

Estudio descriptivo de la traducción de *El señor de los anillos*: juegos de palabras y referentes culturales

Miquel PUJOL TUBAU
Universitat de Vic

Como citar este artículo:

PUJOL TUBAU, Miquel (2005) «Estudio descriptivo de la traducción de *El señor de los anillos*: juegos de palabras y referentes culturales», en ROMANA GARCÍA, María Luisa [ed.] *II AIETI. Actas del II Congreso Internacional de la Asociación Ibérica de Estudios de Traducción e Interpretación. Madrid, 9-11 de febrero de 2005*. Madrid: AIETI, pp. 1005-1015. ISBN 84-8468-151-3. Versión electrónica disponible en la web de la AIETI:
<http://www.aieti.eu/pubs/actas/II/AIETI_2_MPT_Estudio.pdf>.

ESTUDIO DESCRIPTIVO DE LA TRADUCCIÓN DE *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS*: JUEGOS DE PALABRAS Y REFERENTES CULTURALES

Miquel Pujol Tubau
Universitat de Vic

1. Introducción

El estudio que se presenta a continuación responde al interés por analizar problemas de traducción de literatura fantástica separados en dos campos distintos de la traducción: juegos de palabras y referentes culturales. Pero ceñirse a un solo libro para el género literario fantástico sería una generalización obviamente excesiva. Por ese motivo, las conclusiones a las que se llegó solo se pueden analizar como el resultado de un estudio descriptivo de la traducción de un libro, *El señor de los anillos*.

El primer paso fue una lectura atenta que permitió una selección de términos susceptibles de ser analizados, que se redució mediante una criba analítica y resultó en el corpus definitivo. Paralelamente, se iban perfilando las fichas que permitirían clasificar y analizar el corpus existente. La composición de estas fichas se muestra a continuación:

30	Entmoot, p. 467
-----------	------------------------

Contexto	“Where is Entmoot ?” Pippin ventured to ask. “Hoo, eh? Entmoot ?” said Treebeard, turning around. “It is not a place, it is a gathering of Ents.”
Solución	Entrobada (Juego de palabras ? juego de palabras) Entasamblea
Justificación	Nos decidimos por esta opción para mantener la coherencia y verosimilitud de los términos referentes al mundo de los ents. También resulta útil para conservar el juego de palabras entre lugar y cosa que se crea en l’ idioma original
Solución Parcerisas	Assemblent
Solución Domènech	La Cámara de los Ents

Como se puede ver, las fichas incluyen el término (con la página en la que aparecen en el libro original), el contexto en el que aparece, las posibles soluciones (en negrita la que

finalmente se escogió), la justificación de la elección y las soluciones que dieron los traductores al catalán y al castellano. Estos términos paralelos se adjuntaron como complemento al trabajo, sin intención de criticarlos. Simplemente se trata de distintas opciones de traducción de tres traductores distintos.

Para una correcta elaboración del estudio y la posterior categorización del corpus se fundamentó el análisis en la teoría existente de los dos campos de traducción siguiendo un proceso semejante. En primer lugar se investigaron las tipologías de ambos campos para determinar la naturaleza de los dos grupos en estudio hasta llegar a los procedimientos existentes para la solución de los problemas de traducción para continuar con la parte práctica. También se realizó la traducción propia de unas dos mil palabras del original escogidas a conciencia por representar tres realidades narrativas diferentes: lírica, acción y descripción.

A continuación me gustaría dar algunos datos sobre el libro estudiado para argumentar la decisión de escogerlo como corpus aunque, dicho sea de paso, fue la lectura previa la que originó un interés para la elaboración del estudio.

2. La Tierra Media: el «realismo» de J.R.R. Tolkien

Cuando John Ronald Reuel Tolkien se encontraba en su época universitaria, empezó a crear un lenguaje propio que le permitiría escribir su diario privado de modo que nadie pudiese entender lo que escribía. Ese lenguaje lo fue perfeccionando con el tiempo hasta que se pudo hablar de lengua élfica, con gramática, léxico y sintaxis. Después de publicar *El Hobbit*, un relato escrito para sus hijos y que se tradujo en un éxito de ventas, su editor le pidió que escribiera una segunda parte de esa historia, y aquí es donde empieza *El Señor de los Anillos*, donde Tolkien quiso introducir una mitología que él había ido formando desde las trincheras en la Primera Guerra Mundial.

