación con la traducción de los juegos de palabras.

3.1.1 Elementos morfológicos

Como ya se mencionó en la sección 1.2.1, correspondiente a *Morfología*, según Stockwell et al. (1965a: 59), el español tiene dos procesos de formación de palabras: la afijación y los compuestos.

En general, la afijación tiene un gran número de reglas, algunas de las cuales tienen una aplicación muy limitada, pues no existen criterios formales que determinen cuáles afijos son compatibles con qué raíces (Stockwell et al. 1965a: 55).

Algo que es importante destacar es que tanto el inglés como el español tienen prefijos y sufijos derivacionales. Gracias a esta coincidencia morfológica, resulta relativamente sencillo traducir los juegos de palabras que utilizan la afijación. Esto sucede porque estas dos lenguas comparten muchas formas equivalentes, ya que “Spanish inherited them from Latin; English borrowed them either directly from Latin, mostly during the Renaissance, or through French” (Stockwell et al. 1965a: 55-56). Sin embargo, son ante todo los sufijos, y no tanto los prefijos, los que comparten un origen y significados comunes tanto en inglés como en español, así tenemos:

personaje vs. personage
abundancia vs. abundance
educación vs. education
pianista vs. pianist
(Stockwell et al. 1965a: 56)

El otro proceso es el de la formación de compuestos. Aquí dos palabras se combinan para formar una nueva palabra, como en *lava + ropas > lavarropas* o en *verde*

+ *blanco* > *verdiblanco* (Nueva gramática de la lengua española 2010: 191). Otros ejemplos son *altoaragonés*, *limpiacristales*, *sabelotodo*, *sacapuntas* y *hombre lobo*, “en la última de las cuales no se integran gráficamente los dos componentes”. En este último caso, un sustantivo modifica a otro sustantivo.

Como se menciona en el artículo en línea, *On Linguistic Aspects from a Cross-cultural Perspective*, estas palabras en inglés consisten de un núcleo que consisten de un núcleo que determina la clase del compuesto, y un modificador, que denomina las diferentes características. Así, por ejemplo: “The specifying part is actually the appearance property which is perspectivized: e.g. the coloured spots of a peacock in peacock butterfly, a cat’s whiskers in catfish, etc.”

Cabe señalar, sin embargo, que el inglés utiliza mucho más este recurso que el español. (60) Al respecto, Hervey et al. (1995: 62) agregan que el español presenta cierta resistencia al tipo “germánico” de compuestos y a todo tipo de compuesto en general.

Por esta razón, se concluye: “Affix derivation has more potential transfer from Spanish to English (both positive and negative) than compounding”. (Stockwell et al 1965a: 63).

Como ya se vio en la sección 2.6.1.2.5, correspondiente a los juegos de palabras basados en la morfología, un tipo de compuestos que ocurre en *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There* y en el poema *Jabberwocky* de Lewis Carroll, es el de los compuestos acronímicos. Como menciona el *Manual de la nueva gramática de la lengua española 2010*, estos se forman de la siguiente manera: “Cuando uno de los dos segmentos, casi siempre el primero, está acortado, se obtienen los llamados compuestos acronímicos, como en cantante + autor > cantautor” (192). En inglés, normalmente sucede algo similar, es decir, este tipo de compuestos se forman con las primeras letras de la primera palabra y con las últimas de la otra, así: *smog* = smoke + fog y *motel* = motor + hotel.

Sin embargo, como se puede ver en el poema *Jabberwocky*, de Carroll, a veces esta combinación de letras es más compleja, por lo que podemos obtener combinaciones como las siguientes: *Frumious*: fuming + furious y *Vorpal*: verbal + gospel.

Como se puede ver en estos dos últimos ejemplos, los acrónimos que resultan de estas palabras son atípicos, y el orden de las letras que se tomaron para su formación es aleatorio.

3.1.2 Elementos sintácticos

La sintaxis es un área que también origina humor verbal. Y esto ocurre porque algunas estructuras sintácticas se pueden interpretar en por lo menos dos formas distintas. A este tipo de estructuras, Di Tullio (1997:39) las llama casos de homonimia estructural. Por su parte, Duff (1981: 33) dice: “Ambiguity most often arises whenever there are two subjects or objects that might equally be related to the same verb. English, having no case system and no genders, is particularly open to this kind of ambivalence”. Algunos ejemplos de ello son los siguientes:

Police help dog bite victim

Look at the dog with one eye.

Aquí, en el primer ejemplo, se puede ver cómo el verbo *help* se relaciona tanto con *dog* como con *victim*. Y en el segundo, *look* se puede asociar con *dog*, pero también con el sintagma preposicional *with one eye*.

Otro problema lo constituyen las preposiciones, porque como mencionan Stockwell et al. (1965a: 95), estas no suelen usarse de la misma forma en inglés y en español, incluso si son relativamente equivalentes, tal como se puede apreciar en el siguiente ejemplo:

The girl with the blue dress vs. La muchacha del vestido azul

Adicionalmente, el inglés utiliza sintagmas preposicionales para denotar localización (*the book on the table*), posesión (*the girl with the blue eyes*) e identificación (*the one in the skirt*), los mismos que están directamente unidos al sustantivo, como en *the book on the table*, que es una forma de una cláusula relativa reducida: *the book which is on the table* (Stockwell et al. 1965a: 95 y Hill y Bradford 1991: 177), algo que en español no se da, pues *el libro en la mesa* violaría su sintaxis. Por ello, traducir estas estructuras para que conserven el juego de palabras resulta complicado, como en el siguiente caso que aparece en un artículo en línea de Hickey (1999):

A: May I try on that blue dress in the window please?

B: No, madam, you'll have to use the fitting room like everyone else.

Como menciona Hickey, “aquí el humor se deriva de la ambigüedad gramatical del inglés «in the window», que puede ser una frase adjetival, en cuyo caso describe el vestido, o adverbial, en cuyo caso expresa dónde ha de probarse la prenda”.

Tal como ya se mencionó en la sección 2.7, correspondiente a *Criterios para traducir los juegos de palabras*, este juego de palabras sintáctico podría traducirse así:

—Oiga señorita, ¿puedo probarme ese traje de noche?

—No señora; cerramos a las seis.

Aquí se tiene que aprovechar la confusión de la preposición *de* para generar el humor, el cual en el chiste original se produce por la confusión de la frase adjetival *in the window*, pero, como afirman Hill y Bradford (1991: 177), “English generally uses a phrase to indicate location, but Spanish prefers a clause”. Por lo que nos tenemos que conformar con una adaptación semántica para resolver este juego de palabras.

Hickey (1999) propone, además, utilizar cuatro preposiciones en español (de, para, con y sin) que se prestan a doble sentido, dependiendo de cómo se las emplee. Los ejemplos que propone el autor son los siguientes:

—¿Ves ese chico con la gabardina puesta?

—Sí, cómo no; si la gabardina no me afecta la vista en absoluto.

—¿Ves a ese chico sin corbata?

—No, no le veo, y sí que llevo corbata.

—¿Quieres tomar un café con leche?

—No, prefiero tomarlo contigo.

—¿Comiste con gusto?

—No, comí con María.

Otro ejemplo con la preposición *con*, y que da lugar a confusión, lo propone Di Tullio (1997: 40).

Juan se le acercó a un hombre con un cuchillo:

- a. [Juan se le acercó [a [un hombre con un cuchillo]]]
- b. [Juan se le acercó [a [un hombre]] [con un cuchillo]]

En (a) quien tiene el cuchillo es el hombre a quien Juan se acerca; en (b), es Juan.

Además, Di Tullio menciona que la ambigüedad también se puede dar por “la función sintáctica que desempeñe un cierto constituyente” (1997: 41). Pone como ejemplo el siguiente: Juan piensa *en* la oficina.

Esta oración se puede interpretar de dos formas: Juan suele pensar y reflexionar en su lugar de trabajo, es decir, en su oficina; o Juan piensa sobre algo que tiene que ver con su oficina. Dicho de otra forma: *piensa en la oficina* en el primer caso es un sintagma adverbial, y en el segundo, un sintagma preposicional (Di Tullio 1997: 41).

En inglés, ocurre un caso similar, el cual se puede apreciar en la tira cómica que aparece en Fromkin et al. 2011:151:

- A: I cursed the day I was born.
- B: Really? I did not start until I was four.

Aquí el humor se basa en el hecho de que el verbo *curse* puede tomar un sintagma nominal (“cursed the day”), pero también puede ser modificado por un sintagma adverbial de tiempo (“cursed on the day”): (Fromkin 2011: 153). Esto nos da como resultado los siguientes árboles:

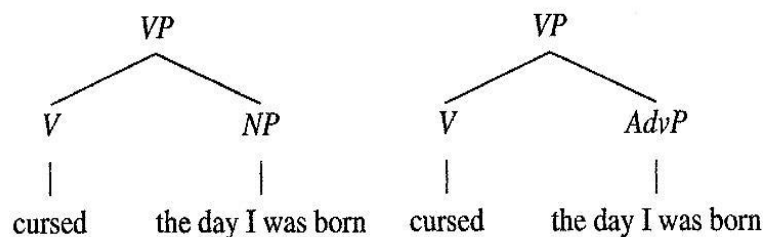


Gráfico de Fromkin et al. 2011: 153

Un último caso de ambigüedad sintáctica, también propuesto por Di Tullio (1997:41), se da por la ambigüedad semántica de una palabra:

La elección del presidente

Aquí la confusión se da porque esta oración puede referirse a un sufragio en el que se va a elegir a un presidente, o bien, a que es el presidente el que eligió algo.

3.1.3 Elementos fonológicos

De acuerdo con Shoebottom², la mayor diferencia entre el inglés y el español es la alta correspondencia entre la ortografía y la pronunciación de este último, lo que no sucede con el inglés.

En español se utilizan las vocales individuales más que en inglés (Nash 1977: 13). Esto se evidencia, por ejemplo, en que el español tiene 5 sonidos de vocales puras y son éstas las que aparecen en su escritura, mientras que el inglés tiene 12 sonidos vocálicos, pero sólo emplea las 5 vocales del alfabeto: *a, e, i, o, u*; además de ciertas combinaciones como *oo, ee, ae, ea*, etc; las cuales no siempre producen los mismos sonidos. Esto se evidencia en el ejemplo que Nash (1977: 4) nos proporciona: las vocales en las palabras *see, sea, cede* presentan el mismo fonema /iy/, pero tienen diferente escritura; en cambio, las vocales en las palabras *blood /ə/, wood /U/, soon /uw/ and floor /ɔ/* tienen diferentes fonemas, pero se escriben de la misma manera.

Por lo mismo, como afirma la página web mencionada anteriormente, no es sorprendente que los hispanohablantes tengan tantos problemas al producir e incluso al percibir los múltiples sonidos de las vocales del inglés.

La razón para esta diferencia entre la pronunciación y la escritura en el inglés se debe al gran desplazamiento vocálico (*Great Vowel Shift*) que, de acuerdo con Fromkin et al. (2011:493), se dio entre 1400 y 1600, dando como resultado nuevas representaciones fonémicas de las palabras y los morfemas.

El ejemplo que ofrecen Fromkin et al. (2011: 494) de este fenómeno es el de la pronunciación de las siguientes palabras: *please—pleasant; serene—serenity; sane—*

² <http://esl.fis.edu/grammar/langdiff/spanish.htm>

sanity; crime—criminal; sign—signal; cuyas vocales en cada par se pronunciaban igual antes de que se diera el gran desplazamiento vocálico.

Nash dice al respecto (1977:4): “The chief disadvantage of alphabetic writing based on sound rather than meaning is that pronunciation of a language changes through time, while writing conventions tend to remain static”. Estas inconsistencias, tal como señala Fromkin et al. (2011: 494), se producen porque el sistema de escritura del inglés aún refleja la manera en que las palabras se pronunciaban antes de que ocurriera el gran desplazamiento vocálico.

Según Nash, el español americano tiene 19 fonemas consonánticos y 10 fonemas vocálicos, mientras que el inglés americano tiene 24 fonemas consonánticos y 17 fonemas vocálicos (1977:13). Como se puede constatar en los primeros dos gráficos, las consonantes no presentan mayor problema en cuanto a los juegos de palabras homofónicos. El sistema de consonantes del español tiene 19 consonantes y dos semivocales; mientras que el inglés tiene 24 consonantes, incluyendo dos semivocales (Stockwell y Bowen 1965b: 116).

labial	inter-dental	dental	palatal	velar	
p		t		k	voiceless stops
b		d		g	voiced stop-spirants
f	ʃ	s	ch	h	voiceless spirants
m		n	ɲy		nasals
		l	(l)y		laterals
		r			vibrant
			y	w	semivowels

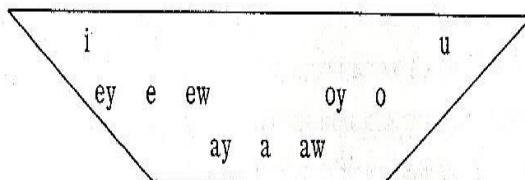
Stockwell y Bowen 1965b: 116. Consonantes del español

labial	inter-dental	alveolar	palatal	velar	glottal	
p		t	ch	k		voiceless stops
b		d	ʃ	g		voiced stops
f	ʃ	s	ʃ		h	voiceless spirants
v	d	z	ʒ			voiced spirants
m		n		ŋ		nasals
		l				lateral
		r				retroflex
w			y			semivowels

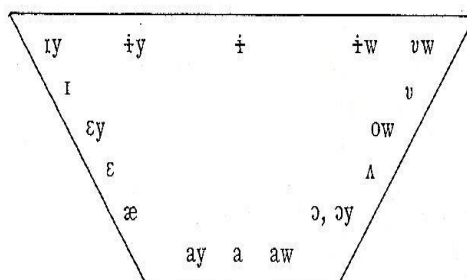
Stockwell y Bowen 1965b: 116. Consonantes del inglés

Resulta evidente que el español tiene menos fonemas que el inglés, pero el principal problema se presenta con las vocales, pues los juegos de palabras homofónicos juegan principalmente con la amplia gama de fonemas vocálicos del inglés, y el español no tiene tantos. Ello se evidencia, por ejemplo, con la palabra inglesa *grass*, /græs/ en la que [æ] no tiene equivalente alguno en español (Stockwell y Bowen 1965b: 15).

De hecho, el inglés tiene al menos tres sistemas vocálicos, los cuales se dan en los diferentes entornos de las palabras, mientras que el español tiene un solo sistema que no varía de manera significativa de una posición a otra, además, el sistema vocálico del inglés es considerablemente más elaborado que el del español en cuanto a núcleos silábicos, los cuales consisten en una vocal en el núcleo de una sílaba (Stockwell y Bowen 1965b:86).



Stockwell y Bowen 1965b: 94. Vocales y diptongos del español



Stockwell y Bowen 1965b: 92. Vocales y diptongos del inglés

Tal como menciona Nash 1977:15, el problema no sólo es la desventaja numérica de los fonemas del español frente a los del inglés, sino también su posición, así tenemos que en estas dos lenguas algunos fonemas nunca se utilizan al comienzo de una palabra, y algunos nunca al final. Stockwell y Bowen (1965b: 5) mencionan el caso de que en español nunca puede ocurrir el fonema /s/ antes de otra consonante al inicio de palabras,

es decir, una consonante inicial doble, mientras que en inglés esto es algo común, tal como lo evidencian las palabras *speak* o *smell*.

Volviendo al tema de las vocales, sin embargo, vemos que, en español, todas las vocales pueden aparecer al final de palabra, estén acentuadas o no, mientras que en inglés solo ciertas vocales pueden ocupar esta posición, como es el caso de la vocal *e*, en *lake* *made* y en muchas otras palabras (Nash 1977:13). En lo que sí coinciden, no obstante, es en que todas las vocales ocurren en posición media en ambas lenguas. Respecto a las consonantes, Nash (1977: 13) nos explica que sucede lo contrario. Mientras que en inglés, todas las consonantes excepto una pueden ocurrir en posición final, y pueden combinarse dos, tres e incluso consonantes, en español, no obstante, solo seis consonantes pueden hacerlo: /d/ sed; /s/ lunes; /n/ fin; /r/ mar; /l/ sal; y /x/ reloj, aunque el fonema /x/ en posición final no es común en palabras propias del español, aunque sí en préstamos.

Algo que da lugar a confusiones y, por tanto, también a juegos de palabras, es la similitud fonética, la cual ocurre por sustituciones de sonidos que incluyen fonemas que comparten algunas de sus características fonéticas, es decir, los pares mínimos (Nash 1977: 27-28). Esto lo podemos apreciar en el siguiente chiste proporcionado por Nash:

Two friends meet on the street.
Harry: Hello, Bill. Where are you coming from?
Bill: From the ear doctor. I just got a new hearing aid.
Harry: What *kind* is it?
Bill: It's about three o'clock.

Como se puede apreciar en este chiste, *kind* /kaynd/ y *time* /taym/ (27) comparten ciertas similitudes fonéticas en varios de sus fonemas, así tenemos:

El fonema /k/ es una consonante oclusiva velar sorda.

El fonema /t/ es una consonante oclusiva alveolar sorda.

Estos dos fonemas comparten dos de sus características fonéticas: las dos son sordas y oclusivas.

El fonema /ay/ es idéntico en ambas palabras.

El fonema /n/ es una consonante sonora alveolar nasal.

El fonema /m/ es una consonante sonora bilabial nasal.

Estos fonemas comparten dos de sus características fonéticas: las dos son sonoras y nasales.

