

MAJA KOSZARSKA

Universidad Adam Mickiewicz, Poznań

EL HUMOR POLACO EN LA REALIDAD ESPAÑOLA:
LOS JUEGOS DE PALABRAS EN *OSTATNIE ŻYCZENIE*
DE ANDRZEJ SAPKOWSKI Y SU TRADUCCIÓN
POR JOSÉ MARÍA FARALDO

Abstract. Koszarska Maja, *El humor polaco en la realidad española: los juegos de palabras en „Ostatnie życzenie” de Andrzej Sapkowski y su traducción por José María Faraldo* [Polish (sense of) humour in Spanish reality: play on words (puns) in Andrzej Sapkowski's "Last wish" as translated by José María Faraldo]. *Studia Romanica Posnaniensia*, Adam Mickiewicz University Press, Poznań, vol. XXXIV: 2007, pp. 217-230. ISBN 978-83-232174-7-3, ISSN 0137-2475.

The translation of humour is a challenge. It requires the accurate decoding of a humorous speech in its original context, the transfer of that speech in a different linguistic and cultural environment and its reformulation in a new expression, which recaptures the intention of the original message. The actual work attempts to present the nature of puns, which constitute one of the manifestations of humour in the literature, in its linguistic and cultural dimension. The study is based on a comparative analysis of examples of puns from *Ostatnie życzenie* of Andrzej Sapkowski and its Spanish translation. The results are compared in terms of equivalence in linguistic, stylistic and cultural properties to show a risk of loss of the transtextual and transcultural elements and the way of recompensing these elements by substitution, amplification and other rhetorical techniques.

El juego de palabras es una de las manifestaciones de lo cómico en la literatura que se produce básicamente mediante el uso de una palabra o expresión polisémica. Así, el juego de palabras constituye un tipo de calambur basado en la explotación de la polisemia en cuestión para los fines estilísticos o puramente humorísticos. El juego con proverbios y frases hechas es una práctica más frecuentemente usada, no obstante, existe la posibilidad de crear un juego de palabras aprovechando las diferentes alusiones a los elementos culturales. Iwona Wowro completa esta definición constatando que un juego de palabras es un juego con la lengua cuya técnica reside en quebrantamiento de las normas lingüístico-pragmáticas del lector-destinatario (2005: 197). Es un mecanismo que se acude para suscitar diversión, pero también para condensar el significado. No obstante, este tipo de recursos literarios constituye un gran problema para los traductores y uno de los temas más frecuentes de los estudios traductológicos (Newmark, 1995: 292).

Asimismo, el hecho de romper con las normas lingüísticas es el elemento distintivo de un juego de palabras que se opera en varios niveles de la lengua: fonológico, sintético, pragmático, etc. En resultado, tenemos varios tipos de juegos divididos por Feidhof en tres grupos principales: juegos con la lengua, juegos con el contenido y juegos con la forma y el contenido (cit. en: Wowro, 2005: 198). Por lo tanto, lo cómico de estos juegos reside principalmente en una creación artificial de las reglas léxicas, el uso de la polisemia o homofonía, el uso de las reglas gramaticales inventadas a base de la gramática real, etc. De este modo, como lo confirma Marzena Perek (1995: 194), la traducción de lo cómico constituye un verdadero reto traductológico. El traductor dispone de varias posibilidades respecto a los elementos humorísticos que aparecen en el texto original: puede intentar traducirlos, puede explicarlos, transcribirlos con o sin explicación adicional, reemplazar o omitir (en el caso de interpretación simultánea). Sin embargo, la conservación de lo cómico depende igualmente de la capacidad del traductor de detectar estos juegos y de su propia interpretación. Dicho de otro modo, todo depende del filtro personal de la traducción.

Basándonos en el análisis de Iwona Wowro (2005: 194-196), podemos discernir que el problema de la traducción de los juegos lingüísticos reside en su estrecha relación con el fenómeno de intraducibilidad. Resulta que en la mayoría de los casos la traducción es posible solamente por equivalencia parcial o mediante las técnicas compensatorias. Señalando solamente la discusión sobre tipos y definiciones de equivalencia, basta mencionar que a menudo, a la hora de traducir un pasaje cómico, la equivalencia total es imposible. De este modo, tenemos una multiplicación tipológica de equivalencias parciales como equivalencia formal y equivalencia dinámica (funcional) orientada en el lector. De este modo nace también el concepto de equivalencia comunicativa que debe producir el mismo efecto „perlocutivo” (efecto adicional no previsto por el puro acto de comunicación) que el texto original. Pero, compartiendo la conclusión de Wowro, para ganar este duelo traductológico la traducción debe ser adecuada al original produciendo por lo menos parcialmente el efecto previsto por el autor.

