

1. Introducción

Vladimir Nabokov vio la luz el mismo día que William Shakespeare y Miguel de Cervantes, el 23 de abril. Casualidades. Su prosa puede parecer también fruto de la casualidad, con imágenes que se repiten incesantemente y que vienen respaldadas por juegos de palabras, pero lo cierto es que Nabokov conoce las reglas del juego y las va a explotar al máximo. Leerle es deleitarse con sus artimañas literarias, disfrutar de lo que vamos encontrando línea a línea en el texto. *Lolita* se consideró una obra poco recomendable en un primer momento. Sin embargo, cuando realmente se percataron de que era más interesante como obra que como trama, en lugar de arrinconarla como habían hecho hasta entonces, su espíritu literario subió como la espuma, incluso llegaron a realizar adaptaciones cinematográficas en su nombre.

La persona que no haya leído el libro puede seguir pensando que *Lolita* es aquella película que le recomendaron sobre aquel tema por desgracia tan actual. No. Esa persona se está perdiendo a *Lolita* y eso no quiere decir que las películas no sean buenas. Pero esa persona no podrá contemplar los juegos artificiales que Nabokov hace estallar a placer en su novela. Samuel Beckett (1957:65), con una de las citas más representativas de este mundo ludolingüístico, ya afirmaba en *Murphy*: «In the beginning was the pun», o sea, «Al principio era el juego de palabras». El autor irlandés parafraseaba de esta manera el comienzo de la Biblia.

Todos nosotros nos sorprendemos ante la creación de los juegos de palabras. En el tintero queda qué vamos a hacer para traducirlos. La traducción es un mundo admirable, pero aún lo es más cuando la persona que elabora el texto de llegada consigue ganarle la partida a un jugador ingenioso. Pero la partida será complicada.

En este trabajo, se van a analizar algunos de los juegos de palabras que aparecen en *Lolita* y se va a ver cómo se han tratado en dos traducciones. El procedimiento a seguir consistirá en el establecimiento de un marco teórico sobre el tema y el posterior análisis de una muestra significativa de juegos de palabras, contrastando una edición en castellano y otra en catalán y evaluando su nivel de equivalencia e idoneidad. El original en inglés se ha extraído de *The Annotated Lolita*, donde se puede encontrar la obra y unas notas finales que ayudan a la comprensión de la misma y que fueron elaboradas por Alfred Appel Jr., el encargado de la edición y quien firma el prólogo y la introducción. La edición catalana no ha representado ningún problema, pero sí la castellana, ya que,

en dos ediciones consultadas (Anagrama, 1986 ; Seix Barral, 1983), aparecían algunos cambios (unas palabras hacían acto de presencia en una edición, pero no en la otra, por ejemplo). Esto nos lleva a preguntarnos por qué, siendo el mismo traductor el que firma ambas obras, se producen los cambios. Quizás la editorial haya metido mano en el asunto. Finalmente, se decidió realizar este estudio con la última edición castellana que existía en el mercado cuando se empezó a diseñar el trabajo.

2. Vladimir Nabokov

2.1. Nabokov como escritor

Vladimir Nabokov nació en San Petersburgo en 1899. Años más tarde abandona Rusia para trasladarse primero a Cambridge a estudiar y luego a Berlín y a París, y, ya en los años 40 se va a vivir a los Estados Unidos, lo que va a suponer un cambio fundamental en su obra escrita, puesto que pasará a utilizar el inglés en su producción literaria, en lugar del ruso. Nabokov, como se desprende de la entrevista que Alfred Appel Jr. le hizo en 1967, cree que la nacionalidad de un buen escritor es algo secundario y que su verdadero pasaporte es su propio arte.

En su autobiografía, explica que sus conocimientos de inglés se remontan a la infancia. No fue el ruso la lengua con la que aprendió a leer y a escribir, sino el inglés. Pero pasar a escribir del ruso al inglés no fue fácil. Él mismo lo reconocerá en el epílogo de *Lolita*, dirá que su tragedia personal fue tener que abandonar su lengua materna por un inglés de segunda categoría.