El fonema /nd/ forma una consonante final doble. (La traducción es mía; Nash 1977: 27)

Para terminar, respecto al asunto de los juegos de palabras, Hervey et al. (1995: 44) nos señalan que ninguna lengua puede reproducir de manera exacta la misma secuencia de sonidos de la otra. Por tal razón, los juegos de palabras homofónicos no solo son difíciles de traducir, sino que, en algunas ocasiones, incluso imposibles. Especialmente si pertenecen a distintas familias lingüísticas. No obstante, a veces se pone especial interés en recrear los efectos fonéticos o gráficos del texto original, incluso en detrimento del sentido. En cambio, en el otro extremo, algunos textos pierden mucho de su sentido, si se los despoja de sus propiedades fonéticas y gráficas (Hervey et al. 1995: 44). Como conclusión, podemos decir que la respuesta estaría en un equilibrio entre estas dos posturas.

3.1.4 Elementos semánticos y pragmático-culturales

Las diferencias entre el inglés y el español no se limitan únicamente a su gramática o fonología, pues también la cultura desempeña un papel importante aquí. Al respecto, Stockwell et al. (1965a: 271) nos dicen que, de hecho, la cultura está demarcada por las diferentes experiencias que se viven en un entorno o en otro, en este caso, un entorno anglohablante y uno hispanohablante. Además, esta diferencia de cultura afecta la estructuración del contenido de dichas experiencias, lo cual se manifiesta en las lenguas. Como resultado “When the non-native speaker of a language listens to the language as spoken by natives, the meanings that he grasps are not those that the native speakers attempt to convey, but those of the system of the language of the listener” (Lado 1957, citado en Stockwell et al. 1965a: 269). Esto constituye un claro caso de interferencia en el que esperamos que la otra lengua, de alguna manera, se adapte a la nuestra; sin embargo, esto no sucede.

Algo que de alguna manera refuerza el punto anterior lo tenemos en el siguiente ejemplo: la palabra *minister* representa un concepto que no tenemos en español:

a person whose job involves leading church services, performing religious ceremonies (such as marriages), and providing spiritual or religious guidance to other people : a member of the clergy in some Protestant churches (Merriam Webster, 11^a edición, 2005).

Sin embargo, si quisiéramos traducir esta palabra al español, ni *misionero* ni *ministro* llenarían totalmente el concepto expresado por *minister* (Stockwell et al. 1965a: 271). Esto sucede porque no existe una correspondencia total entre las palabras del inglés y del español. Como señala Duff (1981:10), por ello la tarea del traductor es realmente compleja y difícil, pues debe acercar los diferentes conceptos expresados por estas palabras lo más posible. Si el traductor no tomara en cuenta esta situación, estaría imponiendo los conceptos de una lengua en otra, con lo cual crearía una tercera lengua (Duff 1981:10).

Otro tema importante es el de la carga semántica que tienen las palabras y cómo, a veces, esa cualidad se pierde al traducirlas del español al inglés. Así, por ejemplo, la palabra *iglesia* no evoca exactamente lo mismo para un latinoamericano que para un norteamericano, aun cuando los dos tengan una idea general del concepto. El primero no se va a imaginar una iglesia con una fachada blanca y una sola campana, que es el prototipo de iglesias que existen en Nueva Inglaterra, sino más bien una iglesia de tipo colonial, llena de imágenes y figuras religiosas en su interior. Lo mismo sucede con otras palabras, por ejemplo, *balcón* y *balcony*, *funcionario público* y *public servant* o *policía de tránsito* y *traffic cop*, por mencionar unos pocos (Stockwell et al. 1965a: 278). Por ello, como ya se dijo anteriormente, la lengua y la cultura tienen un vínculo íntimo.

Otro tema muy relacionado al anterior es el de la fuerza ilocutiva que tiene una palabra en una lengua y que puede perderse al traducirla a otra. Al respecto Hervey et al. (1995: 98) mencionan, por ejemplo, que las palabras "*homosexual*" "*queer*" y "*gay*" comparten un contenido referencial, mas no un significado total, es decir, un significado que no tiene toda su fuerza connotativa. Por tal razón, si en un texto literario, donde aparece la palabra *maricón*, ésta se traduce como *homosexual*, expresaría el significado literal del TO, pero no transmitiría la actitud denigrante y despectiva que conlleva la palabra *maricón*, por lo que en este caso, *queer* o *pansy* serían mejores traducciones (Hervey et al. 1995: 98).

Otro tema interesante es el del punto de vista que adoptan los hablantes de una lengua respecto a ciertas palabras. Así tenemos, por ejemplo, que en inglés *grand piano* hace referencia al tamaño de este instrumento musical, mientras que *piano a queue*, en

francés, (piano de cola) hace referencia a la forma, mientras que *Flügel* “piano de ala”, en alemán, sugiere la posición que ocupa en la habitación³. Otros ejemplos que se mencionan en este artículo en línea de Mariana Neagu, son el de *pavement*, en inglés, donde se hace referencia al material de que está hecha la acera; *trottoir* en francés, donde se hace referencia al acto físico de trotar (*trotter* en francés); y *Bürgersteig*, en alemán, que vendría a ser “parte de la carretera para los civiles”, donde se hace referencia al agente de la acción, en este caso, a la gente que utiliza la acera. Un caso, que de hecho se relaciona con la carga semántica, es el de *happy*, en inglés. En otras lenguas europeas como alemán (*glücklich*), francés (*heureux*), italiano (*felice*) y español (*feliz*), esta palabra parece tener mucha más fuerza. La autora de este artículo en línea explica que esto se debe a que *happy* tiene en su campo semántico el componente “conformidad”, el cual se puede evidenciar en el siguiente ejemplo:

- a. Are you thinking of applying for a transfer?
- b. No, I'm quite *happy* where I am.

En este contexto, *I am quite happy where I am*, no se traduciría como *Estoy muy feliz aquí*, sino como *Estoy bastante conforme aquí*. Por lo que en este caso, *happy* no tendría toda la fuerza ni la intensidad emocional que sus respectivos equivalentes sí tienen en otras lenguas.

Como conclusión a este apartado, se puede decir que las connotaciones de un elemento léxico dependen de la cultura en la que se aplican (Stockwell et al. 1965a: 277-278).

Otro problema lo constituyen las expresiones idiomáticas, pues la expresión idiomática de una lengua puede no tener equivalente en la otra. Así, por ejemplo, la expresión en inglés *He went to great lengths* no tiene una expresión idiomática equivalente en español, por lo que se traduciría simplemente como *Hizo todo lo posible* (Duff 1981:90).

Sin embargo, como mencionan Hervey et al. (1995:24), al no utilizar una expresión idiomática como constaba en el original, se pierde el efecto estilístico que se pretendía.

En pocas palabras, como sugiere Duff (1981:90-91), es importante reconocer entre aquellas expresiones idiomáticas que no tienen equivalente en la lengua terminal, como

³ <http://www.generativeart.com/on/cic/99/2899.htm>

en el caso del ejemplo brindado anteriormente, y las que sí los tienen como en el siguiente ejemplo:

English: On such occasions he *let himself go, giving vent to* his enthusiasm.

Spanish: En tales ocasiones *se dejaba llevar por sus emociones, dando rienda suelta* a su excitación.

Como conclusión, se puede decir que, siempre que sea posible, es mejor encontrar un equivalente para las expresiones idiomáticas que aparezcan en el original, sin embargo, cuando no se pueda, tal como menciona Duff (1981: 90), y si el contexto lo permite, entonces bastará una expresión llana que exprese lo dicho.

3.2 Traducciones al español que se utilizan para el presente análisis

Las traducciones que se emplearon para el análisis de la presente disertación se escogieron en base al año en se tradujo *Alice's Adventures in Wonderland*. Así, Jaime de Ojeda tradujo el libro en 1970, Francisco Torres Oliver, en 1984; y Dolores Aranguren, en 2010.

3.2.1 Jaime de Ojeda

Biografía

En el único lugar del Internet en el que se pudo encontrar lo que sería una especie de biografía fragmentada de Jaime de Ojeda, fue en un artículo del diario *El País*, escrito por Naira Galárraga⁴. En el mismo, se menciona que De Ojeda fue embajador de España en Washington, ciudad en la que decidió quedarse a vivir. Además, la autora de esta nota comenta que este traductor es “bisnieto, nieto, hijo, hermano y tío de diplomáticos, que quiso ser músico, que demuestra tener buena memoria para las fechas y los detalles, y que disfruta dando vida a las anécdotas con la modulación de la voz y los gestos”. Asimismo se menciona su labor como traductor de la primera versión de *Alice's Adventures in Wonderland*, en 1970, sobre la que la autora de este artículo escribe “Al

⁴ http://sociedad.elpais.com/sociedad/2013/06/13/actualidad/1371148841_664673.html

principio se resistió a la petición de Alianza, le parecía intraducible. Y resulta que le divirtió muchísimo.”

Su traducción

Jaime de Ojeda es el primer traductor oficial que tradujo al español *Alice's Adventures in Wonderland*, en 1970. No tiene introducción, pero sí 30 notas de traducción al final de la obra. Tradujo directamente de la versión original de la obra, que se escribió en 1865. También resulta preciso mencionar que De Ojeda utiliza cursivas en ciertas ocasiones para resaltar palabras importantes con el fin de hacer entender mejor determinados juegos de palabras a su público, por lo que se podría decir que su versión es, en cierta medida, didáctica.

3.2.2 Francisco Torres Oliver

Biografía

El único lugar en que se pudo encontrar la biografía de este traductor fue la Wikipedia⁵. Aquí se menciona que Francisco Torres Oliver (Alicante, el 21 de junio de 1935) es uno de los más importantes traductores literarios españoles. Entre los escritores más importantes a los que ha traducido están: Charles Dickens, D. H. Lawrence, Daniel Defoe, H. P. Lovecraft, James Hogg, Jane Austen, Lewis Carroll, Thomas Hardy, Thomas Malory, Arthur Machen, M. R. James y Vladímir Nabokov. También traduce al francés, y no solo traduce literatura, sino también textos de historia, filosofía y antropología. El género literario que más disfruta traduciendo es la novela gótica, por lo que “valora especialmente las traducciones que llevó a cabo de *Drácula* de Bram Stoker, que le resultó "fascinante", o de *Frankenstein* de Mary Shelley, libro que califica como "prodigioso”.

En este artículo de Wikipedia, también se menciona que ha recibido el Premio Nacional de Traducción de Literatura Infantil y Juvenil, el Premio Nacional a la Obra de un Traductor de España y un galardón especial, “como reconocimiento a toda su carrera”.

Su traducción

Francisco Torres tradujo en 1984 la versión anotada de Martin Gardner, de 1960. No existe ninguna introducción ni notas explicativas por parte del traductor; sin embargo,

⁵ http://es.wikipedia.org/wiki/Francisco_Torres_Oliver.

trajo la introducción de Gardner y las notas del mismo, las cuales aparecen a lo largo del texto. Su uso de cursivas para resaltar los juegos de palabras es mínimo.

3.2.3 Dolores Aranguren

Biografía

No se encontraron datos personales de esta traductora. Se buscó en varios sitios de Internet como bibliopolis.com⁶, librosar.com.ar⁷ y otros similares en los que únicamente consta que fue la traductora de *Alice's Adventures in Wonderland* para la Editorial Planeta en 2010.

Su traducción

Es la primera edición (2010) de la Editorial Planeta de Buenos Aires. Al igual que De Ojeda, tradujo directamente de la versión original de la obra. No contiene introducción a la obra ni notas explicativas. No utiliza cursivas en los juegos de palabras.

6

[http://www.bibliopolis.com/main/books/results.html?author=Carroll%20Lewis.%20Dolores%20Aranguren%20\(translator\).&search=1&sortby=distance](http://www.bibliopolis.com/main/books/results.html?author=Carroll%20Lewis.%20Dolores%20Aranguren%20(translator).&search=1&sortby=distance)

⁷ <http://www.isbnargentina.org.ar/portal/detallesLibro.aspx?codigo=273401>

3.3 Análisis

3.3.1 Metodología del análisis

Para el presente estudio, se llevó a cabo un análisis cualitativo de veinte juegos de palabras de los muchos que aparecen en *Alice's Adventures in Wonderland*. Se eligieron estos juegos de palabras en particular, porque son los que presentan mayor complejidad, pues se requieren varias ramas de la lingüística para analizarlos.

Para llevar a cabo este análisis se compararon tres distintas traducciones: una de 1970, otra de 1984 y una más actual, de 2010, como se dijo en la Metodología.

Los elementos que se emplean para describir y analizar cada juego de palabras son los siguientes:

1. Tipo de juego de palabras, según Delabastita
2. Estrategia de traducción del juego de palabras, según Delabastita
3. Comentario sobre la traducción que mejor logra transmitir el juego de palabras original, basándonos en distintos factores lingüísticos.

Además, se opta por agrupar a los juegos de palabras de acuerdo con la clasificación lingüística de Delabastita (1993), cada una con su subclasificación, vertical y horizontal:

- 1) homónimos
- 2) homófonos
- 3) parónimos
- 4) otros

Además, no se encontró un solo homógrafo en la obra, por lo que no se los incluye en el análisis.

3.3.2 Análisis de los juegos de palabras

3.3.2.1 Homónimos

1.

<p><i>Original de Lewis Carroll</i></p>	<p>[...] 'And so these three little sisters— they were learning to draw, you know— 'What did they draw?' said Alice, quite forgetting her promise.</p> <p>'Treacle,' said the Dormouse, without considering at all this time.</p> <p>[...]</p> <p>'They were learning to draw,' the Dormouse went on, yawning and rubbing its eyes, for it was getting very sleepy; 'and they drew all manner of things— everything that begins with an M—'</p>
<p><i>Jaime de Ojeda (1970)</i></p>	<p>—[...] Así, pues, ahí estaban las tres hermanitas, y además, habéis de saber, estaban aprendiendo a sacar...</p> <p>—¿Y qué es lo que sacaban? — preguntó Alicia, que ya se había olvidado de su promesa.</p> <p>—¡Melazas! —dijo el Lirón sin la menor vacilación esta vez.</p> <p>[...]</p> <p>—Y también aprendían a dibujar—, continuó el Lirón bostezando y frotándose los ojos, pues se estaba durmiendo cada vez más, —y dibujaban toda clase de cosas... todo lo que empieza con la letra M...»</p>
<p><i>Francisco Torres (1984)</i></p>	<p>[...] Así que las tres hermanitas... estaban aprendiendo a sacar...</p>

	<p>—¿Qué sacaban? —dijo Alicia, olvidando por completo su promesa.</p> <p>—Melaza —dijo el Lirón, sin pararse a pensar esta vez. [...]</p> <p>—Estaban aprendiendo a sacar... y a dibujar —siguió el Lirón, bostezando y frotándose los ojos, ya que le estaba entrando sueño—, toda clase de cosas... todo lo que empezaba por M...</p>
<p><i>Dolores Aranguren (2010)</i></p>	<p>—[...] Así pues, nuestras tres hermanitas... estaban aprendiendo a dibujar, sacando...</p> <p>—¿Y qué sacaban? —preguntó Alicia, que ya había olvidado su promesa.</p> <p>—Melaza —contestó el Lirón, sin tomarse esta vez tiempo para reflexionar. [...]</p> <p>—Estas tres hermanitas estaban aprendiendo, pues, a dibujar —siguió el Lirón, bostezando y frotándose los ojos, porque le estaba entrando un sueño terrible—, y dibujaban todo tipo de cosas... todo lo que empieza con la letra M...</p>

Análisis:

Tipo de juego de palabras: El juego de palabras original es un homónimo horizontal, puesto que aquí se juega con los dos sentidos de *draw*: “dibujar” y “sacar”.

Estrategia de traducción: Aquí la técnica aplicada por De Ojeda y Torres es juego de palabras a expresión sin juego de palabras, mientras que Aranguren emplea la técnica juego de palabras a juego de palabras.

Mejor traducción: En cuanto al sentido del original, aquí quizás la mejor versión sea la de Aranguren, pues al incluir desde el principio los dos significados de *draw* ayuda a entender mejor al lector el porqué de la confusión de Alicia: “estaban aprendiendo a dibujar, sacando...” Aquí, “sacando” se puede asociar con el verbo anterior “dibujar”, interpretándolo así como una expresión inconclusa de “dibujar, sacando un boceto”; y evidentemente aquí “sacar” funcionaría como un homónimo. Por otra parte, las traducciones de Jaime de Ojeda y Torres no sólo no transmiten el sentido original, sino que además producen un diálogo incoherente en el que Alicia queda confundida por algo que según la traducción sí le respondieron con lógica: “¿Y qué sacaban?” “Melaza”. Cabe señalar por último que cuando Torres añade los dos sentidos de *draw* en la segunda intervención del Lirón, no aporta nada al sentido del original y confunde de igual manera al lector. De Ojeda, en sus notas al final de la obra, menciona que considera este juego de palabras intraducible.

2.

<i>Original de Lewis Carroll</i>	'Hadn't time,' said the Gryphon: 'I went to the Classics master, though. He was an old crab, he was.'
<i>Jaime de Ojeda (1970)</i>	—No tenía tiempo suficiente —explicó el Grifo—. Iba, sin embargo, a las clases de Letras. Y menudo maestro que teníamos, ¡ése sí que era un viejo cangrejo!
<i>Francisco Torres (1984)</i>	—No tuve tiempo —dijo el Grifo—, sin embargo, me dio clase el profesor de lenguas clásicas. Era un viejo Cangrejo.
<i>Dolores Aranguren (2010)</i>	—Yo nunca tenía tiempo suficiente —se excusó el Grifo—. Pero sí que iba a las clases de Letras. Y teníamos un maestro que era un gran maestro, un viejo cangrejo.