Una vez terminada la parte consagrada a las definiciones, podemos pasar a las soluciones propuestas por los teóricos respecto al problema de traducción de los pasajes humorísticos que contienen juegos de palabras. Marzena Perek (1995: 197-198) propone detectar primeramente el juego lingüístico o cultural para después analizarlo y escoger una de las técnicas posibles. Lo más automático es verificar si existe alguna posibilidad de reproducir este procedimiento cómico en la lengua meta. Si esta posibilidad no existe, hay que analizar si el pasaje cumple el papel puramente humorístico o tiene alguna relación con la totalidad del texto traducido. En la primera eventualidad, según Perek, el traductor tiene más libertad puesto que el reemplazo de este juego de palabras con otro, adecuado, no tendrá influencia en la interpretación general del original. No obstante, la situación se complica si este pasaje forma una parte indispensable para la comprensión de la obra traducida

como totalidad. En este caso, es él traductor quien decide qué tipo de equivalencia escoger y cuál de los elementos, forma o significado, es el invariante.

Para ilustrar mejor los procedimientos en cuestión, analicemos algunos ejemplos concretos de una recopilación de cuentos de Andrzej Sapkowski *Ostatnie zyczenie*, conocida en España bajo el título *El último deseo*. Esta elección no es nada casual puesto que los juegos de palabras abundan en las creaciones literarias de este autor polaco cuyas novelas se convirtieron en un verdadero éxito editorial en varios países europeos y también en España.

En su artículo consagrado a la obra del autor polaco, Dominika Materska y Ewa Popiołek (1994) analizan „tres juegos de Sapkowski”: juego intertextual e intercultural, juego lingüístico y juego con el lector. Lo que será interesante para este estudio es, sin duda alguna, el juego lingüístico y el juego con el lector introducido por el autor del *El último deseo*.

En lo que atañe al juego lingüístico, el simple hecho de crear neologismos (tan característicos para la literatura *fantasy*), como por ejemplo *widlogon* (*widły + ogon*) / *doblecołas*, es indudablemente un juego con el lenguaje que puede suscitar un efecto adicional como risa, aunque no sea su objetivo principal. El efecto cómico, lo encontramos también en las secuencias onomásticas de los nombres de personajes. En este caso el autor polaco usa una técnica bien peculiar. Al crear secuencias onomásticas de tres (o más) nombres propios, Sapkowski escoge de propósito dos vocablos parecidos y añade el tercer elemento contrastivo al final como en el caso de terceto de personajes secundarios *Karelka*, *Borg*, *Nosikamyk* que aparecen en uno de los cuentos de *El último deseo*. Es una característica que se repite en toda la saga del brujo. En los volúmenes siguientes aparecen las secuencias de apodos humorísticos como hermanos: *Orm*, *Gorm*, *Torm*, *Horm*, *Gonzalez*, hermanas: *Alia*, *Valia*, *Nina*, *Paulina*, *Malvina*, *Argentina* o ladrones *Zdyb*, *Cap*, *Kamil Ronstetter* (Szelewski, 2003: 128). El resultado es una persistente del estilo de Sapkowski que aparece en la traducción de manera irregular. Así, en el caso de la secuencia traducida *Karelka*, *Borg*, *Narigúdez* la traducción el español conserva el esquema de composición con el acento fuerte puesto al final. Sin embargo, esta regularidad sapkowskiana no fue conservada en otra cadena antroponímica. Los hermanos *Pomrów*, *Paszkot* i *Dzirzygurka* en español se llaman respectivamente *Murmurón*, *Comegatos* y *Cargamontes*. Como podemos notar, en la versión española es el primer apodo que difiere morfológicamente de los dos siguientes mientras que en el original polaco es el último vocablo que forma el contraste lingüístico. Consiguientemente, el efecto cómico, aunque conservado en parte gracias al uso de antropónimos connotativos (podemos descifrar que *Murmurón* es alguien que suele murmurar o que a *Comegatos* le gusta comer) parece menos evidente comparando con el original.

No obstante, en el caso de Sapkowski el efecto cómico se produce no solamente como resultado de la creación de neologismos, sino también en consecuencia de quebramiento del código de la literatura maravillosa. Así, al hablar de la magia, los

personajes no utilizan un lenguaje pseudo-científico puro, como es de costumbre, Sapkowski mezcla los códigos y hace que en este lenguaje penetren coloquialismos, vulgarismos, lo que a menudo provoca un efecto cómico (Materska & Popiołek, 1994). No obstante, el humor de Sapkowski es el humor irónico, como lo resume Juan Manuel Santiago en su crítica de *El último deseo*:

Sapkowski deconstruye una sociedad polaca en tránsito (...) en una obra plena de ironía que, sin embargo, no debemos confundir con literatura humorística. Aunque diviertan y arranquen alguna carcajada, las historias de Sapkowski son cínicas, hacen reír por la vía del sardonismo (2003: 40).

Así, aunque lo cómico de Sapkowski está arraigado en la ironía, esta característica no contribuye a la disminución del grado de dificultad traductológica de los pasajes considerados como humorísticos. Al contrario, a causa de este rasgo estilístico, el texto se hace aún más denso y su traducción requiere un estudio y una interpretación todavía más minuciosa. Sapkowski no se limita a los juegos de palabras simples como creación de los neologismos o apodos connotativos. El autor va más lejos, utilizando la combinación de varios registros lingüísticos o la estrategia de la repetición de un elemento que, en resultado, empieza a provocar una sonrisa que finalmente puede convertirse en una carcajada. En lo que atañe a la famosa ironía sapkowskiana, esta peculiaridad estilística aparece a menudo en los diálogos, en las respuestas sorprendentes, para no decir sarcásticas, de los personajes. Pero, en la mayoría de los casos, todos estos elementos aparecen juntados por una red de relaciones textuales. De este modo, tendremos ocasión de estudiar en qué consiste la complejidad del humor irónico de Sapkowski y hasta qué grado de equivalencia la propiedad estilística en cuestión está presente en la traducción.