Jane Grayson (1977), en su estudio *Nabokov Translated. A Comparison of Nabokov's Russian and English Prose*, establece una sólida base sobre el estilo y la prosa de Nabokov. Entre otras cosas comenta que el dominio de la lengua inglesa es todo un reto para Nabokov. Al ser extranjero y escribir en una lengua que no es la suya, le preocupa mejorar su expresión en inglés. Sólo va a revisar lo que escribe en inglés, no lo que escribió en ruso. Grayson también apunta que en sus últimas obras seguirán apareciendo anomalías lingüísticas en su uso de la lengua inglesa, pero no todas las irregularidades léxicas y fraseológicas son producto del descuido. Nabokov utiliza deliberadamente ciertas palabras rusas y palabras inusuales para conseguir un estilo original y particular. Jane Grayson señalará que los vestigios del ruso los vamos a encontrar en el orden de las palabras de la frase, en la elección de adjetivos cromáticos y en su interés por los constituyentes de las palabras. Nabokov tiene una panorámica de la lengua inglesa diferente, ya que ve repeticiones de sonidos y significados potenciales allá donde el nativo sólo percibe maneras de expresarse que le suenan naturales como hablante de esa lengua, sin que el hablante nativo se detenga a analizarlos. A partir de ahí, Nabokov va a crear su propio estilo, con nuevas combinaciones de palabras y mezclas de vocabulario rebuscado con simples coloquialismos, lo que contribuirá a un estilo muy peculiar en el autor de origen ruso.

Fue Estados Unidos el país que le acogió y eso se verá reflejado en su obra por el uso de americanismos. Su adaptación a la expresión norteamericana es consciente y deliberada y se hará patente tanto en las traducciones como en las revisiones de su obra. No se trata de un proceso gradual, sino que ya desde el principio adopta una voz norteamericana. Sin embargo, también es cierto que, después de alcanzar el reconocimiento como escritor de literatura inglesa, empezó a reafirmarse como escritor «extranjero», a través de una mayor incidencia del ruso en sus traducciones y también del francés y del alemán.

Nabokov ha contribuido a la historia de la literatura en general, pero la Ludolingüística, o lo que es lo mismo, el mundo de los juegos de palabras, también tiene mucho que agradecerle, ya que éstos son una de sus especialidades. Edmund Wilson le aconsejó que dejara de utilizarlos, porque no los consideraba adecuados para el periodismo serio del país, pero el autor de origen ruso hizo caso omiso de la advertencia.

Walter Redfern (1984) dirá que los juegos de palabras llaman la atención especialmente a los exiliados, porque el exiliado lo ve todo dividido, dual, por el hecho de poseer dos lenguas y nacionalidades. El extranjero puede averiguar los mecanismos de la otra lengua, porque se presentan ante él con todas sus reglas al descubierto. Junto a Nabokov, estarán autores de la talla de Beckett y Joyce. Tampoco es casualidad que los mejores creadores de juegos de palabras sean poetas, pues son afines, ya que un buen juego de palabras, como una buena rima, parece accidental e inevitable. Los que han practicado más los juegos de palabras y se han mostrado atraídos por ellos, es verdad que han sido poetas como Shakespeare o escritores de prosa “poética” como Nabokov, Joyce o Flaubert.

Aunque los juegos de palabras tengan un interés fundamental en el estudio de Nabokov, como se irá comprobando a lo largo de este trabajo, también hay otras características formales que caracterizan el estilo de Nabokov.

Carl Proffer (1968), en su análisis de *Lolita*, hace hincapié en la importancia de los sonidos en el estilo de Nabokov. Esta característica afecta tanto a la prosa que escribe en ruso como a la que escribe en inglés y no sólo prevalece en sus escritos originales, sino también en sus traducciones. Asimismo, el escritor de origen ruso busca el ritmo y la armonía en la prosa. Por otro lado, los dobles, como los denominó Proffer en su estudio de *Lolita*, también hacen acto de presencia en las obras de Nabokov, ya

sea de elementos iguales, similares o en contraste. A menudo, vienen marcados por aliteraciones, juegos de palabras o incluso rimas. Cabe subrayar también el uso de vocabulario rebuscado en sus escritos, sobre todo en sus últimas obras en inglés.

Y, ¿qué sería de Nabokov si no existiera la parodia? El autor de *Lolita* llega a parodiar hasta su propia imagen como escritor de pornografía. Es la forma que tiene de combatir a los críticos. En su obra, se pueden hallar parodias que se repiten, como es el caso de aquellas aplicadas a las teorías freudianas, que aparecen en varias de sus novelas.

Por último, cabe referirnos al Nabokov escritor y, al mismo tiempo, revisor. No sólo revisa de una lengua a otra, sino de un género a otro y dentro de una misma lengua. Su capacidad de inventiva es infinita: continuamente aparecen los mismos temas, personajes y escenarios en diferentes contextos y bajo un disfraz diferente. Cuando le preguntaron en una entrevista que cita Grayson si era consciente de que se «repetía a sí mismo» en sus libros, respondió que hay escritores que imitan a otros, ya sea del pasado o del presente y que el artista que es original sólo tiene que copiarse a sí mismo.

2.2. Teoría de Nabokov sobre traducción

Jane Grayson resume la teoría de Nabokov sobre traducción en dos características principales. En primer lugar, la personalidad y los puntos de vista del traductor no deberían afectar en lo más mínimo a la obra. En segundo lugar, el traductor debería esforzarse por reproducir exactamente las características léxicas y estilísticas del texto, con todas las imperfecciones que éste presenta y no debería intentar corregir, mejorar o poner al día el texto original. El rigor es más importante que hacer un texto legible y fluido.