Análisis:

Tipo de juego de palabras: El presente es un homónimo vertical. Aquí se juega con el doble sentido de la palabra *crab*, que en inglés significa tanto “cangrejo” como “cascarrabias”.

Estrategia de traducción: Torres y Aranguren emplean la técnica juego de palabras a expresión sin juego de palabras, mientras que De Ojeda emplea la técnica juego de palabras a figura retórica.

Mejor traducción: Ninguno de los traductores logra totalmente el sentido del original, aunque por la fuerza ilocutiva expresada, el texto de Jaime de Ojeda es el que más se aproxima: “Y menudo maestro que teníamos, ¡ése sí que era un viejo cangrejo!”. Por otro lado, tanto Torres como Aranguren no logran transmitir en absoluto el sentido del original.

Esta dificultad se debe a que en inglés una de las acepciones de *crab*, es “cangrejo” y, la otra, “cascarrabias”, mientras que en español sólo existe la acepción de crustáceo, y las otras no se relacionan para nada con la idea de alguien malhumorado. Así, tenemos:

En inglés:

¹*crab: any of numerous chiefly marine broadly built decapod crustaceans.*

⁴*crab (1580): an ill-tempered person: grouch*

Según el Merriam-Webster's Collegiate Dictionary en su 11.^a edición

En español:

cangrejo.

(Del dim. de cangro).

1. m. Cada uno de los artrópodos crustáceos del orden de los Decápodos.

2. m. En las armaduras antiguas, conjunto de láminas articuladas para facilitar el movimiento en las corvas y en la sangría del brazo.

3. m. Mar. Verga que tiene en uno de sus extremos una boca semicircular por donde ajusta con el palo del buque, y la cual puede correr de arriba abajo o viceversa, y girar a su alrededor mediante los cabos que se emplean para manejarla.
4. m. Cuba. cáncer (El tumor maligno).
5. m. coloq. Ven. Asunto que no se puede resolver.

Según el DRAE, 22.ª edición.

Basándonos en lo anterior, podemos decir que debido a limitaciones propias del español en cuanto a la polisemia u homonimia de la palabra *cangrejo*, los tres traductores tuvieron problemas para traducir este juego de palabras. Una solución habría sido reemplazar el cangrejo por un animal conocido por tener mal temperamento en un contexto hispanohablante, pero no es fácil encontrar un animal con estas características (podemos mencionar aquí las frases “¿Comiste carne de tigre?” o “Se puso hecho una pantera” que, sin embargo, se refieren a un estado temporal de furia y no a estar malhumorado todo el tiempo). Sin embargo, incluso de haber podido dar con un animal con esta característica, habría tenido que ser un animal marino para no salirse del contexto de este capítulo particular, el cual tiene como fondo la vida en el mar.

3.

<i>Original de Lewis Carroll</i>	'It's a mineral, I THINK,' said Alice. 'Of course it is,' said the Duchess, who seemed ready to agree to everything that Alice said; 'there's a large mustard- <i>mine</i> near here. And the moral of that is—"The more there is of <i>mine</i> , the less there is of yours."
<i>Jaime de Ojeda (1970)</i>	—Me <i>parece</i> que es un mineral —dijo Alicia. —Pues claro que sí —asintió la Duquesa , que parecía dispuesta a estar en todo de acuerdo con Alicia—; cerca de aquí hay una gran <u>mina</u> de mostaza; y la moraleja de esto es...: “Mi medro <u>mina</u> el tuyo”.
<i>Francisco Torres (1984)</i>	—Es mineral, <i>creo</i> —dijo Alicia.

	— Por supuesto que lo es —dijo la Duquesa , que parecía dispuesta a coincidir en todo lo que dijese Alicia—: hay una gran mina de mostaza cerca de aquí. Y la moraleja de eso es: «Cuanto más mino yo, menos tienes tú».
<i>Dolores Aranguren (2010)</i>	— Me parece que es un mineral —dijo Alicia. — Por supuesto que lo es —asintió la Duquesa , que parecía dispuesta a estar de acuerdo con todo lo que decía Alicia—. Hay una gran mina de mostaza cerca de aquí. Y la moraleja de esto es...

Análisis:

Tipo de juego de palabras: Este es un homónimo horizontal y juega con el doble sentido de “mine” con los significados de “mina”, como sustantivo, y del pronombre posesivo “el mío/la mía”.

Estrategia de traducción: De Ojeda aplica la técnica juego de palabras a juego de palabras, Torres emplea la de juego de palabras a expresión sin juego de palabras y Aranguren, la de juego de palabras a omisión

Mejor traducción: En cuanto al sentido del original, la mejor versión es la de Jaime de Ojeda, que es capaz de emplear “mina” con el sentido de sustantivo y a la vez de verbo conjugado en tercera persona del singular en el presente del indicativo: “mi medro *mina* el tuyo”. La versión de Torres, si bien logra mantener el sentido de la moraleja de la Duquesa “Cuanto más mino yo, menos tienes tú”, no lo hace así con el juego de palabras, y, por su parte, Aranguren decide simplemente omitirlo.

4.

<i>Original de Lewis Carroll</i>	Then again—“before she had this fit— " you never had fits, my dear, I think?" he said to the Queen.
----------------------------------	--

	<p>'Never!' said the Queen furiously, throwing an inkstand at the Lizard as she spoke.</p> <p>[...]</p> <p>'Then the words don't <i>fit</i> you,' said the King, looking round the court with a smile. There was a dead silence.</p> <p>'It's a pun!' the King added in an offended tone, and everybody laughed.</p>
<p><i>Jaime de Ojeda (1970)</i></p>	<p>Y luego sigue...: “Antes de que a ella le diese ese ataque”... No creo que a ti de den ataques, ¿no es verdad querida?</p> <p>—¿A mí? ¡Jamás! —replicó furiosa la Reina, arrojando un tintero a Pepito el Lagartija mientras hablaba.</p> <p>[...]</p> <p>—Así, pues, es evidente que los ataques les <i>dan</i> a otros —dijo el rey al ver a quien le había <i>dado</i> el tintero, mirando en derredor con una gran sonrisa. Sus palabras fueron acogidas con un silencio de muerte—. ¡Es un juego de palabras! —tuvo que explicar el Rey muy irritado, y todos prorrumpieron en sonoras carcajadas.</p>
<p><i>Francisco Torres (1984)</i></p>	<p>Y sigue: «Antes de tener ella su ataque». Tú nunca has tenido ataques, ¿verdad, querida? — preguntó a la Reina.</p> <p>—¡Jamás! —dijo la Reina furiosa, arrojando un tintero al Lagarto mientras hablaba.</p> <p>[...]</p> <p>—Entonces no es a ti a quien ataca esa frase —dijo el Rey paseando la</p>

	<p>mirada por la sala con una sonrisa. Había un silencio mortal.</p> <p>—¡He hecho un juego de palabras! —añadió el Rey irritado, y todo el mundo se echó a reír.</p>
<p><i>Dolores Aranguren (2010)</i></p>	<p>Y más adelante... Antes del ataque de ella... Nunca sufres ataques, ¿verdad, querida? —le preguntó a la Reina.</p> <p>—¡Nunca! —rugió la Reina, arrojando, furiosa, un tintero contra la pobre Lagartija.</p> <p>[...]</p> <p>—Pues, entonces, las palabras del verso no pueden referirse a ti —dijo el Rey, mirando a su alrededor con una sonrisa. Un silencio de muerte se produjo en la sala.</p> <p>—Todo esto es un juego de palabras —tuvo que explicar el Rey airadamente. Entonces, todos se rieron.</p>

Análisis:

Tipo de juego de palabras: Este un homónimo horizontal y un caso evidente de metalenguaje, pues aquí el Rey menciona que se trata de un juego de palabras. En este caso, se juega con el doble sentido de la palabra *fit* que puede significar “ataque” o “encajar”, según el caso.

Estrategia de traducción: La técnica empleada por De Ojeda es de juego de palabras a juego de palabras, la de Torres es juego de palabras TO a juego de palabras TT, mientras que la de Aranguren es de juego de palabras a expresión sin juego de palabras.

Mejor traducción: Aquí la versión que más respeta el sentido del original es la de Torres; por otro lado, la versión de Jaime de Ojeda resulta un tanto forzada, y en la de Aranguren, se pierde totalmente el sentido del original.

5.

<i>Original de Lewis Carroll</i>	'I'm a poor man, your Majesty,' he began. 'You're a very poor speaker ,' said the King.
<i>Jaime de Ojeda (1970)</i>	— ¡Soy un pobre hombre, Majestad! —Lo que sois es un <i>orador</i> muy pobre —interrumpió el Rey.
<i>Francisco Torres (1984)</i>	« Soy un pobre hombre, Majestad », empezó. —Y un pobrísim o orador —dijo el Rey.
<i>Dolores Aranguren (2010)</i>	— Soy un desgraciado, Majestad — empezó. —Eres un muy mal orador —dijo, sarcástico, el Rey.

Análisis:

Tipo de juego de palabras: El presente es un homónimo horizontal. Aquí se juega con el doble sentido de *poor*, en sus acepciones de “pobre” y de “ineficiente” o “pésimo”.

Estrategia de traducción: Tanto De Ojeda como Torres emplean la técnica juego de palabras TO a juego de palabras TT, mientras que Aranguren emplea la técnica juego de palabras a expresión sin juego de palabras.

En este juego de palabras también se da la afortunada coincidencia de que “pobre” tenga similares acepciones que en inglés, así se puede encontrar en el DRAE, 22.^a edición, lo siguiente:

1. adj. Necesitado, que no tiene lo necesario para vivir. U. t. c. s.
2. adj. Escaso, insuficiente. *Esta lengua es pobre de voces.*
3. adj. Humilde, de poco valor o entidad.
4. adj. Infeliz, desdichado y triste.
5. adj. Pacífico, quieto y de buen genio e intención.
6. adj. Corto de ánimo y espíritu.
7. com. Mendigo.

En el presente caso, las acepciones 1 y 2 son las que se pretenden emplear en este juego de palabras.

Mejor traducción: En cuanto al sentido del original, tanto De Ojeda como Torres obtienen buenos resultados, especialmente Torres, ya que su traducción de la intervención del Rey suena mucho más natural, mientras que en la traducción de Aranguren se pierde totalmente el sentido del original y además se produce un diálogo forzado e incoherente.

6.

<i>Original de Lewis Carroll</i>	'You ought to be ashamed of yourself,' said Alice, ' a great girl like you, (she might well say this), 'to go on crying in this way!
<i>Jaime de Ojeda (1970)</i>	—¡Debería darte vergüenza — empezó otra vez a regañarse Alicia—, una niña tan grande como tú (y tan grande; ¡Ahora sí que podía echárselo en cara!) — y llorando de esta manera.
<i>Francisco Torres (1984)</i>	—¡Debería darte vergüenza —dijo Alicia—, una niña tan mayor —desde luego, bien podía decirse esto—, y llorando de esa manera!
<i>Dolores Aranguren (2010)</i>	—Debería darte vergüenza —dijo Alicia—. ¡Una niña tan grande (ahora sí que podía decirlo) y ponerse a llorar de este modo!

Análisis:

Tipo de juego de palabras: Este es un homónimo vertical en el que se juega con los dos sentido de *great*, que son “grande” y “mayor”.

Estrategia de traducción: Aquí tanto De Ojeda como Aranguren aplican la técnica juego de palabras TO a juego de palabras TT, mientras que Torres aplica la técnica juego de palabras a expresión sin juego de palabras.

Mejor traducción: En cuanto al sentido del original, De Ojeda y Aranguren, cuyas versiones son muy similares, transmiten mejor el juego de palabras gracias a que en español “grande” también tiene las mismas acepciones que en inglés, es decir, la que se refiere al tamaño físico y la que se refiere a la edad. Por su parte, Torres sólo emplea la acepción de “mayor” en su traducción, por lo que se pierde el juego de palabras.

7.

<i>Original de Lewis Carroll</i>	And what are they made of? Alice asked in a tone of great curiosity. 'Soles and eels, of course,' the Gryphon replied rather impatiently: 'any shrimp could have told you that.'
<i>Jaime de Ojeda (1970)</i>	— ¿Y de qué están hechos? —preguntó Alicia con gran curiosidad. — De mero y peces pacones —replicó el Grifo con alguna impaciencia—, ¡cualquier gamba habría sabido responder a esa pregunta!
<i>Francisco Torres (1984)</i>	— ¿Y de qué están hechos? —preguntó Alicia con gran curiosidad. — De sollos y cazones, naturalmente —replicó el Grifo, algo irritado—; cualquier gamba habría sabido decírtelo.
<i>Dolores Aranguren (2010)</i>	— ¿Y de qué están hechos? — De lenguado y anguilas, vamos, si cualquier camarón sabría responder a esa pregunta —respondió el Grifo con impaciencia.

Análisis:

Tipo de juego de palabras: En este caso se presentan dos juegos de palabras a la vez: uno es un homónimo vertical, *soles*, que presenta dos sentidos: “suela” y “lenguado”; el otro es *eels*, /i:lz/, (anguilas) un parónimo vertical de *heels* /hi:lz/ (tacones).

Estrategia de traducción: Aquí Torres emplea la técnica juego de palabras a recurso literario; De Ojeda, la técnica juego de palabras a juego de palabras y Aranguren, la técnica juego de palabras a expresión sin juego de palabras.

Mejor traducción: En cuanto al sentido del original, la versión de Torres es aquí la más acertada, ya que busca nombres de peces en español que coincidan con el sonido de suelas y tacones, utilizando así el recurso literario de la rima, y encuentra, “sollos y cazones”. La versión de Jaime de Ojeda también logra cierto sentido con “mero y peces pacones”, aunque “peces pacones” debe ser o bien una invención de Jaime de Ojeda para que la frase rimara, o bien una deformación de peces pavones, pero “pacones” no existe en el DRAE para referirse a peces. El DRAE, 22.^a edición, sólo registra *pacón* con el siguiente sentido:

1. m. Hond. jaboncillo (árbol)

y jaboncillo, a su vez, registra las siguientes entradas:

1. m. Pastilla de jabón duro mezclado con alguna sustancia aromática para los usos del tocador.
2. m. Árbol de América, de la familia de las Sapindáceas, de seis a ocho metros de altura, con hermosa copa, hojas divididas en hojuelas enteras, flores de cuatro pétalos amarillentos en racimos axilares, y fruto carnoso parecido a una cereza, pero amargo y con dos o tres huesos o semillas negras y lustrosas. La pulpa de este fruto produce con el agua una especie de jabón que sirve para lavar la ropa.
3. m. *Med.* jabón (compuesto medicinal).
4. m. *Cuba.* Planta amarantácea que se usa como condimento.

En cuanto a Aranguren, su versión no logra transmitir el sentido del original, pues la suya es una traducción literal.

NOTA: Este juego de palabras se mencionará una sola vez, aunque es importante recalcar que, además, contiene un parónimo, por lo que también podría aparecer en ese apartado.

8.

<i>Original de Lewis Carroll</i>	The Rabbit Sends in a Little Bill
<i>Jaime de Ojeda (1970)</i>	El Conejo envía un Pepito
<i>Francisco Torres (1984)</i>	El Conejo manda a un tal Pequeño Bill
<i>Dolores Aranguren (2010)</i>	La casa del Conejo

Análisis:

Tipo de juego de palabras: El presente es un homónimo vertical, y aquí se pretende jugar con el doble sentido de la colocación “*to send in a bill*”, que en español quiere decir “presentar un comprobante de pago”. Sin embargo, *Bill*, también es una forma cariñosa para referirse a William.

Estrategia de traducción: Aquí, De Ojeda emplea la técnica juego de palabras a juego de palabras, Torres aplica la técnica juego de palabras TO a juego de palabras TT y Aranguren decide utilizar la técnica juego de palabras a expresión sin juego de palabras.

Mejor traducción: Aquí la traducción de Jaime de Ojeda es la más acertada, ya que *Pepito*, según el DRAE, 22.^a edición, puede significar lo siguiente:

1. m. Bocadillo que tiene dentro un filete de carne.
2. m. Bollo alargado relleno de crema o chocolate.
3. m. Niño caracterizado por un descaró, una malicia y una suficiencia que extraña en sus años.

Por lo tanto, aunque aquí la traducción no haga referencia a la colocación original “*to send in a bill*”, sí cumple con el doble sentido que pretendía el texto de Carroll, pues *Pepito*, al igual que *Bill*, tiene distintos significados, y los dos pueden referirse tanto a un nombre de persona como a un objeto. Por otra parte, la versión de Torres no resulta tan

ingeniosa, y la de Aranguren, es sólo una versión simplificada del título del capítulo original.

9.

<i>Original de Lewis Carroll</i>	'But they were in the well,' 'Of course they were', said the Dormouse; '—well in.'
<i>Jaime de Ojeda (1970)</i>	—Pero ¡es que estaban dentro del pozo! —Pues claro que estaban <i>dentro</i> , ¡y bien en el centro!
<i>Francisco Torres (1984)</i>	—Pero ellas estaban <i>dentro</i> del pozo —Por supuesto que lo estaban —dijo el Lirón—: y bien dentro.
<i>Dolores Aranguren (2010)</i>	—Usted dijo que ellas estaban dentro, bien adentro —Claro que lo estaban —dijo el Lirón— Estaban de lo más requetebien.