El resultado fue la creación de un mundo fantástico formado por distintas razas, cada cual con su propia cultura. De todas estas razas, destacaremos a los hobbits, hombres y ents, que son las que más relevancia tuvieron en el estudio. El autor se sirvió de juegos de palabras para ayudarse en la caracterización de los ents, de referentes culturales con los hombres y de ambos en la creación de los hobbits. Los ents son unos seres muy antiguos y sabios, que usan su ingenio en el arte de la palabra, con lo cual, la detección y traducción de los juegos de palabras en su vocabulario resulta indispensable para no traicionar las claras intenciones del

autor. En el caso de los hombres, cabe mencionar que Tolkien, estudioso del inglés antiguo, realizó un extenso estudio del libro *Beowulf*, que es la primera obra completa que se conserva en inglés, siendo el protagonista un guerrero sajón que da nombre a la historia. Creo interesante añadir que hay ciertos paralelismos entre esta obra y «El señor de los anillos». Así, el palacio de Beowulf se llama Meduseld, exactamente el nombre del palacio de Theodén de Rohan. Por otro lado, tanto la indumentaria y costumbres de Beowulf y su ejército como los caballeros de Rohan tienen unos coincidentes rasgos sajones. Tampoco está de más recordar que, en «El señor de los anillos» la práctica funeraria de los caballeros de Rohan consiste en enterrar a los difuntos en túmulos, exactamente como en la tradición anglosajona. Por su lado, los hobbits son una caracterización muy cercana a la cultura británica. Se podrían asimilar a una aristocracia muy dada a la jardinería, amante del te y la tertulia. En sus conversaciones pueden aparecer refranes y frases hechas y constantes guiños a los usos británicos.

Aunque en ciertos casos no se presente una dificultad real de traducción, sí que es importante mantener una coherencia textual, pues todas estas cuestiones que se acaban de comentar son pruebas que demuestran que la voluntad principal del autor era la creación de una mitología británica utilizando elementos de la realidad, puesto que Tolkien estaba convencido de que para una gran cultura era necesaria una gran mitología, y para ello tomó como modelo las culturas nórdica, celta, griega y latina.

Seguidamente me gustaría comentar algunos aspectos teóricos de la traducción de juegos de palabras.

3. La traducción de juegos de palabras

Desde el punto de vista de la traducción, cabe contemplar los siguientes aspectos de los juegos de palabras: definición, tipología, la cuestión de la traducibilidad y sus grados, los factores que intervienen en el proceso de traducción y las técnicas de traducción.

El juego de palabras tiene lugar en el momento en que la unidad léxica y la de significado se pueden interpretar de modo distinto. Según Delabastita (1996: 128), los juegos de palabras son un fenómeno textual que explota los rasgos estructurales de la lengua o lenguas implicadas que se basa en formas similares con significados diferentes. Esta definición nos muestra que los juegos de palabras son intencionados y, por lo tanto hay que detectarlos y buscar soluciones para su correcta traducción.

El mismo Delabastita establece dos criterios para determinar una tipología de los juegos de palabras. Por un lado, la similitud entre las unidades léxicas (homonimia, homofonía, homografía y paronimia), y por el otro la distinción vertical/horizontal, según la cual son verticales los juegos de palabras en los que dos significados se encuentran en una misma palabra de forma simultánea y son horizontales los juegos en los que los significados aparecen en dos secuencias distintas. Para ejemplificarlo creó una parrilla con ocho posibilidades (1996: 128):

Homonimia	Homofonía	Homografía	Paronimia
VERTICAL Pyromania: burning passion	VERTICAL Wedding belles	VERTICAL MessAge [<i>nombre de un grupo de rap de los años 90</i>]	VERTICAL Come in for a faith lift [<i>eslogan sobre la Iglesia</i>]
HORIZONTAL Carry on dancing carries Carry to the top [<i>artículo sobre un ambicioso bailarín llamado Carry</i>]	HORIZONTAL Counsel for Council home buyers	HORIZONTAL How the US put US to shame	HORIZONTAL It's G.B. for the Bee Gees [<i>artículo sobre esta banda de pop que estaba de gira por la Gran Bretaña</i>]

Uno de los conceptos más habituales en los estudios de traducción y juegos de palabras es la intraducibilidad. Entre los teóricos que defienden esta postura se encuentra Rabadán (1991), quien cree que los juegos de palabras son una zona de inequivalencia entre lenguas que se identifica con la intraducibilidad, a la que relaciona tres causas:

- Anisomorfismo natural entre inglés y español: diferente distribución de significados y significantes.
- Imposibilidad de asimilar las combinaciones fonéticas y gráficas entre las dos lenguas como «equivalentes funcionales».
- Uso intratextual motivado del signo lingüístico, que lo convierte en «el mismo texto», en la materia, lo que supone un reto imposible para el traductor: no se puede traducir la materialidad lingüística.