Los juegos de palabras en *El último deseo* están presentes en todos los niveles lingüísticos y, al mismo tiempo, constituyen una base para crear una situación graciosa. Como por ejemplo, en el cuento *Mniejsze zło / El mal menor* cuando Geralt atrapa y mata a una kikimora se dirige a Blaviken para pedir recompensa:

Tłum krzyknął i cofnął się. Caldemeyn szeroko otworzył usta.

– Na wszystkich bogów, Gerald! Co to jest?

– **Kikimora**. Nie ma za nią jakiejś nagrody panie wójcie? (...)

– Nagrody nie ma – powiedział ponuro. – Nikt nawet nie przypuszczał, że coś takiego siedzi w słonych bagnach. Fakt, kilka osób przepadło w tamtej okolicy, ale... (...) A taka to była spokojna okolica. Nawet skrzaty z rzadka jeno szczały tu babom do mleka. I masz, pod samym bokiem jakaś **kocizmora**.

(...)

– Słuchaj, a ta... jak jej tam... **Kiki**...

– **Kikimora**.

– Potrzebna Ci do czegoś? (Sapkowski, 1993: 80-81).

Vemos que el juego de palabras, y por consiguiente el humor de la escena, consisten en la transformación del nombre *kikimora* en *kocizmora*. Todo el contexto de

este error lingüístico es significativo puesto que el alcalde tiene problemas con memorizar el vocablo en cuestión. Así, el juego de palabras reside en el nivel fónico y morfológico. El alcalde crea un neologismo fonéticamente emparentado con *kikimora* puesto que no es capaz de retener el nombre correcto. Anna Kozodój caracteriza este tipo de juegos de palabras como un ejemplo típico de la enunciación del personaje que se pierde en sus propias asociaciones en búsqueda de un vocablo correcto (2005: 210). En consecuencia, el dilema del traductor consistirá en conservación el juego fónico sin perder el valor cómico de la asociación *kocizmora*, formalmente parecido a *kikimora*, pero que contiene una connotación muy clara para el lector polaco. *Kot + zmora* puede ser asociado a algo malo y fastidioso al mismo tiempo. Dicho de otro modo, *kocizmora* no es únicamente un reflejo del error lingüístico del alcalde porque conserva en su significado una parte del carácter del monstruo llamado *kikimora*. Sin embargo, obtener una plena equivalencia en la traducción al castellano parece más que difícil. Veamos entonces el mismo fragmento traducido al español:

- La masa gritó y retrocedió. Caldemeyn se quedó boquiabierto.
– ¡Por todos los dioses, Geralt! ¿Qué es eso?
– Una **kikimora**. ¿No hay alguna recompensa por ella, señor alcalde? (...)
– No hay ninguna recompensa – dijo sombrío. – Nadie se había imaginado siquiera que algo como eso podía esconderse en las marismas. Verdad que unas cuantas personas habían desaparecido por los alrededores, pero... (...)Y tan tranquilos que eran estos pagos. Si hasta los duendes sólo se les mean en la leche a las viejas muy de tarde en tarde. Y va y te sale por ande menos te lo esperas una **kochimora** de ésas.
(...)
– Escucha, y esa... como se... **kiki**...
– **Kikimora**
– ¿La necesitas para algo? (Sapkowski, 2004: 72-73).

Como podemos notar, el traductor optó por la llamada equivalencia formal de Nida. La transmisión del sentido en la traducción al castellano es imposibilitada por la transferencia del nombre *kikimora* y falta de palabras fonéticamente parecida y connotativas en castellano que empiecen con la consonante „k”. Este tipo de lo cómico, basado en la homofonía es uno de los más difíciles de reflejar en la traducción, como lo confirma Iwona Wowro (2005: 201). Las estrategias de los traductores en este caso suelen basarse en la búsqueda de los equivalentes en la lengua meta que reflejen la totalidad de lo cómico, pero si esta posibilidad no existe, hay que escoger el invariante y ajustar la forma o el contenido. En *El último deseo* el traductor opta por la equivalencia formal fonética, no obstante, una parte del juego original se pierde.

Otro ejemplo de juego de palabras en *Ostatnie zyczenie* es uno de los más divertidos de la obra en cuestión. Esta vez lo cómico consiste en repetición de un vocablo de la jerga campesina por los personajes principales: Geralt y Jaskier. Por consiguiente, es un ejemplo de juego lingüístico juntado con lo cómico de situación.

El autor juega con la forma y el contenido al mismo tiempo. La insistencia en una palabra concreta proveniente del dialecto del pueblo provoca un rompimiento con las normas del lenguaje utilizado por dos personajes principales y la obstinación en el uso de dicha palabra en el diálogo medio cómico, medio sarcástico, hace que toda la serie de escenas suscita carcajadas de risa. El pasaje viene del cuento *Kraniec świata*:

– No właśnie – powiedział Geralt. – Od razu, zatem zapytam: znajdzie się tu w okolicy jakaś robota dla mnie? (...)