Análisis:

Tipo de juego de palabras: El siguiente es un homónimo horizontal. Aquí se juega con el sentido de *well*, con el significado de “pozo”, de adverbio intensificador, “muy” y de adjetivo, “bien”.

Estrategia de traducción: Aquí los tres traductores emplean la técnica de juego de palabras a expresión sin juegos de palabras.

Mejor traducción: En cuanto al sentido del original, tanto De Ojeda como Torres utilizan *well* primero con el sentido de “pozo” y luego como un adverbio intensificador equivalente a “muy”, por lo que sus versiones son casi idénticas, con lo cual tenemos: “y bien en el centro”, en el caso de Jaime de Ojeda, y “y bien dentro”, en el caso de Torres; mientras que Aranguren primero utiliza *well* como intensificador “Usted dijo que ellas estaban dentro, bien adentro”, y luego como adverbio de modo “Estaban de lo más requetebien”.

Well in se entiende también como una expresión idiomática, la misma que aparece en el *Cambridge International Dictionary of Idioms* (2001: 420).

- Well in

Be well in: British and Australian

Be in well: American

To have a good relationship with a person or group which gives you an advantage (usually + with). Examples:

There won't be any stopping him now; he's in well with the manager of his company.

Lunch with her mother? You're well in there, mate!

Resulta curioso que De Ojeda y Torres adoptaran la acepción coloquial de *well* como intensificador (*bien*, en español) en lugar de la de adverbio de modo, tal como hizo Aranguren en la intervención correspondiente al Lirón. En este caso particular, ninguno de los tres traductores logra transmitir el sentido del original.

3.3.2.2 Homófonos

1.

<i>Original de Lewis Carroll</i>	' Mine is a long and a sad tale! ' said the Mouse, turning to Alice, and sighing. 'It is a long tail, certainly,' said Alice, looking down with wonder at the Mouse's tail; 'but why do you call it sad?
<i>Jaime de Ojeda (1970)</i>	— Larga y triste es mi historia — exclamó el Ratón dirigiéndose a Alicia y suspirando—; ¡y trae mucha cola! — Ciertamente parece una historia con mucha cola —dijo Alicia contemplando con asombro cuán larga era esa extremidad del Ratón—; pero ¿por qué llamarla triste?
<i>Francisco Torres (1984)</i>	— El mío es un cuento triste y largo como mi cola —dijo el Ratón,

	<p>volviéndose hacia Alicia y suspirando.</p> <p>—Desde luego, es bien larga tu cola — dijo Alicia, mirando con asombro la cola del Ratón—; pero ¿por qué dices que es triste?</p>
<i>Dolores Aranguren (2010)</i>	<p>—¡Llevo arrastrando una realidad muy larga y muy triste! —exclamó el Ratón, dirigiéndose a Alicia y suspirando.</p> <p>—Por supuesto, arrastras una cola larguísima —dijo Alicia, mientras echaba una mirada de admiración a la cola del Ratón—, pero ¿por qué dices que es triste?</p>

Análisis:

Tipo de juego de palabras: El siguiente es un homófono horizontal. Aquí se juega con la pronunciación idéntica de *tale* /teɪl/ y *tail* /teɪl/.

Estrategia de traducción: Tanto De Ojeda como Torres emplean básicamente la técnica juego de palabras a juego de palabras. Aranguren, por su parte, usa la técnica juego de palabras a expresión sin juego de palabras.

Mejor traducción: En cuanto al sentido del original, aquí la versión de Torres es la que más se apega al original. La versión de Jaime de Ojeda también intenta acercarse al original, pero el añadido de la expresión “¡y trae mucha cola!” no recrea la ambigüedad que el original sí produce. Y una vez más, la traducción de Aranguren es literal y se aleja totalmente del sentido del original. Cabe mencionar, además, que sea cual sea la solución que aporten aquí los traductores, debe incluir la palabra “cola”, porque a continuación se muestra el poema del ratón en forma de cola, que es como se lo imagina Alicia.

2.

<i>Original de Lewis Carroll</i>	<p>—and the twinkling of the tea—'</p> <p>'The twinkling of the what?' said the King.</p>
----------------------------------	---

	<p>'It began with the tea,' the Hatter replied.</p> <p>'Of course twinkling begins with a T!' said the King sharply. 'Do you take me for a dunce? Go on!'</p>
<i>Jaime de Ojeda (1970)</i>	<p>y el “brilla, luce” del té...</p> <p>—¿El brilla y luce de qué? — interrumpió el Rey.</p> <p>—¡Ay! ¡Es que para mí <i>todo</i> empieza con té! —se quejó el Sombrerero.</p> <p>—¡Pues claro que <i>todo</i> empieza con T!</p> <p>—replicó el Rey acerbamente—; ¿me tomáis acaso por un mentecato? ¡Continuad!</p>
<i>Francisco Torres (1984)</i>	<p>—¿El temblor de <i>qué</i>? —dijo el Rey.</p> <p>—<i>Empezaba con el té</i> —replicó el Sombrerero.</p> <p>—¡Naturalmente que <i>empieza con T!</i></p> <p>—dijo el Rey con sequedad—. ¿Me tomas por un zopenco? ¡Continúa!</p>
<i>Dolores Aranguren (2010)</i>	<p>y la titilación del té...</p> <p>—¿La titilación de qué? preguntó el Rey</p> <p>—El titileo empezó con el té —contestó el Sombrerero.</p> <p>—¡Querrás decir que titileo empieza con la T! —contestó el Rey con impaciencia—. ¿Piensas que no sé nada de ortografía? ¡Sigue!</p>

Análisis:

Tipo de juego de palabras: El siguiente es un homófono horizontal. Aquí se juega con la fonética de *tea*, /ti:/ la bebida, y *T* /ti:/, el nombre de la letra.

Estrategia de traducción: Jaime de Ojeda emplea aquí la técnica juego de palabras a juego de palabras, mientras que Torres y Aranguren usan la técnica juego de palabras del TO a juego de palabras del TT.

Mejor traducción: En cuanto al sentido del original, los tres traductores logran versiones bastante aceptables gracias a una afortunada coincidencia: en español la bebida, “té”, /te/ y el nombre de la letra, “T” /te/, también son homófonos. No obstante, aquí la versión de Jaime de Ojeda resulta un tanto recargada por usar “brilla, luce” para *twinkling*, en lugar de simplemente *titilación* o *titileo*, por lo que tiene que añadir otra palabra, “todo”, para que el juego de palabras resulte exitoso. Torres, en cambio, emplea el sustantivo “temblor” para traducir *twinkling*, lo que resulta una buena adaptación para el contexto, mientras que Aranguren hace una traducción literal que en este caso resulta adecuada porque las palabras para traducir *twinkling*, “titileo” y “titilación”, también empiezan con la letra T.

3.

<i>Original de Lewis Carroll</i>	'You had got to the fifth bend, I think?' 'I had <i>not</i> !' 'A knot!' 'Oh, do let me help to undo it!'
<i>Jaime de Ojeda (1970)</i>	—Ibas ya por la quinta revuelta. —¡De <i>ninguna</i> manera! —chilló rabiosamente el Ratón muy irritado. —¡Ah! Entonces será que te has hecho un nudo. ¡Déjame ayudarte a deshacerlo!
<i>Francisco Torres (1984)</i>	—Ibas por la quinta curva, creo; ¿no? —¡No!—exclamó el Ratón secamente y muy irritado. —¡Un nudo! —dijo Alicia, ya dispuesta a mostrarse servicial, y mirando ansiosa a su alrededor—. ¡Ah, deja que te ayude a deshacerlo!
<i>Dolores Aranguren (2010)</i>	—Si no me equivoco, ibas ya por la quinta vuelta. —¡Nada de eso! —chilló el Ratón—. ¿De qué vuelta hablas? ¡Te estás burlando de mí y sólo dices tonterías!

Análisis:

Tipo de juego de palabras: Este es un homófono de tipo horizontal, ya que se confunden las frases “I had a knot” /aɪ həd ə nɒt/ y “I had not” /aɪ həd nɒt/, debido a su pronunciación casi idéntica.

Estrategia de traducción: Tanto De Ojeda como Torres aplican la técnica de juego de palabras a expresión sin juego de palabras. En el caso de Aranguren, en cambio, se produce la técnica de juego de palabras a omisión.

Mejor traducción: La mejor traducción es la de Jaime de Ojeda, porque si bien es cierto que no logra reproducir el juego de palabras, al menos logra cierta coherencia en el diálogo de Alicia y el ratón, algo que los otros dos traductores no hacen.

3.3.2.3 Parónimos

NOTA: El juego de palabras N° 7 del apartado “Homónimos” también entra en esta categoría, pues es un juego de palabras doble que contiene a la vez un homónimo y un parónimo, sin embargo, por contener exactamente la misma información, únicamente se lo mencionará en el apartado ya mencionado.

1.

<i>Original de Lewis Carroll</i>	'That's the reason they're called lessons,' the Gryphon remarked: 'because they lessen from day to day.'
<i>Jaime de Ojeda (1970)</i>	—Por eso se llaman “cursos” —explicó el Grifo—, porque se “acortan” de día en día.
<i>Francisco Torres (1984)</i>	—Por eso las materias se llaman disciplinas —subrayó el Grifo—: porque dis-minuyen de día en día.
<i>Dolores Aranguren (2010)</i>	—No entiendes nada. Por eso se llamaban cursos. Se llamaban cursos porque se acortaban de día en día.

Análisis:

Tipo de juego de palabras: El siguiente es un parónimo horizontal que se produce entre *lessen* /lesən/ y *lesson* /lesən/, por su parecido gráfico y fonético.

Estrategia de traducción: Tanto la traducción de Jaime de Ojeda como la de Aranguren pertenecen al tipo juego de palabras a expresión sin juego de palabras. La traducción de Torres es, en cambio, del tipo juego de palabras a juego de palabras, es decir, una adaptación del original.

Mejor traducción: En cuanto al sentido del original, sólo la versión de Torres cumple su cometido, mientras que las otras dos versiones resultan literales.

2.

<i>Original de Lewis Carroll</i>	'Did you say pig, or fig?' said the Cat. 'I said pig.'
<i>Jaime de Ojeda (1970)</i>	—¿Dijiste “lechón” o “pichón”? —le preguntó el Gato. —Dije “lechón”
<i>Francisco Torres (1984)</i>	—¿Has dicho «cerdo» o «lerdo»? — preguntó el Gato. —He dicho «cerdo»
<i>Dolores Aranguren (2010)</i>	—¿Dijiste “cerdito” o “cardito”? — preguntó el Gato. —Dije “cerdito”

Análisis:

Tipo de juego de palabras: El siguiente es un parónimo horizontal, ya que se contrastan las palabras *pig* /pɪg/ (cerdo) y *fig* /fɪg/ (higo), que vienen a ser, además, pares mínimos.

Estrategia de traducción: Aquí los tres traductores emplean la misma técnica: juego de palabras a juego de palabras.

Mejor traducción: En general, se podría decir que aquí las tres traducciones cumplen con su cometido, es decir, respetan el sentido del original, aunque en la versión de Aranguren el término “cardito” no resulta de inmediata comprensión. El DRAE, 22.ª edición, lo registra así:

“expr. coloq. U. para ponderar el carácter adusto y desabrido de alguien”.

Aquí la traductora empleó un término demasiado regional que no se comprende en el resto de países de habla hispana.

3.

<i>Original de Lewis Carroll</i>	'he taught Laughing and Grief
<i>Jaime de Ojeda (1970)</i>	—dicen que enseñaba el patín y el riego.
<i>Francisco Torres (1984)</i>	—Decían que enseñaba Batín y Friego.
<i>Dolores Aranguren (2010)</i>	—, dicen que enseñaba patín y riego.

Análisis:

Tipo de juego de palabras: Este es parónimo vertical en el que se pretendía hacer mofa de las asignaturas de Latín y Griego (Latin /lætɪn/ and Greek /gri:k/, en inglés), reemplazándolas por otras que sonaban de manera similar: *Laughing* /lɑ:fɪŋ/ y *Grief* /gri:f/

Estrategia de traducción: Aquí los tres traductores aplican la misma técnica: juego de palabras a juego de palabras.

Mejor traducción: En cuanto al sentido del original, por la similitud fonética, se puede concluir que las versiones de Jaime de Ojeda y Aranguren son aquí las más acertadas, además, la versión de Torres utiliza *batín*, que es una palabra menos común que *patín*, lo cual puede confundir a los lectores.

4.

<i>Original de Lewis Carroll</i>	<p>The master was an old Turtle—we used to call him Tortoise—'</p> <p>'Why did you call him Tortoise, if he wasn't one?' Alice asked.</p> <p>'We called him Tortoise because he taught us,' said the Mock Turtle angrily</p>
<i>Jaime de Ojeda (1970)</i>	<p>El maestro era una vieja tortuga al que llamábamos Galápago.</p> <p>—¿Y por qué lo llamaban Galápago, si no lo era? —preguntó Alicia.</p> <p>—Lo llamábamos “Galápago” —replicó muy molesta la Tortuga Artificial— por las muchas conchas que tenía, ¡naturalmente!</p>
<i>Francisco Torres (1984)</i>	<p>La maestra era una vieja Tortuga; solíamos llamarla Tortuga de Tierra...</p> <p>—¿Por qué la llamaban así, si no lo era? —preguntó Alicia.</p> <p>—La llamábamos así porque nos enseñaba —dijo la Falsa Tortuga con enfado.</p>
<i>Dolores Aranguren (2010)</i>	<p>Nuestro maestro era una vieja tortuga a la que llamábamos Galápago.</p> <p>—¿Por qué lo llamaban Galápago, si no era un galápago? —preguntó Alicia.</p> <p>—Lo llamábamos Galápago porque siempre estaba diciendo que tenía a “gala” enseñar en una escuela de “pago” —explicó la Falsa Tortuga de mal humor.</p>

Análisis:

Tipo de juego de palabras: El siguiente es un parónimo horizontal. Aquí se juega con el parecido fonético de *Tortoise* /tɔ:rtəs/ y *taught us* /tɔ:t əz/.

Estrategia de traducción: Aquí tanto De Ojeda como Aranguren utilizan la misma técnica, que es juego de palabras a juego de palabras, mientras que Torres emplea la técnica juego de palabras a expresión sin juego de palabras.

Mejor traducción: En cuanto al sentido del original, la versión más lograda aquí es la de Aranguren, ya que en la traducción de Jaime de Ojeda no queda clara la relación de porqué una tortuga galápagos tiene que tener muchas conchas, mientras que en la traducción literal de Torres se pierde totalmente el juego de palabras.

3.3.2.4 Otros

1.

<p><i>Original de Lewis Carroll</i></p>	<p>'That's very important,' 'Unimportant, your Majesty means, of course,' 'Unimportant, of course, I meant,' the King hastily said, and went on to himself in an undertone, 'important—unimportant—unimportant—important—' as if he were trying which word sounded best.</p>
<p><i>Jaime de Ojeda (1970)</i></p>	<p>—Eso es algo muy trascendente —Intrascendente es lo que Su Majestad ha querido decir, naturalmente —Intrascendente, naturalmente, es lo que he querido decir —se apresuró a corregir el Rey, y continuó mascullando por lo bajo: «Trascendente... intrascendente... trascendente... intrascendente...», como si estuviera intentando decidir qué sonaba mejor.</p>
<p><i>Francisco Torres (1984)</i></p>	<p>Eso es muy relevante , cuando interrumpió el Conejo Blanco:</p>

	<p>«Irrelevante es lo que naturalmente ha querido decir vuestra Majestad —Irrelevante, por supuesto, quiero decir —se apresuró a rectificar el Rey; y prosiguió para sí, en voz baja—: Relevante... irrelevante... irrelevante... relevante... —como si estuviese probando a ver cómo sonaba mejor.</p>
<p><i>Dolores Aranguren (2010)</i></p>	<p>—Esto es algo realmente importante — —Naturalmente, Su Majestad ha querido decir “nada importante” —“Nada importante” es lo que quise decir, naturalmente —se apresuró a aclarar el Rey. Y empezó a decir para sí, en voz baja: “Importante, Nada importante, Importante, Nada importante...”, como si estuviera intentado decidir qué sonaba mejor.</p>

Análisis:

Tipo de juego de palabras: Este es un juego de palabras morfológico de tipo horizontal, y no entra en la clasificación de los juegos de palabras comunes que propone Delabastita. Aquí se emplea el prefijo derivativo *un-* para cambiar totalmente el significado de una palabra, volviéndola, de hecho, lo opuesto a lo que quería decir originalmente.

Estrategia de traducción: Aquí los tres traductores emplean la misma técnica que es Juego de palabras a Juego de palabras.

Mejor traducción: En cuanto al sentido del original, las versiones mejor logradas aquí son la de Jaime de Ojeda y la de Torres, que emplean sendos sinónimos de “importante”; “trascendente”, en el caso de Jaime de Ojeda, y “relevante”, en el caso de Torres, a los cuales se les puede añadir un prefijo respectivamente, para convertirlos en

sus opuestos tal como sucede en el original. Aranguren, sin embargo, debido a que decide emplear “importante”, se ve obligada a añadir la palabra “nada” delante del adjetivo “importante” para convertirlo en su opuesto, lo que se aleja un poco del sentido del original.

2.