Hay un sector investigador que se opone a esta opinión y cree que, al ser un recurso con un alto nivel de dificultad, no es una cuestión de intraducibilidad, sino de grado. El grado depende de varios factores, entre los cuales Delabastita menciona (1996: 128) la similitud

fónica de lenguas emparentadas históricamente; si se basa en la polisemia y está de algún modo emparentado con la realidad extralingüística; o préstamos lingüísticos comunes a las dos lenguas. Este es el caso de elementos de procedencia cristiana o clásica (grecolatina) existentes en todas las lenguas occidentales.

En referencia a la cuestión de la intraducibilidad, Delabastita dice lo siguiente: «Los juegos de palabras (algunas clases más que otras) tienden a resistirse (a mayor o menor medida, depende de las circunstancias) a ciertos tipos de traducción». Me gustaría ilustrar esta disparidad de criterios con una ficha en la que aparece un problema de traducción aparentemente intraducible, aunque mediante una buena dosis de ingenio se pudo hallar una solución:

25 | G for Galadriel (...) garden, p. 366

Contexto	<i>Here is set G for Galadriel,” she said; “but also it may stand for garden in your tongue.</i>
Solución	G de Galadriel i gardènia (Juego de palabras ? juego de palabras)
Justificación	Nos hemos decidido por esta opción para poder conservar el juego de palabras original en el cual las dos palabras empiezan por la letra «g». Si las tradujésemos por separado, se perdería el sentido. Para ganar en coherencia, pensamos que convendría buscar si en la presentación del personaje Sam Gamgee al principio del libro se menciona alguna flor o planta que sea su favorita. En caso afirmativo la habríamos sustituido por «gardenia». De ese modo, en la traducción escogida se podría haber mostrado que el personaje Galadriel tiene un don para leer el pensamiento de las personas.
Solución Parcerisas	<i>G de Galadriel ... i ge de jardí en la vostra llengua.</i> El traductor utiliza una nota a pie de página.
Solución Domènech	<i>«G por Galadriel —dijo—, pero podría referirse a jardín, en vuestra lengua».</i> Como en catalán, utiliza una nota a pie de página para poder conservar el juego de palabras.

Por otra parte, y dejando de lado esta controversia, este autor identifica distintos niveles de estructura que se pueden explotar en los juegos de palabras (Delabastita, 1996: 130): fonológica, grafológica, léxica (polisemia y unidades fraseológicas), morfológica y

sintáctica. Estos niveles pueden ser de gran ayuda en el momento de interpretar y hallar una solución para la traducción de los juegos de palabras.

Delabastita también recopiló una lista de técnicas o métodos utilizados por los traductores en la vida real para traducir los juegos de palabras y que, a su vez, he empleado para el análisis de los juegos de palabras de «El señor de los anillos»:

- Juego de palabras ? juego de palabras
- Juego de palabras ? no juego de palabras
- Juego de palabras ? recurso retórico relacionado
- Juego de palabras ? cero: omisión del fragmento de texto
- Juego de palabras del TO = juego de palabras del TM: el traductor reproduce el juego del TO en la formulación original, sin «traducirlo»
- No juego de palabras ? juego de palabras: compensación
- Cero ? juego de palabras: se añade material textual que contiene un juego de palabras con el fin de compensar una pérdida anterior o posterior
- Técnicas de edición: notas, comentarios del traductor en el prólogo,...

Cabe comentar que para el estudio se incluyó otro grupo de juegos de palabras en la categoría de *portmanteau*, dado que Tolkien utilizaba esta técnica de creación a menudo. Se trata de un término acuñado por Lewis Carroll (1872) en su libro *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí* y que consiste en una palabra formada por la combinación de dos otras palabras. En el estudio tenemos algún ejemplo, como es el caso de «tweens».