„Ludkowie” ożywili się, oblegli stół ze wszystkich stron.

– Mora! – rzekł jeden. (...)

– I chochliki – dodał drugi, żołdak z miejscowej strażnicy. – Koniom grzywy płaczą po stajniach!

– **I nietopyrze! Nietopyrze** tu są! (...)

Następne kilka minut upłynęło na intensywnym wyliczaniu potworów naprzykszających się okolicznym włościom swymi niecnymi uczynkami lub samą egzystencją. (...) Geralt wysłuchał spokojnie, kiwając głową w udanym skupieniu, (...) po czym wstał i skinął na Jaskra. (...)

Odjechali w milczeniu wzdłuż chałup i płotów, odprowadzanie przez jazgoczące psy i wrzeszczące dzieci.

– Geralt – odezwał się Jakier. – Całą drogę narzekaleś, że coraz to trudniej przychodzi ci znaleźć zajęcie. A z tego, co przed chwilą słyszałem, wynika, że będziesz tu pracował do zimy, i to bez wytchnienia. (...) Dlaczego więc, wytłumacz mi jedziemy dalej?

– Nie zarobiłbym tu ani szeląga, Jaskier.

– Dlaczego?

– Dlatego, że w tym, co oni mówili, nie było ani słowa prawdy.

– Co proszę?

– Żaden ze stworów, o których mówili, nie istnieje.

– Żartujesz chyba! (...) Nie, to niemożliwe. Przyglądałem się tym ludziom, a ja się na ludziach znam. Oni nie kłamali.

– Nie – zgodził się wiedźmin. – Nie kłamali. Głęboko wierzyli we wszystko. Co nie zmienia faktu. (...)

– Żaden z tych potworów... Żaden? To być nie może. Coś z tego, co wymienili, musi tu być. Chociaż jedno! Przyznaj.

– Przyznaję. Jedno tu jest z pewnością.

– Ha! Co?

– **Nietopyrze** (Sapkowski, 1993: 172-173).

Después de este fragmento, el tema del diálogo cambia, aparecen párrafos que contienen unas reflexiones serias e incluso filosóficas. Pero, de repente, la descripción del viaje monótono adquiere de nuevo su dinámica:

Jaskier obejrzał się nagle.

– Ktoś jedzie za nami – powiedział podniecony. – Na wozie!

– Niesłychane – zadrwił wiedźmin, nie oglądając się. – Na wozie? A ja myślałem, że tutejsi jeżdżą na **nietopyrzach** (Sapkowski, 1993: 175).

Es de notar que toda la situación presentada refleja perfectamente el tipo de humor irónico característico para la prosa de Sapkowski. Sin embargo, la secuencia de escenas fue construida a base de la repetición de un elemento léxico tomado del dialecto: *nietopyrz*. Sapkowski insiste en la forma popular del sustantivo *nietoperz* de propósito. En primer lugar, está por destacar que esta palabra es pronunciada por primera vez por un campesino quien debe utilizar la variante más coloquial de la lengua, mientras que los personajes principales utilizan otro tipo de lenguaje. No es una variante lingüística extremadamente elegante, pero tampoco es el habla coloquial del campo. Geralt habla un polaco estándar con una cierta dosis de vulgarismos. Jaskier, un poeta, habla un polaco correcto enriquecido por términos más rebuscados, aunque no desprovisto de palabrotas. Consecuentemente, el uso del vocablo dialéctico en las réplicas de Geralt cumple un papel doble. Su función primordial es provocar risa. Al mismo tiempo aparece un matiz sarcástico en las respuestas del brujo quien quiere irritar a su compañero poeta-moralizador reproduciendo la manera de hablar del pueblo. Total, la situación inicial provoca todo un diálogo entre Geralt y Jaskier con el gran final unas secuencias después, cuando el lector cree que el tema de los murciélagos está cerrado. Así, en este caso el trabajo de traductor se compone de dos etapas: traducir los pasajes conservando la ironía (lo que parece más fácil) y decidir si conservar o no este juego lingüístico consistente en la repetición del vocablo gramaticalmente incorrecto *nietopyrz*. Para verificarlo, veamos los mismos pasajes traducidos al castellano:

– Pues claro – afirmo Geralt. – Por eso pregunto: ¿hay una faena para mi por estos alrededores? (...)

Los „paisanos” se reanimaron, rodearon la mesa por todos lados.

– ¡La Muaré! – dijo uno. (...)

– Y trasgos – añadió otro, soldado en la guardia local– ¡Les enredan las crines a las caballerías en las cuadras!

– ¡Y murciégalos! ¡Murciégalos hay! (...)

Los siguientes minutos fueron ocupados por un intensivo recuento de los seres que importunaban a los lugareños con sus innobles actos o con su mera existencia. (...) Geralt escuchó con tranquilidad, asentado con la cabeza en fingida atención, (...) después de lo cual se levantó y le hizo una seña a Jaskier. (...)

Se fueron en silencio, entre los chozos y las tapias, acompañados del ladrido de los perros y la algarada de los niños.