<i>Original de Lewis Carroll</i>	'Curiouser and curiouser!' cried Alice (she was so much surprised, that for the moment she quite forgot how to speak good English).
<i>Jaime de Ojeda (1970)</i>	—¡Curiorífico y rarífico! —exclamó Alicia (que estaba tan sorprendida que por el momento ya no sabía ni siquiera hablar correctamente el idioma).
<i>Francisco Torres (1984)</i>	—¡Curiosismo y curiosismo! —exclamó Alicia (estaba tan sorprendida, que de momento se le olvidó por completo hablar bien)
<i>Dolores Aranguren (2010)</i>	—¡Curiorífico y curiorífico! —gritó Alicia, tan sorprendida que por un momento se olvidó de hablar correctamente.

Análisis:

Tipo de juego de palabras: Este es un juego de palabras morfológico de tipo vertical. Aquí el juego consiste en añadir el sufijo de comparación *-er* a un adjetivo que no lo lleva de acuerdo con las reglas gramaticales del inglés, pues tiene tres sílabas —*cu-ri-ous*—; sin embargo, Celce-Murcia y Larsen-Freeman (1983: 495) admiten que en la literatura no es tan extraño encontrarse con estos casos de alteración morfológica gracias a la licencia poética. No obstante, es importante aclarar que *more* se utiliza si la palabra tiene más de dos sílabas, como en *more arrogant* o *more intelligent*, mientras que *-er* se utiliza en adjetivos de una sola sílaba como (*taller*) o de dos sílabas que terminan en *-y* (*happier*), *-ple* (*simpler*), *-ble* (*humbler*); o incluso en *-tle* (*subtler*) o *-dle* (*idler*) (Celce-Murcia y Larsen-Freeman 1983: 494). Por lo tanto, si el autor no hubiera utilizado este juego de palabras, “lo correcto” habría sido escribir en el original *more and more curious*.

Estrategia de traducción: Aquí los tres traductores emplean la misma técnica: de juego de palabras a juego de palabras.

Mejor traducción: Técnicamente hablando, las mejores traducciones aquí son las de Jaime de Ojeda y Aranguren, pues utilizan el sufijo *-ífico*, el cual, según la página virtual *gramaticas.net*⁸, crea adjetivos que indican cualidad, relación o pertenencia. En la *Nueva gramática de la lengua española* (2010: 142), los únicos ejemplos que se ofrecen son *calorífico*, *científica*, *honorífico*, *beatífica*. Por otro lado, la versión de Torres es la menos lograda, pues para recrear este juego de palabras utiliza el sufijo *-ismo*, el cual, según la *Nueva gramática de la lengua española* (2010: 121), se utiliza para formar sustantivos, no adjetivos, que pueden denotar lo siguiente:

estilos o géneros artísticos (clasicismo, modernismo, realismo), dolencias, hábitos o sus efectos (raquitismo, reumatismo, tabaquismo), actividades deportivas (atletismo, motorismo, submarinismo), prácticas o actitudes (amiguismo, enchufismo, fatalismo), afición a equipos (americanismo < América de México; madridismo < Real Madrid) e incluso hechos o actos (un anacronismo).

Sin embargo, de las acepciones anteriores, ninguna ofrece una idea de comparación y, a diferencia del original en inglés, no son posibles, ni siquiera en un sentido agramatical.

3.

<i>Original de Lewis Carroll</i>	You know you say things are "much of a muchness"—did you ever see such a thing as a drawing of a muchness?'
<i>Jaime de Ojeda (1970)</i>	—"[...] ya sabéis —añadió refiriéndose a esto último—, como cuando se dice "un mucho más que menos". ¿Habéis visto acaso algo tan impresionante como un mucho bien dibujado?
<i>Francisco Torres (1984)</i>	—[...] como cuando decimos que las cosas son «más o menos lo mismo»; ¿has visto alguna vez dibujar una

⁸ <http://www.gramaticas.net/2011/02/listado-completo-de-sufijos-en-espanol.html>

	magnitud?
<i>Dolores Aranguren (2010)</i>	—[...] Mucho, digo, porque ya sabes, como cuando se dice “un mucho más que un menos”. ¿Vieron alguna vez el dibujo de un mucho?

Análisis:

Tipo de juego de palabras: El siguiente es un juego de palabras basado en la expresión idiomática *much of a muchness* que, de acuerdo al *Cambridge International Dictionary of Idioms* (2001: 263), significa: “más de lo mismo” o “más o menos lo mismo”.

Estrategia de traducción: Tanto De Ojeda como Aranguren utilizan aquí la misma técnica: juego de palabras a juego de palabras, mientras que Torres emplea la técnica juego de palabras a expresión sin juego de palabras.

Mejor traducción: En cuanto al sentido de la expresión idiomática, la versión más cercana al mismo sería la de Torres, porque traduce la expresión de forma adecuada, pero falla en cuanto al juego de palabras al utilizar la palabra “magnitud” en lugar de mantener el paralelismo empleando una palabra que consta en la expresión idiomática, como “mismo”, y así el juego de palabras habría quedado así:

Como cuando decimos que las cosas son «más o menos lo mismo»; ¿has visto alguna vez dibujar un mismo?

Por otra parte, De Ojeda y Aranguren hacen una adaptación de la expresión idiomática que no tiene equivalente en español y que resulta extraña; sin embargo, en cuanto al juego de palabras, mantienen el sentido del original.

4.

<i>Original de Lewis Carroll</i>	'Of course you don't!' the Hatter said, tossing his head contemptuously. 'I dare say you never even spoke to Time!' 'Perhaps not,' Alice cautiously replied: 'but I know I have to beat time when I
----------------------------------	--

	<p>learn music.'</p> <p>'Ah! that accounts for it,' said the Hatter. 'He won't stand beating. Now, if you only kept on good terms with him, he'd do almost anything you liked with the clock.</p>
<i>Jaime de Ojeda (1970)</i>	<p>—Naturalmente que no me comprendes —dijo el Sombrero, elevando orgullosamente la nariz—. Con toda seguridad, ¡ni siquiera habrás hablado con el Tiempo!</p> <p>—Puede que no —contestó Alicia con cautela—. Pero sí sé —añadió esperanzada— que en las lecciones de música, marco el tiempo a palmadas.</p> <p>—¡Ah! ¡Ah! ¡Eso lo explica todo! —afirmó el Sombrero—. El Tiempo no tolera que le den de palmadas. Si, en cambio, te llevaras bien con él, haría cuanto quisieras con tu reloj.</p>
<i>Francisco Torres (1984)</i>	<p>—¡Claro que no lo sabes! —dijo el Sombrero, echando la cabeza hacia atrás con desdén—. ¡Creo que ni siquiera has hablado nunca con el Tiempo!</p> <p>—Tal vez no —replicó Alicia precavidamente—; pero sé que tengo que marcar el tiempo cuando estudio música.</p> <p>—¡Ah! Eso lo explica todo —dijo el Sombrero—. Él no soporta que le marquen. Pero si mantuvieras buenas relaciones con él, haría casi lo que tú quisieras con el reloj.</p>
<i>Dolores Aranguren (2010)</i>	<p>—¡Por supuesto que no lo sabes! — dijo el Sombrero, frunciendo la nariz en un gesto de desprecio—. ¡Juraría que ni</p>

	<p>siquiera has hablado nunca con el tiempo!</p> <p>—Creo que no —respondió Alicia con cautela— pero en la clase de música me hacen marcar el tiempo golpeando con las palmas de la mano.</p> <p>—¡Ah, eso lo explica todo! —dijo el Sombrero—. El Tiempo no tolera que le den palmadas. En cambio, si estuvieras en buenas relaciones con él, haría todo lo que tú quisieras con el reloj.</p>
--	---

Análisis:

Tipo de juego de palabras: Este juego de palabras se basa en una expresión idiomática, la cual, según la página web de *thefreedictionary.com*⁹, significa *to measure or regulate time in music by the motion of the hand or foot*. Aquí el humor y la confusión se producen porque esta expresión se interpreta literalmente y también porque los otros personajes humanizan al “tiempo” como un ente real que es capaz de expresarse y de sentir dolor, y al que, por ende, no le gusta ser golpeado.

Estrategia de traducción: Aquí los tres traductores utilizan la técnica juego de palabras del TO a juego de palabras del TT.

Mejor traducción: Las mejores traducciones son las de Jaime de Ojeda y Aranguren, pues son más específicos respecto a la forma en que Alicia marca el tiempo, lo que permite que en la siguiente intervención del Sombrero se entienda el enojo del tiempo al recibir golpes con la palma de la mano, mientras que el hecho de que lo marquen, como pone Torres, no queda tan claro.

⁹ <http://www.thefreedictionary.com/To+beat+time>

Con el cuadro que se presenta a continuación —en el que las traducciones mejor logradas se señalan con un visto y las otras con una raya— se pretende dar una idea del grado de acierto de Jaime de Ojeda, Francisco Torres y Dolores Aranguren, según los parámetros ya indicados en los objetivos de la presente disertación. Así, comprobamos, por ejemplo, que Jaime de Ojeda, que tradujo *Alice's Adventures in Wonderland* en 1970, es el que mayor número de aciertos tiene: doce en total. Esto resulta sorprendente, sobre todo considerando que este traductor no tuvo una versión previa en la cual basarse. Luego le siguen Torres y Aranguren con el mismo número de aciertos, ocho. Aunque los dos tienen igual número de traducciones logradas, podría, sin embargo, mencionar que en Torres se nota un mayor esfuerzo por intentar transmitir la idea de los juegos de palabras del original, mientras que Aranguren recurre frecuentemente a traducciones literales que, a veces, gracias a afortunadas coincidencias lingüísticas compartidas entre el inglés y el español, logran hacer funcionar el juego de palabras, aunque en otras tantas ocasiones no sucede así.

A continuación, se presenta un cuadro comparativo de las traducciones mejor logradas de *Alice's Adventures in Wonderland*.

Juego de Palabras	Traductores		
	Jaime de Ojeda	Francisco Torres	Dolores Aranguren
Homónimos			
1.	—	—	✓
2.	✓	—	—
3.	✓	—	—
4.	—	✓	—
5.	—	✓	—
6.	✓	—	✓
7.	—	✓	—
8.	✓	—	—

9.		—	—	—
Homófonos				
1.		—	✓	—
2.		✓	✓	✓
3.		✓	—	—
Parónimos				
1.		—	✓	—
2.		✓	✓	—
3.		✓	—	✓
4.		—	—	✓
Otros				
1.		✓	✓	—
2.		✓	—	✓
3.		✓	—	✓
4.		✓	—	✓
20		12	8	8

En este capítulo se habló sobre el análisis contrastivo de los elementos morfológicos, sintácticos, fonológicos y semántico-pragmáticos culturales. Asimismo, se ofreció un telón de fondo de los traductores de *Alice's Adventures in Wonderland*, cuyas traducciones se emplearon para el análisis de los veinte juegos de palabras que aquí se presenta. Por último se mostró la metodología del análisis, el análisis en sí y finalmente, un cuadro comparativo de las traducciones mejor logradas con su respectiva explicación.

CONCLUSIONES

En la presente disertación se analizaron veinte juegos de palabras y se cumplieron los objetivos de la misma, a saber: Evaluar qué traducción de *Alice's Adventures in Wonderland* transmite mejor el sentido del original, determinar en cada caso el tipo de juego de palabras del texto original, describir cada versión hecha por los tres traductores elegidos, utilizando como base las ocho técnicas de traducción propuestas por Dirk Delabastita, y explicar los criterios por los que determinada traducción se ajusta mejor al sentido del original, teniendo como parámetros el contexto, la cultura del TO (texto original) y del TT (texto terminal), así como los conocimientos aportados por las distintas ramas de la lingüística.

De lo que se vio en la presente disertación, podemos concluir lo siguiente:

Algunos juegos de palabras son francamente intraducibles, debido a una falta total de compatibilidad, especialmente a nivel fonológico, sintáctico y morfológico, aunque, a veces, incluso a nivel cultural y pragmático. Por supuesto, este no fue el caso cuando se encontraron ciertas coincidencias, sobre todo en el área morfológica, donde algunas palabras inglesas que se derivan directamente del latín o del francés se prestaron muy bien para esta transferencia al español. Por supuesto, esos casos constituyen una excepción.

En la mayoría de los juegos de palabras, donde fallan o bien uno o los dos traductores, el tercero acierta. Este hecho nos confirma lo complicado que es traducir juegos de palabras, pues están íntimamente ligados a la lengua y a la cultura en las que fueron creados.

Sin embargo, en general, la mejor traducción sería la de Jaime de Ojeda, que tiene más aciertos al momento de transmitir el sentido del original, seguida por la de Torres, quien también aporta, en ocasiones, soluciones ingeniosas y, finalmente, la de Aranguren, cuya traducción es en mayor parte literal, por lo que se pierden algunos juegos de palabras.

También resultó curioso descubrir las similitudes entre la traducción de Dolores Aranguren y la de Jaime de Ojeda, y no solo respecto a los juegos de palabras, sino en

toda la obra. Eso nos lleva a asumir que esta traductora se basó en cierta medida en su predecesor.

Como se pudo ver a lo largo del análisis, resulta mejor adaptar los juegos de palabras originales que omitirlos o que traducirlos literalmente, es decir, se debe aplicar la técnica de juegos de palabras a juego de palabras que propone Delabastita. Con ello, uno no será tan fiel a la forma, pero sí al fondo.

Respecto al punto anterior, se podría decir que resultó interesante ver el gran despliegue de creatividad de estos tres traductores al abordar *Alice's Adventures in Wonderland*, obra que marcó un gran hito en la literatura infantil, pues es difícil encontrar un niño que, aunque no haya leído la obra, por lo menos sí haya escuchado hablar de ella.

Los juegos de palabras más complicados de encontrar y, por ende, de crear, son los homógrafos, ya que no se encontró ni uno solo en *Alice's Adventures in Wonderland*. Lo mismo le ocurrió a Delabastita al buscar homógrafos en Shakespeare, pues no pudo encontrar ni uno solo.

Lamentablemente, por falta de tiempo y espacio en la presente disertación, no se pudieron abordar ciertos temas que habrían resultado de cierto interés, como por ejemplo, la relación de los juegos de palabras con la semiótica y la iconicidad. Además, habría resultado interesante hablar un poco sobre los juegos de palabras motivados y no motivados, una subclasificación que propone Partington (2006). Sería interesante, sin embargo, que, si en determinado momento algún otro alumno de lingüística volviera a abordar los juegos de palabras (esta vez aplicados al doblaje, por ejemplo), incluyera estos temas.

BIBLIOGRAFÍA

General:

1. Acebo García, Sofía, (ed.) Sintaxis de la lengua española. Barcelona: Spes Editorial, S.L., 2005.
2. Adam, Jean-Michel y Lorda, Clara-Ubaldina. Lingüística de los textos narrativos. Barcelona: Editorial Ariel, S.A., 1999.
3. Akmajian, Adrian; Demers, Richard A.; Farmer, Ann K; Hamish, Robert M. Linguistics: An Introduction to Language and Communication. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, fifth edition, 2001.
4. Bell, Roger. Translation and Translating: Theory and Practice. London: Longman, third impression, 1994.
5. Bubenik, Vit. An Introduction to the Study of Morphology. Múnich: Lincom GmbH., 2007.
6. Burneo, Cristina. El sueño de Pierre Menard. Quito: Editorial Planeta, 2001.
7. Catford, J. C. A Linguistic Theory of Translation. London: Oxford University Press, 1965.
8. Celce-Murcia, Marianne and Diane Larsen-Freeman. The Grammar Book. An ESL/EFL Teacher's Course. Rowley-Massachussets: Newbury House Publishers, 1983.
9. Corrales Pascual, Manuel. Iniciación a la Fonética y a la Fonología del Español. Quito: Opúsculo del CEDAI N° 7. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, 2000.
10. Coseriu, Eugenio. Introducción a la Lingüística. México: Centro de Lingüística Hispánica, 1986.
11. Crystal, David. A Dictionary of Linguistics and Phonetics. Oxford: Blackwell Publishing, sixth edition, 2008.
12. De Saussure, Ferdinand. Curso de Lingüística General (1916). Trad., prólogo y notas de Amado Alonso, 7.ª edición, Buenos Aires: Editorial Losada, 1969.
13. Di Tullio, Ángela. Manual de gramática del español. Buenos Aires: Edicial S.A., segunda edición, 1997.
14. Duff, Alan. The Third Language. New York: Pergamon Press, 1981.
15. Eco, Umberto. Decir casi lo mismo: Experiencias de traducción. Traducción de Helena Lozano Miralles. Barcelona: Lumen, 2008.
16. Ellmann, Richard. Oscar Wilde. London: Hamish Hamilton LTD, 1987.
17. Escandell, María Victoria. Introducción a la pragmática. Barcelona: Ariel Lingüística, 1996.
18. Finch, Geoffrey. How to Study Linguistics: A Guide to Understanding Language. New York: Palgrave Macmillan, second edition, 2003.
19. Fromkin, V., Rodman, R., & Hyams, N. An Introduction to Language. Boston, MA: Thomson Wadsworth, ninth edition, 2011.
20. García Yebra, Valentín. En torno a la Traducción. Madrid: Editorial Gredos S.A., 1983.
21. García Yebra, Valentín. Teoría y Práctica de la Traducción, Volumen 1. Madrid: Editorial Gredos S.A., 1982.