5	tweens, p. 21
---	---------------

Contexto	<i>At that time Frodo was still in his tweens, as the hobbits called the irresponsible twenties between childhood and coming of age at thirty-three.</i>
Solución	era un adultescent era un novintcell (<i>portmanteau</i>)
Justificación	Para mantener el <i>portmanteau</i> , decidimos combinar la traducción de las palabras utilizadas, o sea, «vint» i «novell». Así se pudo conservar el sentido que Tolkien da a los <i>irresponsible twenties</i> .
Solución Parcerisas	Vintens
Solución Doménech	En la «veintena»

4. La traducción de referentes culturales

Para la teoría sobre referentes culturales me gustaría recordar unas palabras de Vermeer aparecidas en Mary Snell-Hornby (1988: 46): «la traducción no se produce entre lenguas, sino que es principalmente un trasvase de culturas, y que, por ese motivo, el traductor no tiene que ser únicamente bilingüe sino también, por lo menos, bicultural». Esta frase amplía el marco de la traducción y nos invita a expandir el texto hacia el contexto. En los años noventa, distintos investigadores coincidieron en la conclusión que sin tener en cuenta el factor cultural, el contexto en que se reciben y traducen los textos resulta incompleto. Siguiendo este pensamiento, nos decidimos por la clasificación de Katan (1999: 45), quien distingue entre cinco niveles lógicos jerárquicamente estructurados que organizan la información cultural:

- Entorno: físico, político, clima, espacio, construcciones y vivienda, vestido, olores, tiempo, la comida y el tiempo,... Estos elementos de experimentan y manipulan de forma distinta en cada cultura.
- Conducta: dicta las normas y restricciones de una cultura. Se pueden ver reflejadas en refranes y proverbios.
- Capacidades y estrategias: elección del medio oral o escrito, volumen de voz o consideración hacia los acentos regionales y sociales.
- Valores: compartidos de forma variable entre distintos sectores sociales, la posición respecto de dichos valores genera la dinámica social que conlleva consecuencias ideológicas.
- Identidad: el nivel superior que domina y da forma a los eslabones inferiores. Se establece sobre una base política, étnica, religiosa, lingüística,... Los valores están siempre conectados con ella.

Vinay y Darbelnet (1958) fueron los primeros en crear una tipología de procedimientos de traducción. Pero de entre todas las tipologías encontradas, detallaré las que presentan Hervey *et al.* (1995), que son las que se utilizaron para la solución de los problemas de traducción de los referentes culturales en *El señor de los anillos* por su simplicidad y buena aplicación en el corpus seleccionado:

- Exotismo: Mantener en el texto meta elementos que destaquen el carácter extranjero del texto de salida. Pueden ser lingüísticos y culturales.

- Préstamo cultural: reproducción literal de la expresión del texto de origen en el texto meta. El contexto debe colaborar en la comprensión de la expresión.

Ejemplo: *barrow* – túmul

- Calco: traducción literal.

Ejemplo: *the beer of 1420 malt* – la cerveza de malta de 1420

- Traducción comunicativa: Sustitución de una expresión del original por otra de la lengua receptora comunicativamente equivalente.

Ejemplo: *fiddle* – violí

- Trasplante cultural o adaptación: sustitución del contexto original por otro contexto de la cultura receptora.

Ejemplo: *Five leagues* - uns trenta quilòmetres

A continuación se pueden ver dos ejemplos de fichas de traducción de referentes culturales:

13	fried fish & chips served by S. Gamgee, p. 640
-----------	---

Contexto	“I will: <i>fried fish & chips served by S. Gamgee. You couldn't say no to that.</i> ”
Solución	pa amb tomàquet amb botifarra fet per S. Gamgí (adaptación) peix fregit amb patates rosses fet per S. Gamgí(calco) ous ferrats amb beacon servits per S. Gamgí (adaptació)
Justificación	La primera opción contemplada era la traducción mediante la adaptación, pero ello conllevaría una pérdida de sentido. Por eso finalmente utilizamos un estereotipo culinario inglés de la cultura meta, con lo que se pudieron mantener los rasgos británicos propios de los hobbits que aparecen en todo el libro.
Solución Parcerisas	peix fregit servit amb patates fregides servides per en S. Gamgí
Solución Domènech	pescado frito con patatas fritas servido por S. Gamyi

5. Conclusiones

Como conclusión al estudio, quisiera empezar por destacar las estrategias más utilizadas, ya que pueden dar una idea de un tono más extranjerizante o domesticador, dos términos recogidos por Venuti que dan pistas sobre la tendencia del traductor. Cabe decir que en todo

momento intenté mantener un equilibrio entre ambos. Los resultados en las fichas de juegos de palabras indican que en un 34.3% de los casos se pudo traducir por otro juego de palabras, en un 2.6% se perdió el juego de palabras, en un 10.5% se sustituyó por un recurso retórico, un 7.8% eran *portmanteau* y se pudieron traducir todos por otro y, como recurso más utilizado aparece la solución elaborada con una forma parecida al original (44.7%). Eso se dio especialmente en los vocablos relacionados con las razas «ent» y «púkel» (hombres salvajes) en los que me decidí por esta opción porque permite caracterizar los personajes mediante su habla:

26 | **Old Entish**, p. 454

Context	<i>Real names tell you the story of the things they belong to in my language, in the Old Entish, as you might say.</i>
Solució	èntic antic (Juego de palabras = juego de palabras)
Justificació	Se mantiene el juego de palabras entre <i>Old English</i> , que sería el referente real y que a su vez era la especialidad de Tolkien, por lo que la conexión es evidente, y <i>Old Entish</i> .
Solució Parcerisas	antic entesc
Solució Domenech	viejo éntico

36 | **Stonehouse-folk**, p. 814

Contexto	<i>Many paths were made when the Stonehouse-folk were stronger.</i>
Solución	Gent de les cases de pedra (Juego de palabras = juego de palabras)
Justificación	El modo de hablar de la raza de los hombres salvajes es muy explicativo, por lo que conviene reflejarlo en la traducción.
Solución Parcerisas	homes de les cases de pedra
Solución Domènech	GentedeCasasdePiedra

En cuanto a las fichas de traducción de referentes culturales, se puede concluir que el recurso más empleado ha sido el trasplante cultural (44.8 %) seguido de la traducción comunicativa (27.6 %), el calco (17.2 %) y el préstamo cultural (10.3 %). En ningún caso se optó por el exotismo, lo que demuestra que, a veces, se pueden encontrar soluciones en la lengua meta para mantener la intención del texto origen.

En el conjunto del proceso de traducción se intentó mantener una coherencia que siguiera la idea del autor que ya conocíamos de establecer unos marcos culturales para las razas, de modo que resultase una historia enmarcada en un mundo, aunque fantástico, creíble.

En resumen, la sistematización del proceso mediante el seguimiento de unas tipologías, la focalización de los problemas y la aplicación de unos procedimientos y estrategias de traducción fueron clave para unos resultados personales satisfactorios, lo que me lleva a sugerir que el método utilizado puede resultar muy productivo tanto para el profesional como, especialmente, para el aprendiz, ya que permite aprender por pasos con una buena base teórica, fomentar la reflexión, la coherencia y la capacidad de justificar las elecciones. Todo ello simplifica el proceso y permite adquirir unas rutinas muy necesarias para la práctica laboral.

6. Bibliografía

Alexander, Michael. 1973. *Beowulf*. London: Penguin Books.

Carroll, Lewis. 1970. *The annotated Alice Alice's adventures in Nouderland and through the looking-glass*. London: Penguin Books.

Delabastita, Dick (ed.). 1996. *Wordplay and Translation*. Número especial de *The Translator*, 2: 2. Manchester: St. Jerome; Namur: Facultés Universitaires Notre-Dame de la Paix.

Hervey, Sándor; Higgins, Ian; Haywood, Louise. 1995. *Thinking Spanish Translation. A Course in Translation Method: Spanish to English*. Londres: Routledge.

Katan, David. 1999. *Translating Cultures. An Introduction for Translators, Interpreters and Mediators*. Manchester: St. Jerome.

Rabadán, Álvarez, Rosa. 1991. *Equivalencia y traducción*. León: Universidad de León.

Snell-Hornby, Mary. 1988. *Translation Studies: An Integrated Approach*. Amsterdam y Philadelphia: John Benjamins Publishing Co.

Tolkien, John Ronald Reuel. 1991. *The Lord Of The Rings*. [Reedición de la 1ª edición de Harper Collins de 1966]. London: Harper Collins Publishers.

Tolkien, John Ronald Reuel. 1986. *El senyor dels anells*. Trad. Francesc Parcerisas. [1ª edición, 4ª reimpression]. Barcelona: Editorial Vicens-Vives.

Tolkien, John Ronald Reuel. 1995. *El señor de los anillos*. Trad. Luis Domènech, Matilde Hornos y Rubén Masera. [1ª edición, 12ª reimpression]. Barcelona: Ediciones Minotauro.

Vinay, Jean-Paul; Darbelnet, Jean. 1958. *Stylistique comparée du français et de l'anglais. Méthode de traduction*. París: Didier.