– Geralt – hablo Jaskier–. Todo el camino te has estado quejando de que casa vez te es más difícil encontrar trabajo. Y por lo que escuché hace unos instantes resulta que podrías trabajar aquí hasta el invierno, y sin descanso. (...) Entonces, explícame, ¿por qué seguimos andando?

– No me ganaría aquí ni un real, Jaskier.

– ¿Por qué?

– Porque ni una sola palabra de todo lo que dijeron era verdad.

– ¿Qué dices?

– Ninguno de los monstruos de los que hablan existe.

- ¡Te burlas de mí! (...) No, no es posible. Me fijé en esas gentes y yo conozco bien a las personas. No mentían.
- No –aceptó el brujo–. No mentían. Creen ciegamente en ello. Lo que no cambia las cosas. (...)
- Ninguno de esos monstruos... ¿Ninguno? No puede ser. Alguno de los que mencionaron tiene que existir. ¡Aunque no sea más que uno! Reconócelo.
- Lo reconozco. Es seguro que por aquí hay uno de ellos.
- ¡Lo ves! ¿Cuál?
- El **murciélago** (Sapkowski, 2004: 154-155).

Y la gran final:

De pronto, Jaskier miró hacia atrás.

- Alguien va detrás de nosotros –dijo nervioso–. ¡En un carro!
- Inaudito –se movió el brujo sin mirar–. ¿En un carro? Y yo que pensaba que los de aquí iban en **murciélagos** (Sapkowski, 2004: 156).

En la versión castellana, las escenas presentadas conservan, sin duda alguna, su valor cómico previsto por el autor del original. Las réplicas de los personajes, la dinámica del diálogo, el modo de hablar, todo refleja el humor irónico de Sapkowski. No obstante, lo que difiere visiblemente, es el acento puesto en el vocablo-eje de toda esta situación: *murciélago* que en versión castellana aparece en dos acepciones: *murciégalo* (forma anticuada, hoy característica para el lenguaje popular) y *murciélago* (forma moderna). El traductor decide renunciar al recurso utilizado por Sapkowski en el original y cambia la forma anticuada del vocablo en cuestión en una forma correcta cuando es Geralt quien habla. Así, aunque lo cómico de la escena fue guardado, una parte del juego sapkowskiano se perdió, reemplazado por el deseo de conservar la coherencia del registro del lenguaje utilizado por Geralt, la coherencia quebrada por el autor en el original.

Hemos visto dos ejemplos de juegos de palabras de Sapkowski y podemos constatar ya que la traducción de estos pasajes puede proporcionar varios problemas. No obstante, en *Ostanie życzenie* encontramos todo un abanico de juegos de palabras: hemos visto los juegos fonéticos y morfológico-semánticos, ahora llega el tiempo para presentar otra dimensión de este procedimiento. El pasaje siguiente proviene del cuento que dio origen al título del libro: *Ostanie życzenie*. Es un ejemplo puro del uso de la polisemia en creación de un juego de palabras:

- A niech sobie śpi – zgodził się wiedźmin. – Mam **interes** nie do twojego pana, ale do damy, która tu przebywa.
- Masz **interes** powiadasz – odzwierny, jak się okazało, był człowiekiem dowcipnym, co zadziwiło u kogoś tej postury i aparycji. – To idź do zamtuza i zrób z **niego** użytek. Wynocha (Sapkowski, 1993: 229).

El juego de palabras presentado está basado en la polisemia de la palabra polaca *interes* que significa: un negocio que uno quiere hacer, un asunto para arreglar y, al mismo tiempo, es un modo bastante coloquial de nombrar el miembro mascu-

lino de copulación, el pene. En consecuencia, *odźwierny* envía al personaje a *zamtuz* (antigua denominación de las casas públicas) para que haga el uso de *interes* que el mismo declara tener para una dama. El autor juega con el doble sentido de la palabra, obteniendo un efecto humorístico con un matiz de sarcasmo. Puesto que en el mundo sapkowskiano una risa gratuita no es posible. De este modo, el reto traductológico en este pasaje consiste en conservar la polisemia. Como lo subraya Iwona Wowro (2005: 202), la traducción de este tipo de juegos de palabras implica una búsqueda de un equivalente que comparta las dos características semánticas de la unidad lingüística original. Pero, veamos la versión en castellano:

- Déjale que duerma –accedió el brujo–. No traigo **asuntos** para tu señor sino para la dama que está aquí alojada.
- Tienes un **asunto**, dices. –El portero, al parecer, era una persona bromista, lo que resultaba sorprendente para alguien de su postura y apariencia–. Entonces vete a la mancebía, vagabundo, y haz uso de ella. Largo (Sapkowski, 2004: 205).