22. Garrido, Joaquín. Manual de lengua española. Madrid: Castalia, 2010.
23. Grijelmo, Álex. La gramática descomplicada. Madrid: Santillana Ediciones Generales S.L., 2006.
24. Hervey, Sándor; Higgins, Ian; Haywood, Louise M. Thinking Spanish Translation. London and New York: Routledge, 1995.
25. Hill, Sam and William Bradford. Bilingual Grammar of English and Spanish Syntax. Lanham-Maryland: University Press of America, 1991.
26. House, Juliane. Translation. Oxford: Oxford University Press, 2009.
27. Hurtado Albir, Amparo. Traducción y Traductología. Madrid: Ediciones Cátedra, segunda edición, 2004.
28. Katamba, Francis. An Introduction to Phonology. London and New York: Longman, 1989.
29. Katamba, Francis. Morphology. New York: St. Martin's Press, 1993.
30. Kohan, Silvia, Adela. Gramática para escritores y no escritores. Barcelona: Alba Editorial, 2010.
31. Kramsch, Claire. Language and Culture. Oxford: Oxford University Press, 1998
32. Landers, Clifford E. Literary Translation: A Practical Guide. Clevedon: Multilingual Matters Ltd., 2001.
33. Larson, Mildred L. La traducción basada en el significado. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires, versión española, 1989.
34. Lefevere, André. Translating Literature: Practice and Theory in a Comparative Literature Context. Nueva York: The Modern Language Association of America, 1992.
35. López Guix, Juan Gabriel y Minett Wilkinson, Jacqueline. Manual de Traducción. Inglés/Castellano. Barcelona: Gedisa, cuarta edición, 2006.
36. Lyons, John. Semántica Lingüística: Una introducción. Barcelona: Paidós, edición en español, 1997.
37. Mafla Bustamante, Cecilia. Arí-Sí-Yes: Análisis Lingüístico y Evaluación de las Traducciones de Huasipungo al Inglés. Quito: Abya-Yala, 2004.
38. Marías, Javier. Faulker y Nabokov: dos maestros. Barcelona: Random House Mondadori S.A., segunda edición, 2012.
39. Matthews, P. Morfología: Introducción a la teoría de la estructura de la palabra. Madrid, Paraninfo, edición en español, 1980.
40. Méndez, Rafael. Clásicos de la literatura universal resumidos. Bogotá: Círculo de Lectores, 2000.
41. Nash, Rose. Comparing English and Spanish: Patterns in Phonology and Orthography. New York: Regents Publishing Company, Inc., 1977.
42. Newmark, Peter. Manual de Traducción. Versión española de Virgilio Moya. Madrid: Cátedra, quinta edición, 2006.
43. Nida, A. and C. R. Taber. The Theory and Practice of Translation, Leiden: E. J. Brill, second reprint, 1982.
44. O'Grady, William; Dobrovolsky, Michael; Aronoff, Mark (Eds). Contemporary Linguistics. An Introduction. New York: St. Martin's Press, third edition, 1997.
45. Radford, Andrew; Atkinson, Martin; Britain, David; Clahsen, Harald; Spencer, Andrew. Linguistics: An Introduction. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.

46. Real Academia Española. Nueva gramática de la lengua española. Manual. Madrid: Espasa Libros, 2010.
47. Reyes, Graciela. El abecé de la pragmática. Madrid: Arco Libros, S.L., 1996.
48. Stockwell, Robert and Bowen, J. Donald. The Sounds of English and Spanish. Chicago and London: The University of Chicago Press, 1965b.
49. Stockwell, Robert; Bowen, J. Donald; Martin, John W. The Grammatical Structures of English and Spanish. Chicago and London: The University of Chicago Press, 1965a.
50. Tindall, William York. Guía para la lectura de James Joyce. Caracas: Monte Ávila Editores, C.A., 1969.
51. Torre, Esteban. Teoría de la Traducción Literaria. Madrid: Editorial Síntesis, 2001.
52. Ullmann, Stephen. Semantics: An Introduction to the Science of Meaning. Great Britain: Basil Blackwell, 1962.
53. Yaguello, Marina. Language Through the Looking Glass. Oxford: Oxford University Press, 1998.

Sobre los juegos de palabras:

1. Attardo, Salvatore. Linguistic Theories of Humor. Berlin and New York: Mouton de Gruyter, 1994.
2. Attridge, Derek. "Unpacking the Portmanteau, or Who's Afraid of Finnegans Wake?" On Puns. Jonathan Culler (Ed). Oxford: Basil Blackwell, 1988.
3. Chiaro, Delia. The Language of Jokes: Analyzing Verbal Play. London: Routledge, 1992.
4. Culler, Jonathan (Ed). "The Call of the Phoneme: Introduction" On Puns. Oxford: Basil Blackwell, 1988.
5. Delabastita, Dirk. There's a Double Tongue: An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay, with special reference to Hamlet. Ámsterdam: Rodopi, 1993.
6. Partington, Alan. The Linguistics of Laughter. London and New York: Routledge, 2006.
7. Pollack, John. The Puns Also Rises. New York: Penguin Group, 2011.
8. Ulmer, Gregory. "The Puncture in Grammatology". On Puns. Jonathan Culler (Ed). Oxford: Basil Blackwell, 1988.
9. Westwood, Alison. The Little Book of Puns: Ingenious Wordplay and Groan-inducing Quips. United Kingdom: Canary Press, 2011.

Diccionarios:

1. Cambridge International Dictionary of Idioms. Cambridge: Cambridge University Press, fourth edition, 2001.
2. Merriam-Webster's Collegiate Dictionary. Springfield, MA: Merriam-Webster, 11th edition, 2005.
3. Oxford English Dictionary. Oxford: Oxford University Press, 2nd edition, 1989.

4. Real Academia Española. Diccionario de la lengua española 22.^a ed. 2001. Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>.
5. SM Diccionarios. Diccionario Clave. Madrid: Ediciones SM, 8.^a ed., 2006.

Libros consultados sobre *Alice's Adventures in Wonderland*:

1. Carroll Lewis. Alicia en el País de las Maravillas. A través del espejo. Traducción de Francisco Torres Oliver. Madrid: Akal Ediciones, 1984. Esta traducción es la que se reproduce en Alicia anotada: Alicia en el país de las maravillas. A través del espejo. Edición de Martin Gardner. Madrid: Akal Ediciones, 3^a edición, 1999.
2. —. Alicia en el país de las maravillas. A través del espejo y lo que Alicia encontró allí. Edición de Manuel Garrido y traducción de Ramón Buckley. Madrid: Ediciones Cátedra, 12.^a edición, 2010.
3. —. Alicia en el país de las maravillas. Traducción de Jaime de Ojeda, cedida por Alianza Editorial S.A. Quito: Santillana S.A., 2011.
4. —. Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas. Traducción de Dolores Aranguren. Buenos Aires: Grupo Editorial Planeta, 2010.
5. —. Alicia en el país de las maravillas. A través del espejo. La caza del Snark. Edición y traducción de Luis Maristany, 1986. Buenos Aires: Editorial Sudamericana S.A., 3.^a edición, 2010.
6. —. Los libros de Alicia. La caza del Snark. Traducción anotada de Eduardo Stilman, 2000. Buenos Aires: Ediciones de la Flor, quinta edición, 2012.

Consultas de Internet:

1. Hickey, Leo (1999). Aproximación pragmlingüística a la traducción del humor. En Gil de Carrasco, Antonio & Hickey, Leo (comp). Aproximaciones a la traducción. Madrid: Instituto Cervantes.
Disponible en: <http://cvc.cervantes.es/obref/aproximaciones/hickey.htm>. Fecha de consulta: 14 de septiembre de 2013.
2. http://es.wikipedia.org/wiki/Francisco_Torres_Oliver. Fecha de consulta: 14 de septiembre de 2013
3. http://sociedad.elpais.com/sociedad/2013/06/13/actualidad/1371148841_664673.html. Fecha de consulta: 14 de septiembre de 2013

4. Neagu, Mariana. On Linguistic Aspects from a Cross-cultural Perspective. Romania: Department of English, University of Galati, fecha desconocida. Consultado en <http://www.generativeart.com/on/cic/99/2899.htm>. Fecha de consulta: 25 de febrero de 2014.
5. Shoebottom, Paul. The differences between English and Spanish. Frankfurt: Frankfurt International School, 1996-2014. Consultado en: <http://esl.fis.edu/grammar/langdiff/spanish.htm>. Fecha de consulta: 25 de febrero de 2014.
6. <http://www.thefreedictionary.com/To+beat+time>. Fecha de consulta: 26 de marzo de 2014.
7. <http://www.gramaticas.net/2011/02/listado-completo-de-sufijos-en-espanol.html>. Fecha de consulta: 26 de marzo de 2014.
8. <http://www.epdlp.com/escritor.php?id=2081>. Fecha de consulta: 2 de abril de 2014.
9. [http://www.bibliopolis.com/main/books/results.html?author=Carroll%2C%20Lewis.%20Dolores%20Aranguren%20\(translator\).&search=1&sortby=distance](http://www.bibliopolis.com/main/books/results.html?author=Carroll%2C%20Lewis.%20Dolores%20Aranguren%20(translator).&search=1&sortby=distance). Fecha de consulta: 13 de mayo de 2014
10. <http://www.isbnargentina.org.ar/portal/detallesLibro.aspx?codigo=273401>. Fecha de consulta: 13 de mayo de 2014.

Disertaciones consultadas:

1. Del Pozo Donoso, Gabriela. Análisis de la omisión o mala aplicación de técnicas de ejecución relacionadas con los niveles semántico y pragmático de la lengua encontrados en la subtitulación del DVD pirata de la primera temporada de la serie *Two and half men*. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador, 2013.
2. González Pareja, Florencia. Análisis de la traducción realizada por Jorge Luis Borges del cuento La carta robada (the purloined letter) de Edgar Allan Poe. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador, 2008
3. Holm, Ingrid. Problems Translating Transcription: An Analysis of the Translation of Transcribed Television and Radio Interviews from Spanish to English. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador, 2010.
4. Salas, Verónica. ¿Cómo se traduce el humor? Análisis descriptivo de la traducción del humor audiovisual partiendo del doblaje al español de la serie animada de televisión *Futurama*. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador, 2007.

ANEXOS

ANEXO 1

Capítulos de *Alice's Adventures in Wonderland* en los que aparecen los juegos de palabras analizados en esta disertación

CHAPTER II. The Pool of Tears

- **'Curiouser and curiouser!'** cried Alice (she was so much surprised, that for the moment she quite forgot how to speak good English).
- 'You ought to be ashamed of yourself,' said Alice, **'a great girl like you, (she might well say this), to go on crying in this way!'**

CHAPTER III. A Caucus-Race and a Long Tale

- **'Mine is a long and a sad tale!'** said the Mouse, turning to Alice, and sighing.
'It is a long tail, certainly,' said Alice, looking down with wonder at the Mouse's tail; **'but why do you call it sad?'**
- [...] 'you had got to the fifth bend, I think?'
'I had not!' cried the Mouse, sharply and very angrily.
'A knot!' said Alice, [...]. **'Oh, do let me help to undo it!'**

CHAPTER IV. The Rabbit Sends in a Little Bill

- **The Rabbit Sends in a Little Bill**

CHAPTER VI. Pig and Pepper

- **'Did you say pig, or fig?'** said the Cat.
'I said pig,' replied Alice; **'and I wish you wouldn't keep appearing and vanishing so suddenly: you make one quite giddy.'**

CHAPTER VII. A Mad Tea-Party

- **'But they were IN the well,'** Alice said to the Dormouse, not choosing to notice this last remark.
'Of course they were', said the Dormouse; **'—well in.'**
This answer so confused poor Alice, that she let the Dormouse go on for some time without interrupting it.
- **'And so these three little sisters—they were learning to draw, you know—'** **'What did they draw?'** said Alice, quite forgetting her promise.
'Treacle,' said the Dormouse, without considering at all this time.
[...]
'They were learning to draw,' the Dormouse went on, yawning and rubbing its eyes, for it was getting very sleepy; **'and they drew all manner of things—everything that begins with an M—'**
- You know **you say things are "much of a muchness"**—**did you ever see such a thing as a drawing of a muchness?'**
- **'Perhaps not,'** Alice cautiously replied: **'but I know I have to beat time when I learn music.'**
'Ah! that accounts for it,' said the Hatter. **'He won't stand beating.** Now, if you only kept on good terms with him, he'd do almost anything you liked with the clock.

CHAPTER IX. The Mock Turtle's Story

- **'It's a mineral, I THINK,'** said Alice.
'Of course it is,' said the Duchess, who seemed ready to agree to everything that Alice said; **'there's a large mustard-mine near here. And the moral of that is—" The more there is of mine, the less there is of yours."**
- **'That's the reason they're called lessons,'** the Gryphon remarked: **'because they lessen from day to day.'**

- 'Hadn't time,' said the Gryphon: **'I went to the Classics master, though. He was an old crab, HE was.'**
- The master was an old Turtle —**we used to call him Tortoise—'**
'Why did you call him Tortoise, if he wasn't one?' Alice asked.
'We called him Tortoise because he taught us,' said the Mock Turtle angrily.
- 'I never went to him,' the Mock Turtle said with a sigh: **'he taught Laughing and Grief,** they used to say.

CHAPTER X. The Lobster Quadrille

- **'And what are they made of?'** Alice asked in a tone of great curiosity.
'Soles and eels, of course,' the Gryphon replied rather impatiently: 'any shrimp could have told you that.'

CHAPTER XI. Who Stole the Tarts?

- [...] **and the twinkling of the tea—'**
'The twinkling of the what?' said the King.
'It began with the tea,' the Hatter replied.
'Of course twinkling begins with a T!' said the King sharply. 'Do you take me for a dunce? Go on!'
- The miserable Hatter dropped his teacup and bread-and-butter, and went down on one knee. **'I'm a poor man, your Majesty,' he began.**
'You're a very poor speaker,' said the King.

CHAPTER XII. Alice's Evidence

- **'That's very important,'** the King said, turning to the jury. They were just beginning to write this down on their slates, when the White Rabbit

interrupted: **'Unimportant**, your Majesty means, of course,' he said in a very respectful tone, but frowning and making faces at him as he spoke.

'Unimportant, of course, I meant,' the King hastily said, and went on to himself in an undertone, **'important—unimportant—unimportant—important—'** as if he were trying which word sounded best.

- 'Why, there they are!' said the King triumphantly, pointing to the tarts on the table. 'Nothing can be clearer than THAT. Then again—"**before she had this fit—**" **you never had fits, my dear, I think?**' he said to the Queen. **'Never!'** said the Queen furiously, throwing an inkstand at the Lizard as she spoke.

[...]

'Then the words don't FIT you,' said the King, looking round the court with a smile. There was a dead silence.

'It's a pun!' the King added in an offended tone, and everybody laughed.

Anexo 2

Datos sobre Lewis Carroll y *Alice's Adventures in Wonderland*

- **Biografía**

Lewis Carroll era en realidad el seudónimo de Charles Lutwidge Dodgson, sacerdote anglicano y profesor de matemática del *Christ Church College*, donde era decano Henry George Liddell, padre de la niña en la que se inspiró para crear las historias de *Alice's Adventures in Wonderland* y *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There*. Dodgson nació en Daresbury, Inglaterra, en 1832 y murió en 1898. Entre sus pasatiempos figuraban la fotografía, el dibujo, los trucos de magia, inventar cosas y, por supuesto, escribir cuentos y poemas (edición anotada de Gardner en español, 1999).

Además, según comenta Gardner (1999), Carroll padecía de sordera de un oído y era tartamudo, por lo que muy pocas veces a lo largo de su vida ofició misa. Asimismo, muchas veces declaró que sentía mucha afinidad por las niñas, pero que los niños no eran precisamente de su agrado (edición de Manuel Garrido, 2010).

- **Obras**

Según la edición de Garrido (2010), las obras de Carroll se pueden dividir en literarias y científicas (en estas últimas se encuentran tratados y/o artículos de lógica y matemática).

Entre las primeras, podemos mencionar:

Alice's Adventures in Wonderland (1865)

Through the Looking-Glass, and What Alice Found There (1872)

La caza del Snark (1876)

Rhyme and Reason (1883)

Silvia y Bruno (1889 y 1893)

En la segunda categoría, algunas de sus obras más importantes son:

A Syllabus of Plane Algebraical Geometry (1860)

The Dynamics of a Particle (1865)

A Logical Paradox (1894)

Symbolic Logic. Part I. (1896)

- **Alice's Adventures in Wonderland**

Según lo que se menciona en el poema inicial que antecede a *Alice's Adventures in Wonderland*, Carroll creó este cuento gracias a la insistencia de las hermanas Liddell (Edith, Lorina y Alicia), a las que en su poema llama “prima”, “secunda” y “tertia” (edición y traducción de Maristany, 2010).

Tal como lo menciona Luis Maristany (2010), uno de los numerosos traductores de *Alice's Adventures in Wonderland* en español, esta obra pasó por tres etapas: primero como cuento oral contado a las hermanas Liddell en un paseo por el río Támesis, luego como un manuscrito al que tituló *Alice's Adventures under Ground* (las aventuras de Alicia bajo tierra) y finalmente como el cuento que conocemos hoy en día.

La primera versión impresa de *Alice's Adventures in Wonderland* (que consta de 12 capítulos) contó, por pedido exclusivo de Carroll, con los dibujos de John Tenniel. Es importante resaltar que los dibujos que hace este artista de la Alicia de la historia no se parecen en nada a la Alicia real, quien, según anota Gardner (1999: 25), “tenía el pelo moreno y corto, con un flequillo recto sobre la frente”.

También es importante notar que tanto Maristany (1986) como Manuel Garrido (2010), éste último en su edición para la versión de *Alice's Adventures in Wonderland* traducida por Ramón Buckley, mencionan que no fue sino hasta la versión impresa que Carroll introduce muchos de los juegos de palabras que conocemos hoy. Así, por ejemplo, Maristany comenta que los capítulos “Cerdo y pimienta” y “Una merienda de locos” son completamente nuevos, y que, además, se amplían otros capítulos de la obra que en el manuscrito original no ocupan más de tres páginas.

Como nota curiosa, cabe añadir que Carroll publicó posteriormente una versión simplificada de *Alice's Adventures in Wonderland*, a la que llamó *The Nursery Alice* (Gardner 1999: 65)

- **Trama**

Alicia, aburrida, se aleja de su hermana y entonces ve un conejo que murmura que está atrasado. Por curiosidad lo sigue hasta su madriguera, por la que cae, y entonces llega a un país donde tiene toda clase de aventuras extrañas y disparatadas con personajes para nada convencionales. Al final de la historia, Alicia se da cuenta de que se había quedado dormida y de que todas sus aventuras fueron en realidad un sueño.

- **Personajes**

Entre los personajes principales podemos mencionar a Alicia y a la mayoría de los seres con quienes interactúa en el país de las maravillas. Sin embargo, hay otros roles que vendrían a ser secundarios, como los de su hermana y el de los lacayos mensajeros. A continuación se ofrece una lista de los personajes principales y una pequeña descripción de cada uno.

- **Alicia:** Protagonista de la obra. Es una niña muy curiosa que lo cuestiona todo con una gran lógica.
- **El Conejo Blanco:** Es un personaje que el propio Carroll, en un artículo para la versión de Alicia en el teatro, describe como nervioso y agitado (Gardner 1999).
- **El Ratón:** Un personaje cascarrabias y con muy poca paciencia.
- **El Aguilucho, el Loro, el Dodo y el Pato:** Son los animales con los que Alicia se encuentra cuando tiene que nadar en sus propias lágrimas. Maristany (2010), Garrido (2010) y Gardner (1999) coinciden en que estos personajes representan a los que fueron ese día de paseo por el Támesis, aparte de Alicia, por supuesto: Edith y Lorina Liddell, Charles Dodgson (Lewis Carroll) y Robinson Duckworth.
- **La Duquesa:** Personaje que encuentra moralejas y enseñanzas en todo.
- **El Gato de Cheshire:** Personaje que pese a ser extraño tiene una personalidad tranquila y relajada, a diferencia de los demás personajes de la obra, quienes siempre parecen estar estresados, melancólicos o de mal humor.
- **La Liebre de Marzo:** Este personaje es uno de los más incoherentes y disparatados junto con el Sombrero. Según Gardner (1999), Carroll quería

aludir a la expresión “estás loco como una liebre de marzo”, frase popular en su época porque en este mes, las liebres macho se hallan en su época de apareamiento y su comportamiento es bastante peculiar.

- **El Sombrero:** Personaje completamente loco que habla cosas que no tienen ningún sentido para Alicia. En la época de Carroll, se creía que los sombrereros eran personas locas, lo cual en la mayoría de los casos era cierto, debido a que utilizaban mercurio para tratar el fieltro de los sombreros; como menciona Gardner, esta sustancia puede alterar el comportamiento de una persona, y con el tiempo, matarla. (Gardner, 1999)
- **El Lirón:** Personaje dormilón y somnoliento. Habla cosas absurdas, al igual que la liebre de marzo y el sombrero loco.
- **La Oruga:** Uno de los personajes más filosóficos de la obra. Se da aires de superioridad frente a Alicia.
- **Naipes:** Según las notas de Gardner (1999: 103), “En los palos de la baraja, los picos son los jardineros; los tréboles son los soldados, los diamantes son los cortesanos, y los corazones son los diez infantes reales. Las figuras, naturalmente, son los miembros de la corte”.
- **El Rey de Corazones:** Es un personaje pusilánime y que, al igual que todos, teme a la reina.
- **La Reina de Corazones:** Es una mujer mandona, con muy mal carácter y que siempre grita “¡que le corten la cabeza!” a las más mínima provocación, o en muchas ocasiones, por simple capricho. De hecho, Carroll menciona en su artículo *Alice on Stage* que se imaginó a la reina como “la encarnación de una pasión irrefrenable” y como “una Furia ciega y caprichosa” (Gardner, 1999: 104)

- **La Falsa Tortuga:** Personaje quejumbroso y melancólico que rememora su época de escuela. Sobre este personaje, Gardner (1999: 117) explica su origen: “La sopa de falsa tortuga es una imitación de la sopa de tortuga, normalmente hecha con ternera. Esto explica por qué Tenniel dibuja su Falsa Tortuga con cabeza, pezuñas y rabo de ternera”.

- **El Grifo:** Personaje que lleva a Alicia hacia donde se encuentra la falsa tortuga. En las notas de Gardner (1999) se explica que el grifo es “un monstruo fabuloso con cabeza y alas de águila, y la parte posterior del cuerpo de león” (pág. 118).

- **Tema**

Tanto Maristany (2010) como Garrido (2010) declaran que el tema de *Alice's Adventures in Wonderland* pertenece al *nonsense* (sinsentido), que viene a ser una idea del absurdo y lo disparatado. Garrido (2010: 78) pone como ejemplo la escena en la que Alicia no entiende las palabras del Sombrero pese a que éste se expresara de forma gramaticalmente correcta. Al respecto, Garrido explica que “una oración sin sentido es un conjunto de palabras sintácticamente bien ordenadas que producen la ilusión de referirse a algo sin referirse efectivamente a nada.”

- **Contextos de la novela**

Esta sección explica los diferentes contextos en los que *Alice's Adventures in Wonderland* es importante.

- **Contexto histórico**

Tal como menciona Gardner en su versión anotada de *Alice's Adventures in Wonderland* (edición en español de 1999), esta obra fue concebida para los lectores británicos del siglo XIX, por lo que muchas de sus referencias a poemas, canciones, refranes y dichos son difíciles de comprender, incluso para los angloparlantes del siglo XXI. Como explica Gardner “algunos chistes de Carroll solo podrían comprenderlos los residentes de Oxford; otros, más personales, las encantadoras hijas del decano Liddell nada más” (1999: 7).

- **Contexto sociológico**

Esta obra fue concebida e ideada para un público de clase media alta, como al que pertenecían la heroína de su cuento, las hermanas Liddell y mucha gente de su entorno, incluido el propio Carroll. Otro punto importante aquí, como menciona Garrido (2010), es que *Alice's Adventures in Wonderland* también atrae a adultos, incluso a profesionales como psicoanalistas y matemáticos.

- **Contexto literario**

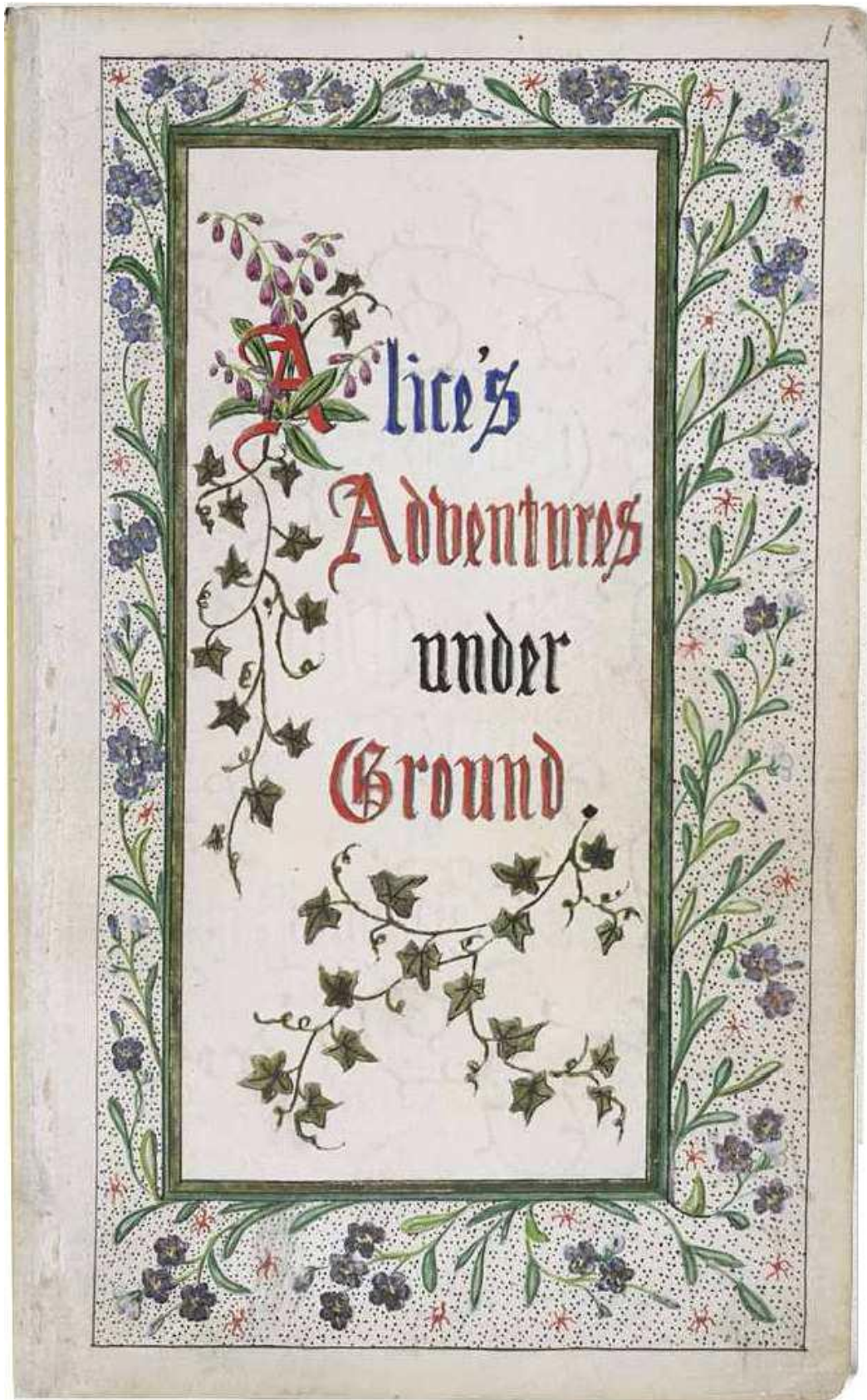
Como menciona Garrido (2010), hay dos tipos de obras clásicas: “las que consagraron la verdad oficial de su época y las que se hicieron inmortales subvirtiéndola” (pág. 7). Luego añade que *Alice's Adventures in Wonderland* pertenece al segundo grupo

Otro aporte interesante es el de Maristany (2010: 8), que afirma que el comienzo de esta obra se asemeja al de los cuentos de hadas, solo que en éste “los cambios no ocurren a título de compensación moral, ni como castigo o recompensa [...]”.

Además, Garrido (2010) afirma que debido a su compleja red de símbolos y a su planteamiento lógico, *Alice's Adventures in Wonderland* logró atraer la atención de importantes figuras, como es el caso del escritor James Joyce y el del filósofo y lingüística Ludwig Wittgenstein.

Anexo 3

Algunas páginas de *Alice's Adventures Underground*



Chapter 1



Alice was beginning to get very tired of sitting by her sister on the bank, and of having nothing to do: once or twice she had peeped into the book her sister was reading, but it had no pictures or conversations in it, and where is the use of a book, thought Alice, without pictures or conversations? So she was considering in her own mind, (as well as she could, for the hot day made her feel very sleepy and stupid,) whether the pleasure of making a daisy-chain was worth the trouble of getting up and picking the daisies, when a white rabbit with pink eyes ran close by her.

There was nothing very remarkable in that, nor did Alice think it so very much out of the way to hear the rabbit say to itself "dear, dear! I shall be too late!" (when she thought it over afterwards, it occurred to her that she ought to have wondered at this, but at the time it all seemed quite natural); but when the rabbit actually took a watch out of its waistcoat-pocket, looked at it, and then hurried on, Alice started to her feet, for

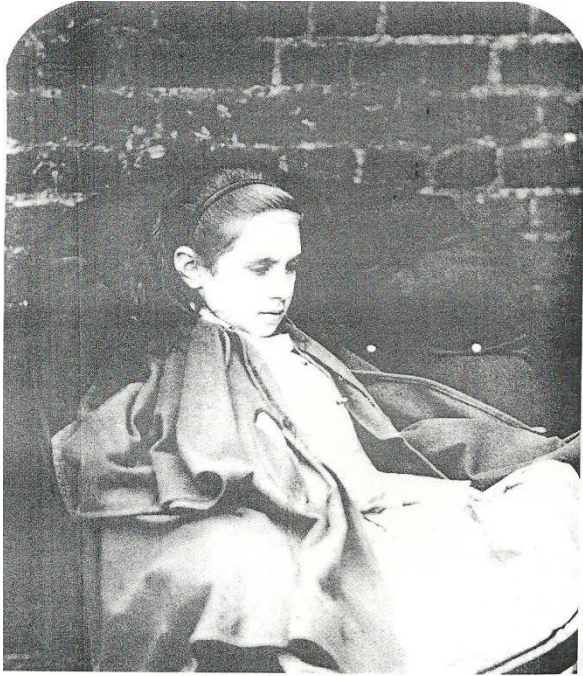
of her own little sister. So the boat wound slowly along, beneath the bright summer-day, with its merry crew and its music of voices and laughter, till it passed round one of the many turnings of the stream, and she saw it no more.

Then she thought, (in a dream within the dream, as it were,) how this same little Alice would, in the after-time, be herself a grown woman: and how she would keep, through her riper years, the simple and loving heart of her childhood; and how she would gather around her other little children, and make their eyes bright and eager with many a wonderful tale, perhaps even with these very adventures of the little Alice of long-ago: and how she would feel with all their simple sorrows, and find a pleasure in all their simple joys, remembering her own child-life, and the happy summer-days. days.



Anexo 4

Fotografías tomadas por Lewis Carroll



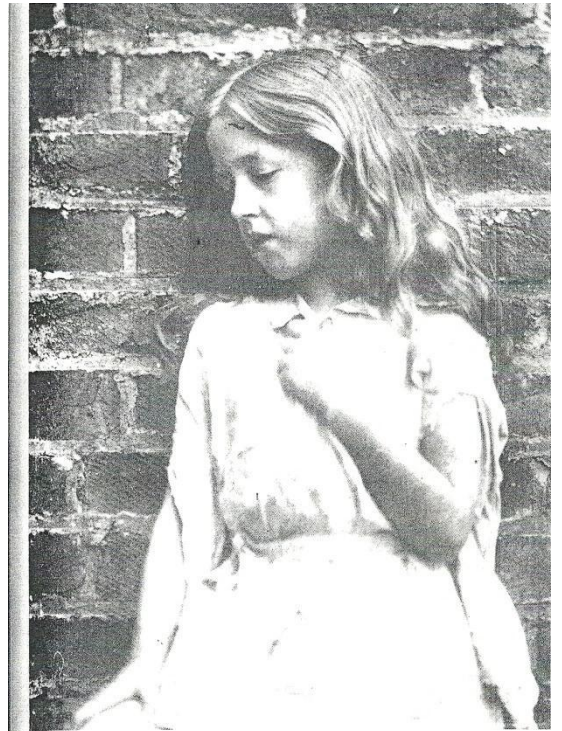
Mary MacDonald



Greville MacDonald

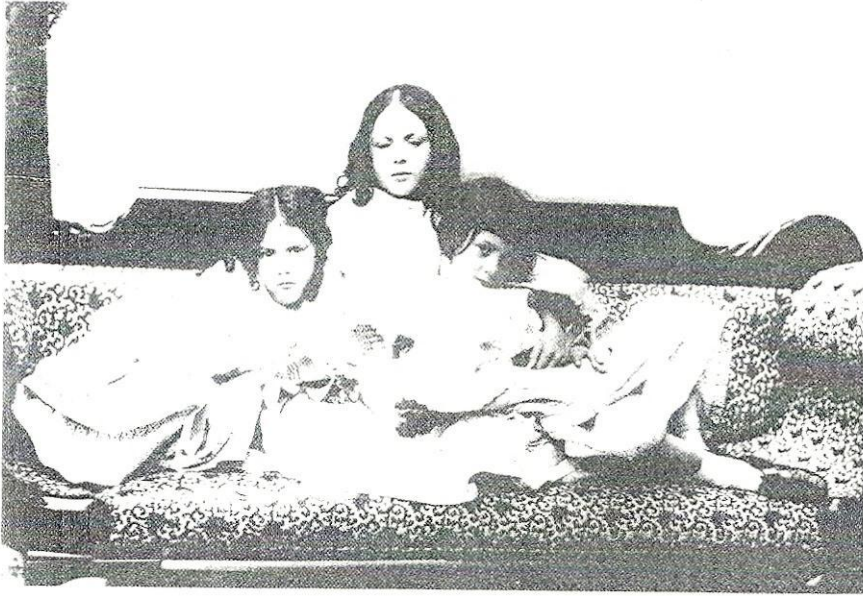


Irene MacDonald



Florence Terry, posando como mendiga

Las hermanas Liddell



Edith, Lorina y Alice Liddell. Fotografía de Lewis Carroll, 1859.