A primera vista podemos notar que, a pesar de la equivalencia formal, el juego de palabras no fue conservado. Primeramente, el sentido de la palabra *asunto*, utilizada para traducir el vocablo *interes*, no alude a ambos sentidos de la palabra polaca puesto que refleja solamente el significado *negocio, cuestión*. Consecuentemente, la alusión sexual se pierde de manera automática. De este modo, la segunda parte de la réplica del portero deja de tener relación alguna con la palabra *asunto*, sino alude a toda la situación presentada y el hecho que Geralt está buscando a una dama. En consecuencia, tras leer la versión española, el lector la interpreta de otra manera: el portero, tras escuchar el pedido de Geralt, cree que este último quiere divertirse y lo envía a una mancebía (nombre usual antiguamente a los burdeles, un sustantivo que refleja perfectamente el carácter anticuado de la palabra polaca *zamtuz*). Lo vemos claramente comparando el uso de pronombres en el original y en la traducción. En la versión polaca *zrób z niego użytek*, el pronombre *niego* reemplaza el sustantivo *interes* mientras que en el mismo fragmento en castellano *haz uso de ella*, el pronombre *ella* está en relación con *la mancebía*. Por lo tanto, tenemos que ver con un desplazamiento de perspectiva respecto al pasaje original. En consecuencia el juego de palabras desaparece aunque una parte de la dimensión sarcástica quede intacta.

Para terminar el análisis de la traducción del humor peculiar de Sapkowski, merece la pena citar un ejemplo con el uso de las frases hechas. Se trata de un juego construido a base de los proverbios que giran al torno del concepto del diablo. Consecuentemente, lo cómico es el resultado de una acumulación de proverbios en un fragmento relativamente breve.

La traducción de las expresiones idiomáticas es considerada como muy difícil en sí, pero sí a esta dificultad le añadimos una dimensión humorística, el grado de dificultad aumenta considerablemente. Merece la pena subrayar, apoyándonos en el estudio de Ewa Dobrogowska (2005: 157-160), que las frases hechas aparecen

como elemento enriquecedor en todas las lenguas modernas, pero su función no se limita a un simple papel de decoración. Estas construcciones transmiten información que evoca varias asociaciones y fortalece el mensaje del texto. Al traducir las expresiones idiomáticas, el traductor debe tener en cuenta la complejidad de su estructura semántica para encontrar un equivalente ya sea directo ya sea semántico. En consecuencia, es un elemento muy difícil de traducir, sobre todo porque las frases hechas son un material excelente para todo tipo de humor. Veamos un ejemplo concreto, tomado del cuento *Kraniec świata*:

– Wiesz Geralt – paplał bard, krocząc za wiedźminem wąską, nierówną ścieżynką wśród konopi. – Zawsze myślałem, że „diabeł” to tylko taka metafora, wymyślona, żeby było jak kłąć. „Diabli nadali”, „niech to diabli”, „do diabła”. My tak mówimy we wspólnym. Niziołki, gdy widzą nadjeżdżających gości, mówią: „Znowu kogoś diabli niosą”. (...)

– Wiem, co to znaczy. Przestań pleść Jaskier.

Jaskier zamilkł. (...)

Ścieżka zakręcała lekko, a tuż za zakrętem kończyła się niedużą, wydeptaną w zielsku polanką.

– Spójrz, Jaskier.

W samym centrum polanki leżał duży płaski kamień, na nim stało kilka glinianych miseczek. Między miseczkami rzucała się w oczy wypalona prawie do końca łojowa świeczka. (...)

– Tak przypuszczałem – mruknął. – Składają mu ofiary

– W samej rzeczy – rzekł poeta, wskazując na świeczkę. – **I palą diabłu ogarek** (Sapkowski, 1993: 182).

En el fragmento presentado, el juego consiste en acumulación de proverbios y frases hechas que se refieren al diablo. Además, el juego de Sapkowski va más allá del texto puesto que en el final de la escena, el autor introduce una parte del proverbio polaco relacionado fuertemente con la historia del país: *Panu Bogu świeczkę, a diabłu ogarek*. Si tenemos que definir las dificultades que hay que afrontar a la hora de traducir este pasaje, es justamente la última expresión idiomática que parece difícil de reemplazar por un equivalente tanto directo como semántico. Es una frase hecha fuertemente condicionada culturalmente y arraigada en la historia polaca. Además, al traducir todos estos elementos hay que pensar igualmente en la conservación de lo cómico que surge gracias al tono serio de la exposición de Jaskier que se encuentra en oposición con el tema trivial de esta lección de cómo maldecir. Además, el aspecto humorístico de esta pseudoconferencia del poeta está subrayado por el uso del verbo *paplać* es decir hablar sin mucho sentido. Después de todo este estudio del fragmento polaco, hay que verificar la solución de este problema en la versión castellana:

– Sabes, Geralt –parloteó el bardo mientras atravesaba detrás del brujo el estrecho e irregular sendero entre las cañas–. Siempre pensé que „diablo” era una metáfora, creada para que fuera como una maldición. „Vaya un diablillo”, „Que se vaya al diablo”, „Qué diablos”. Así decimos nosotros en la lengua común. En mi tierra se usa „allá donde el

diablo dijo buenas noches” para referirse al quinto pino. Los duendes, cuando ven que se acerca alguien a caballo, dicen: „De nuevo los diablos traen a alguien”. (...)

– Sé lo que quiere decir. Deja de cotorrear, Jaskier.

Jaskier se calló. (...)

El sendero torcía ligeramente y, al otro lado de la cueva, se terminaba en un pequeño claro lleno de malas hierbas.

– Mira, Jaskier.

– En el mismo centro del claro se erguía una piedra grande y plana sobre la que había unos cuantos cuenquecillos de barro. Entre los cuencos resaltaba una vela de sebo quemada casi hasta el final. (...)

– Como me imaginaba –murmuró–. Le ofrecen aquí sacrificios.

– Cierto –afirmó el poeta señalando la vela–. **Y le encienden fuego al diablo** (Sapkowski, 2004: 163).

Antes que nada, está por destacar que en la versión española aparece una frase adicional comparando con el original. Esta oración introduce otro dicho más, la expresión idiomática añadida por el traductor ya que en la versión polaca no encontramos el correspondiente *tam gdzie diabel mówi dobranoc*, aunque es otra frase hecha traducida literalmente del polaco. No obstante, en primer lugar, vale la pena estudiar los equivalentes de los dichos que aparecen en el original polaco. Así, en la primera parte del pasaje citado tenemos las parejas siguientes:

diabli nadali – vaya un diablillo,

niech to diabli – que se vaya al diablo,

do diabła – qué diablos,

znowu kogoś diabli niosą – de nuevo los diablos traen a alguien.

Como vemos, no todos son equivalentes directos (el nivel semántico de *niech to diabli* y *que se vaya al diablo* es, por ejemplo, levemente diferente), pero el invariante en este caso es la metáfora del diablo como un ser utilizado frecuentemente en las frases hechas y maldiciones. Así, el traductor, para obtener el mismo resultado, encuentra toda una serie de proverbios y modismos que contienen el vocablo *diablo*. En resultado, la tirada de Jaskier sobre las posibilidades de maldecir está transmitida al español sin ninguna pérdida, ni estilística, ni en lo que atañe al contenido y al sentido del mensaje. A pesar de esto, la introducción de una frase adicional en este fragmento merece un estudio más detallado puesto que si el traductor decide introducir un pasaje que no existe en el original, tiene que haber razones concretas. Normalmente, las prácticas parecidas están clasificadas como procedimientos de compensación de un contenido perdido. Lo confirma la regla según la cual la compensación debe aparecer al seno de la misma frase o por lo menos del mismo fragmento ya que compensar al final del libro lo que se había perdido en el medio no tiene mucho sentido, por lo menos para el estudio comparativo este procedimiento puede pasar desapercibido. Así, el motivo de la introducción de una frase más debería encontrarse por lo menos en la misma página. En

consecuencia, buscando los motivos en el fragmento presentado, es muy probable que en España *donde el diablo dijo buenas noches*: el dicho polaco y el título de la película de Kazimierz Karabasz y Władysław Ślesicki al mismo tiempo, se relaciona con la cultura polaca más que *i palą diabłu ogarek* (que equivale sólo formalmente a *encenderle fuego al diablo*). Así, podríamos arriesgar una constatación que, como no existe ningún equivalente para el proverbio polaco relacionado con la historia del país, su unión con Lituania y la leyenda del rey Jagiełło, el traductor decide introducir otra referencia a la cultura polaca, una alusión más moderna relacionada con cinematografía.

No obstante, existe otra explicación de la ampliación del texto original en su versión castellana que traspasa el pasaje citado inscribiéndose en el contexto más amplio de *El confín del mundo* como una totalidad. Resulta que sin esta aclaración el lector español no entendería el final del cuento. Citémoslo entonces, para demostrar en que consiste el juego de palabras presente en la coda final del texto:

- A potrzebuję dla mojej ballady tytuły. Ładnego tytułu.
- Może „Kraniec świata”?
- Banalne – parsknął poeta. – Nawet jeśli to faktycznie kraniec, trzeba to miejsce określić inaczej. Metaforycznie. Zakładam, że wiesz, co to metafora, Geralt? Hm... Niech pomyślę... „Tam, gdzie...” Cholera. „Tam, gdzie...”
- Dobranoc – powiedział diabeł (Sapkowski, 1993: 212).

De lo presentado arriba se desprende que el final del relato *Kraniec świata* fue construido a base del mismo juego de palabras que se nutre del proverbio polaco desconocido en España. Así, el procedimiento de adición y enriquecimiento del texto en la parte anterior puede tanto compensar el contenido perdido en el fragmento mismo, como tener relación con el juego de palabras al final, o, lo que es más probable, con las dos cosas a la vez. Asimismo, si miramos más de cerca la primera réplica de Jaskier, la explicación que en el país del poeta se dice *donde el diablo dijo buenas noches* para denominar el *quinto pino* (esta vez una expresión puramente española), lo confirma perfectamente puesto que explicar esta connotación al final destruiría todo el juego montado minuciosamente por Sapkowski:

- Y necesito un título para mi romance. Un título bonito.
- ¿Quizás „El confín del mundo”?
- Demasiado banal –bufó el poeta–. Incluso si se trata de hecho de un confín del mundo, hay que definir este lugar de otro modo. Una metáfora. Doy por hecho que sabes lo que es una metáfora, ¿eh, Geralt? Humm. Dejadmé pensar... „Allá donde...” Joder. „Allá donde...”
- Buenas noches –dijo el diablo (Sapkowski, 2004: 189).