La famosa fotografía de Alice Liddell "mendiga"

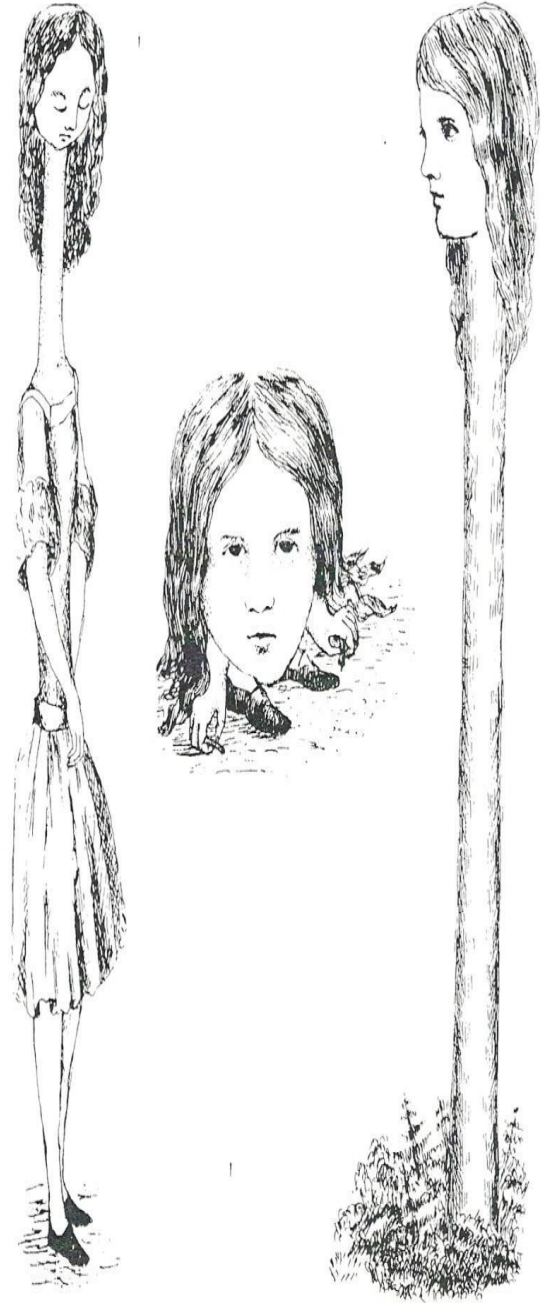


Alice Liddell

Anexo 5
Miscelánea de Lewis Carroll



Lewis Carroll. Fotografía de O. G. Reijlander, 1863



Alicia en varios de sus tamaños (dibujos de Lewis Carroll para las Aventuras de Alicia Bajo Tierra). A la izquierda, en el Cap. I, tras comer pastel. En el centro y a la derecha, en el Cap. III (Cap.V de la versión definitiva) muestra los contrapuestos efectos del hongo.

A MARGARET BROUGH

Christ Church, Oxford
24 de noviembre de 1883

Mi querida Daisy:

Adjunto las Reglas para ese juego que te enseñé. También el problema de *Dobletes* para tu hermana. Estuve a punto de escribir en él "para Polly", cuando por suerte recordé que probablemente ella es muy vieja, y que se ofendería mucho. ¿Me darías una lista con los nombres, edades y fechas de cumpleaños de ustedes?

Afectuosamente tuyo,
Lewis Carroll


Mr. B. B.
Oxford
Nov. 27/83


My dear Daisy
I enclose for you the
rules for that game &
also the puzzle - which
I wish for your sister
no longer than you see &
I wish you to write to
me if you can. I am
very much obliged to you
& hope you will be
able to give me some
information about the
names of the children
of the family.

The 



My  Ina,

Though I don't give birthday presents, still



April write a birthday .


June came 2 your  2

Wish U many happy returns


of the day,  the  met



me,  took me for a "2!"


My  hunted me  and



till I could hardly .


However somehow I got


into the ,  there



a  met me,  took me

for a , and pelted me


with , ,


. Of course I ran

into the street again,  a

 met me  took me


for a ,  dragged me

all the way 2 the 

 the worst of all was when

a  met me  took

me for a . I was

harnessed 2 it,  had


2 draw it miles and miles,

all the way 2 Merrow. So



U C I couldn't get 2 the


room where U were.

However I was glad to

hear U were hard at work learning the  for a birthday treat.

I had just time 2 look into the kitchen, and your birthday feast

getting ready, a nice  of crusts, bones, pills, cotton-bobbins, and rhubarb and magnesia. "Now," I thought, "she will be happy!" and with a  I went on my way.

Your aff^{le} friend 

! Carta jeroglifico a Georgina Watson

Anexo 6

Juegos de palabras en la literatura

Los juegos de palabras han estado presentes en la literatura desde siempre. Tal como menciona Culler (1988: 15), incluso en la Biblia se puede apreciar este fenómeno. Por ejemplo, en Mateo 16:18, Jesucristo utiliza un juego de palabras cuando decide establecer las bases de la iglesia cristiana y le dice a Pedro: “Thou art Petros, and upon this petra I will build my church”¹⁰. Como podemos notar, aquí se hace un juego de palabras entre el parecido fonético de *Petros* (Pedro) y *petra* (piedra). Por supuesto, el uso de juego de palabras en la Biblia no es precisamente para causar humor, sino para destacar ciertos elementos y hacerlos más visibles para sus lectores.

Por otra parte, tal como sugiere Attridge (1988:143), los juegos de palabras son “a feature of all poetic language”, por lo que encontrármolos en la literatura no resulta para nada extraño, pues está en la misma naturaleza de la literatura ser subversiva y jugar con la lengua en todas las formas posibles.

A continuación, Alison Westwood (2011) nos ofrece una lista de los más reconocidos escritores que emplearon juegos de palabras en algunas de sus obras o en todas ellas. De hecho, los personajes relacionados con los juegos de palabras sobre los que esta autora habla son catorce, pero aquí sólo se han escogido cinco de los más representativos, a saber: William Shakespeare, William Archibald Spooner, Oscar Wilde, James Joyce y Vladimir Nabokov.

- **William Shakespeare**

Shakespeare (1564-1616) fue tanto un dramaturgo de élite así como actor, por tal motivo, él siempre se aseguraba de que sus obras apelaran más al medio oral que al escrito (Méndez 2010). Curiosamente, Shakespeare vio publicada antes su poesía que sus obras teatrales. Algunos registros indican que sus primeras obras aparecieron en 1594, las cuales consistieron principalmente en comedias e historias, como por ejemplo *Henry VI*, *Titus Andronicus*, *A Midsummer Night's Dream*, *The Merchant of Venice* y *Richard II*. Después se dedicó a escribir principalmente tragedias, incluyendo *Hamlet*, *Othello*, *King Lear* y *Macbeth*. En su fase final, escribió tragicomedias, como *The Tempest*. También se menciona que colaboró con otros dramaturgos (Westwood 2011: 2).

¹⁰ Este juego de palabras también funciona en español: Yo te digo que tú eres Pedro, y sobre esta piedra edificaré mi iglesia (Nueva versión internacional de la Biblia).

Se cree que Shakespeare utilizó en toda su obra alrededor de 3 000 juegos de palabras (Westwood 2011: 2). A continuación, se presentan algunos de los juegos de palabras más notables de este autor. Algunos se obtuvieron de Delabastita (1993) y otros de Westwood (2011):

ROMEO AND JULIET

•Sampson: I will show myself a tyrant. When I have fought with the men, I will be cruel with the maids, and cut off their heads.

Gregory: The heads of the maids?

Sampson: Ay, the heads of the maids, or their maidenheads; take it in what sense thou wilt.

•Mercutio: Ask for me tomorrow and you will find me a grave man.

THE TWO GENTLEMEN OF VERONA

•Speed: How now, Signior Launce! What news with your mastership?

Launce: With my master's ship? Why, it is at sea.

Speed: Well, your old vice still; mistake the word.

•Julia: But say, Lucetta, now we are alone, wouldst thou then counsel me to fall in love?

Lucetta: Ay, madam, so you stumble not unheedfully.

HAMLET

•Claudius: How is it that the clouds still hang on you?

Hamlet: Not so, my lord, I am too much in the sun.

•Hamlet [a Polonio, su tío y padrastro]: A little more than kin, and less than kind.

- ***William Archibald Spooner***

Spooner (1844 –1930) no era escritor, como los otros personajes de esta sección, pero sí un distinguido académico del *New College* de Oxford. Disfrutó de cierta

notoriedad durante su vida como resultado de una condición nerviosa que lo llevaba a mezclar las palabras, lo que producía efectos cómicos o absurdos. Con el tiempo a estas pequeñas disfunciones del lenguaje se las llamó “spoonerisms” en honor a él (Westwood 2011:65). Fromkin et al. (2011) nos dicen lo siguiente acerca de estos errores lingüísticos: “here sounds or words are exchanged or reversed” (pág. 419).

Todos los ejemplos se sacaron de Westwood (2011):

- You have hissed all of my mystery lectures, (discutiendo con un estudiante poco aplicado). Lo que en realidad quiso decir era: “You have missed all of my history lectures”.
- Is the bean dizzy? (Is the dean busy?)
- Three cheers for our queer old dean! (Three cheers for our dear old queen!)

- **Oscar Wilde**

Oscar Wilde (1854-1900) fue un escritor irlandés y uno de los miembros más importantes de la sociedad victoriana (Méndez 2000: 226). Por lo que menciona Ellmann (1987: xiii en adelante), uno de los biógrafos de Wilde, este escritor vivió una vida intensa, pues viajó mucho, se casó, tuvo dos hijos, Cyril y Vyvyan, abandonó a su mujer por un hombre, Lord Alfred Douglas; fue acusado desde plagio hasta de ser sodomita y, por último, pasó de ser reconocido como un genio por sus obras a caer en desgracia y pasar dos años en la cárcel. En cuanto a su carrera literaria, Wilde solía utilizar los juegos de palabras para suavizar las observaciones cáusticas que hacía de la sociedad. Aunque en general era muy popular, no le iba muy bien con los críticos de ese entonces. Su obra más importante, *The Importance of Being Earnest*, fue presentada por primera vez durante 1895, y el título en sí es un juego de palabras. Wilde murió sin éxito, encarcelado y en la ruina financiera (Westwood 2011).

Todos los ejemplos se sacaron de Westwood (2011):

‘Work is the curse of the drinking classes’

‘Immanuel doesn’t pun, he Kant.’ (Juego de palabras sobre el filósofo Immanuel Kant)

*Algernon: You have always told me it was Ernest. I have introduced you to every one as Ernest. You answer to the name of Ernest. You look as if your name was Ernest. You are the most earnest-looking person I ever saw in my life. It is perfectly absurd your saying that your name isn't Ernest [...].

*Lady Bracknell: My nephew, you seem to be displaying signs of triviality.

Jack: On the contrary, Aunt Augusta, I've now realised for the first time in my life the vital Importance of Being Earnest

- **James Joyce**

Joyce (1882–1941) fue un autor irlandés que experimentaba con formas novedosas de crear sus textos. Arland (1953:118 y 123) de hecho manifiesta que Joyce fue un gran autor humorístico y, en cierta medida, también un romántico. Entre sus obras más conocidas podemos nombrar las siguientes: *Dublineses*, *Retrato del artista adolescente*, *Ulises*, *Finnegans Wake*, etc. (Méndez 2000: 250). A propósito de esta última, según Attardo (1988:145-146), *Finnegans Wake* no siempre se ha considerado como literatura seria o importante, y a menudo ha sido relegada al olvido por considerarla únicamente un montón de desvaríos, sin embargo, esta obra tiene 600 páginas intrincadamente labradas, y le tomó a su autor dieciséis años escribirla. Arland, no obstante, no tiene una idea muy positiva de esta obra y afirma que es, de hecho, un fracaso heroico y un libro cómico, pero que a diferencia de Ulises, su humor es para pedantes (pág. 127).

Tindall (1969:7), por su parte, nos manifiesta que Joyce es un escritor difícil y que *Finnegans Wake*, especialmente, “parece una baraúnda de murmullos. Perdemos de vista el bosque a causa de tantos árboles” (302). Y luego añade que este libro “pide ser leído en voz alta, se dirige al oído y no a la vista” (303). Sin embargo, en general, esta obra nos habla, como otras obras de este autor, de la condición humana, por ello en su centro hay una familia con un padre, una madre y tres hijos. El padre es el patrón de una taberna llamada Mullingar y su mujer, Ana, es la madre de Isabel y de los mellizos Kevin y Jerry, conocidos como Shaun y Shem (305). Una particularidad interesante de esta obra es que es difícil discernir lo real de lo que no lo es.

Derrida, citado en Ulmer (1988: 166), mostró gran interés por el tipo de juegos de palabras presentado en esta obra, es decir, los juegos de palabras “macarrónicos”, que son los que se dan entre lenguas, por ejemplo: “He War”, supuestamente se escribió simultáneamente en inglés y alemán: *war* como sustantivo que significa *guerra* en inglés, y *war*, como verbo alemán, que significa *fue*.

Otros ejemplos, los cuales se sacaron de Attridge (1988) son los siguientes:

Shuit: es el resultado de la combinación de *suit*, *shirt* y *shoes* (pág.148)

Rosensharonals: nos sugiere “*Rose of Sharon*” (pág.150)

- **Vladimir Nabokov**

Vladimir Nabokov (1899-1977) fue un novelista de origen ruso, poeta, crítico y traductor. Una de sus obras más conocidas es *Lolita* (1955), la cual escribió directamente en inglés, dejando de lado su lengua materna. Luego publicó *Pálido fuego* en 1962 y finalmente *Una belleza rusa y otros relatos* así como el ensayo *Opiniones contundentes*, ambas en 1973.¹¹ Marías (2012:105 y 110) agrega que fue profesor en el Wesley College, una universidad para mujeres y que su pasatiempo favorito era cazar mariposas.

Su vida fue trágica, pues su padre fue asesinado por fascistas al salir de una conferencia en Berlín en 1922, y su hermano Serguei murió en un campo de concentración nazi, en Hamburgo, por ser considerado un espía británico. Nunca olvidó su casa materna en Rusia, pero lamentablemente jamás pudo regresar a su tierra materna. Murió el 2 de julio de 1977 en Montreal (Marías 2012: 109 y 110).

Lolita es la novela que más trabajo le costó escribir; de hecho, si su mujer no se lo hubiera impedido, habría quemado los primeros capítulos de la misma (Méndez 2000: 158).

Los ejemplos que se presentan a continuación provienen todos de su obra prima, *Lolita*:

In the house, Lolita had put on her favorite "Little Carmen" record which I used to call "Dwarf Conductors," making her snort with mock derision at my mock wit.

Dr. Hummer, do you realize that for the modern pre-adolescent child, medieval dates are of less vital value than weekend ones [twinkle]?--to repeat a pun that I heard the Beardsley college psychoanalyst permit herself the other day.

¹¹ <http://www.epdlp.com/escritor.php?id=2081>

“I am dying for a smoke
You are dying anyways”

[...] fat old lvor in the ivory

I was always “with Lolita” as woman is “with child”

➤ **Opiniones divididas sobre los juegos de palabras**

Entre los personajes famosos que se sentían atraídos por los juegos de palabras podemos mencionar a Henry David Thoreau, Abraham Lincoln y Alexander Graham Bell, y entre sus famosos detractores estaban, desde Noah Webster hasta Mark Twain (John Pollack 2011: 50). De hecho, el autor y poeta Samuel Johnson describió a los juegos de palabras como ‘the lowest form of humour’ (Westwood 2011: 1). Y es que, haciendo una analogía histórica, los académicos del siglo XIX y de principios del XX veían a los juegos de palabras de la misma forma que ahora se ven a los mensajes de celular (Pollack 2011).

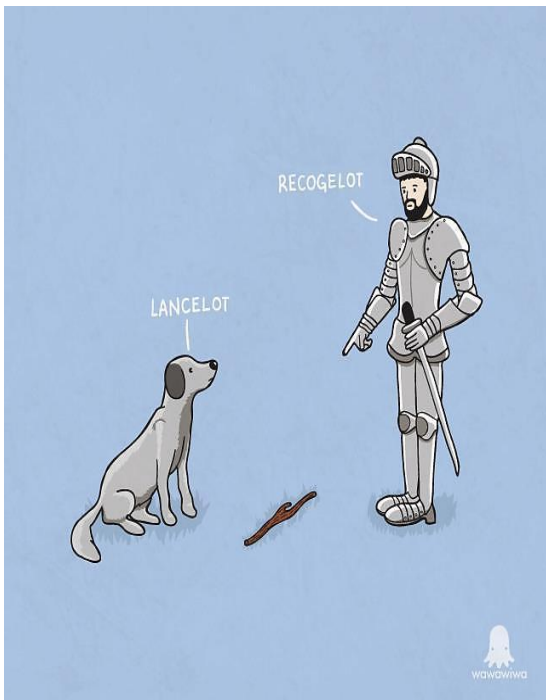
Ulmer (1988), citado en Partington (2006), afirmaba que Aristóteles los odiaba porque constituían un peligro para la filosofía. Otro crítico de los juegos de palabras fue William Shawn, editor del *The New Yorker* desde 1952 hasta 1987 (Pollack 2011: 29).

Sin embargo, también había escritores sumamente aficionados a los juegos de palabras, entre ellos, Jonathan Swift, el creador de *Los viajes de Gulliver*, quien incluso publicó un artículo en defensa de los mismos: *A Modest Defense of Punning* (Culler 1988).

Anexo 7

Juegos de palabras visuales





**What? It's a boxing match.
...It'll hit you in a minute.**