De esta manera, el traductor le señala al lector español que se trata de la cultura ajena en el primer fragmento para conservar intacta la impresión final, prevista por el autor. Asimismo, el contenido socio-cultural del fragmento enriquecido por esta intervención es, de algún modo, guardado aunque una parte de lo cómico de toda la situación se pierde ya que el comentario a la vez gracioso e irónico de Jaskier no

puede ser bien entendido sin alusión a la leyenda polaca de *palić diabłu ogarek*. Finalmente, el procedimiento utilizado por el traductor permite al lector hispanohablante entender la secuencia que termina el cuento ya que sin haberlo explicado antes, la alusión humorística al título de la película y al dicho polaco *gdzie diabeł mówi dobranoc* sería totalmente incomprensible al final. En este caso podemos constatar que el traductor adapta el texto introduciendo los cambios necesarios para que el lector sea capaz de entender plenamente la totalidad del cuento. Es una estrategia de adaptación o domesticación de los contenidos culturales a las necesidades del destinatario de la lengua de llegada mediante toda una serie de cambios en la información original (Dąbska-Prokop, 2000: 27).

En resumen, tras analizar varias manifestaciones de juegos de palabras en *Ostatnie życie* de Andrzej Sapkowski y su traducción al español, hay que sacar conclusiones. Primeramente, merece la pena subrayar la importancia del humor irónico-sarcástico en los cuentos de Sapkowski, como la dificultad de la traducción de los pasajes humorísticos. Es una característica propia del estilo no solamente de Sapkowski, pero de varios autores que deciden utilizar el lenguaje como una herramienta en el espíritu postmoderno. Juego con el idioma como también juego con los lectores constituye una de las características de la literatura de los finales del siglo XX y los principios del siglo XXI. En consecuencia, el humor basado en la explotación del lenguaje se convierte en una constante estilística y en un reto traductológico al mismo tiempo. Además, estos juegos no constituyen únicamente las pruebas de la flexibilidad lingüística o de la relatividad postmoderna de la lengua. A menudo, lo cómico es el portador de todo tipo de información extratextual relacionada con la cultura en la amplia acepción del término. En consecuencia, la tarea del traductor no consiste únicamente en transcribir el nivel lingüístico en la lengua meta, sino también en conservar las alusiones culturales para posibilitar las interacciones entre dos culturas diferentes mediante el producto del proceso de traducción. Así, muchas veces de la lucidez del traductor depende el intercambio que se opera entre dos culturas que empiezan a conocerse mediante textos literarios. Y a menudo es el humor y su traducción que puede tener un papel decisivo tanto en el éxito comercial del libro, como en la comprensión recíproca entre la cultura del original y de la traducción.

BIBLIOGRAFÍA

- Bednarczyk A. (2002), *Kulturowe aspekty przekładu literackiego*. Katowice: Wydawnictwo „Śląsk”.
- Dąbska-Prokop U. (ed.) (2000), *Mała encyklopedia przekładoznawstwa*. Częstochowa: Edukator.
- Dobrogowska E. (2005), *Idiomy jako problem przekładu*, en : K. Hejwowski (ed.), *Kulturowej i językowe źródła nieprzekładalności*. Olecko, págs. 157-164.
- Kaczor K. (2006), *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*. Gdańsk: słowo/obraz terytoria.

- Kozodój A. (2005), *Problem tłumaczeń gier słownych u Harolda Pintera na podstawie wybranych sztuk teatralnych*, en: K. Hejwowski (ed.), *Kulturowe i językowe źródła nieprzekładalności*. Olecko, págs. 207-215.
- Krzysztofiak M. (1996), *Przekład literacki we współczesnej translatoryce*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Materska D., Popiołek E. (1994), *Trzy gry Sapkowskiego*, *Nowa Fantastyka* 8(143).
- Perek M. (1995), *Zabawy z humorem, czyli o tłumaczeniu komizmu*, en : J. Konieczna-Twardzikowa (ed.), *Między oryginałem a przekładem I*. Cracovia: Universitas, págs. 193-198.
- Santiago J.M. (2003), *Los límites de los factores limitativos: «El último deseo» y «La espada del destino» de Andrzej Sapkowski*. *Gigamesh* (Barcelona) n° 35, págs. 40-41.
- Sapkowski A. (1993), *Ostatnie życzenie*. Varsovia: superNOWA.
- Sapkowski A. (2004), *El último deseo*. Madrid: Bibliópolis fantástica, Tercera edición, traducción: José María Faraldo.
- Szczepaniak G. (2002), *Podróże w krainie wyobraźni, czyli świat wiedźmina Geralta*, *Studium* (Cracovia) núm. 1, págs. 182-187.
- Szelewski M. (2003), *Nazewnictwo literackie w utworach Andrzeja Sapkowskiego i Nika Pierumowa*. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Tomaszkiewicz T. (ed.) (2004), *Terminologia tłumaczenia*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Wojtasiewicz O. (1992), *Wstęp do teorii tłumaczenia*. Varsovia: Tespis.
- Wowro I. (2005), „*Salto Verbale*”? – *na drodze do przetłumaczalności niemieckiej gry słownej na język polski*, en: K. Hejwowski (ed.), *Kulturowe i językowe źródła nieprzekładalności*. Olecko, págs. 193-205.