Nabokov publicó muchos artículos sobre traducción en los años cuarenta y cincuenta. En sus primeros artículos, sólo se fijará en los problemas que surgen al traducir una obra, pero, más tarde, ya pasará a formular su doctrina de «traducción literal», que se irá repitiendo en artículos, introducciones y comentarios, tanto en inglés como en ruso. En la introducción a su traducción de la obra *Geroi nashego vremeni*, de Lermontov trata con desdén a aquellos que la tradujeron antes que él al inglés. Argumenta que el traductor honesto es aquel que posee la virtud de la fidelidad y que sacrificará de buena gana la gramática o el buen gusto por las exigencias de la exactitud en sus traducciones. Se rebela contra aquellos que propugnan que la traducción se debe leer con fluidez y debe sonar como si no se tratara de una traducción.

A partir de su traducción al inglés de *Eugene Onegin*, de Alexander Pushkin, confeccionará su propia teoría sobre traducción. La obra de Pushkin le ocupó desde 1958 a 1964. La misma introducción constituye una fuente teórica importante. Se cuestiona si es posible la traducción poética y él mismo se responde diciendo que la auténtica traducción es sólo la traducción literal, que consiste en traducir tan exactamente como las capacidades sintácticas y asociativas de otra lengua lo permitan el significado contextual exacto del original y que reproducir al mismo tiempo las rimas y traducir el poema entero es matemáticamente imposible, comentario que figura en el estudio realizado por Bruno Osimo (1999) sobre las autotraducciones de Nabokov. Además, en la introducción tachará de adaptaciones a las traducciones al ruso que se realizaron a finales del siglo XVIII y principios del XIX desde lenguas de partida de cultura occidental. Esas traducciones suponían un único vínculo con la cultura extranjera, por lo que la falta de fidelidad influye en la literatura rusa, de tal manera que las citas y referencias que se harán a posteriori se basarán en la versión rusa, sin tener en cuenta el original.

Antes de la publicación de su traducción de la obra de Pushkin, Vladimir Nabokov preparó una serie de artículos en los que analizaba los problemas con los que se había topado mientras traducía. En 1955 surge el artículo más importante, «Problems of Translation: Onegin in English», donde, por primera vez, Nabokov exponía por escrito su propia definición de «traducción literal». Para Nabokov, la única meta a la que debe aspirar el traductor es a producir exactamente el texto completo y nada más que el texto. Dice que el término «traducción literal» es tautológico, ya que todo lo que no sea eso no es una auténtica traducción, sino una imitación, una adaptación o una parodia. Es, por tanto, la interpretación semántica exacta de una palabra, independientemente del nivel léxico o de la construcción de la frase.

Teniendo en cuenta esta definición, Nabokov critica las anteriores traducciones poéticas de obras de Pushkin, al igual que muchas variantes de paráfrasis. Cree que el traductor tiene la culpa de las imprecisiones y añadiduras que no tienen justificación alguna y del absoluto desconocimiento de la realidad de la vida en Rusia en los años veinte del siglo XIX. Pone especial énfasis en que una traducción fiel del original requiere que el traductor conozca completamente los recursos léxicos y estilísticos de la lengua de partida. El verdadero traductor sería quien combinara habilidad, paciencia y dotes académicas.

Nabokov afirmará que el artista al que la práctica, dentro de los límites de su propio idioma, le ha convencido de que la forma y el contenido son lo mismo sufre un shock cuando descubre que el hipotético traductor ve la obra de arte dividida en forma y contenido y que es muy posible que se plantee omitir la traducción de una de ellas.

Nabokov admite que su idea de exactitud en la traducción conllevará algún sacrificio u otro y en la traducción de la obra de Pushkin lo que se va a sacrificar será el esquema rítmico. Una «traducción literal» sólo llegará a ser una réplica imperfecta del original, porque no se puede reproducir a la vez la forma y el contenido. Lo que sí se puede hacer es compensarlo con explicaciones y notas a pie de página.

2.3. Nabokov como traductor

La práctica traductológica de Nabokov empezó en Cambridge en los años 20. Todas las traducciones que realizó en los años 20 y 30 fueron al ruso. A finales de los años 30 se puso a traducir poesía rusa al francés. Después ya pasaría a traducir al inglés.

Las razones para que se adentrara en el campo de la traducción fueron diversas. Algunas de ellas representaban un reto para él o sencillamente las hacía por placer; con otras, pretendía ganarse la vida o elaborar materiales didácticos y contribuir al mundo académico. Con esta contribución al mundo académico llevará a la práctica su teoría, a modo de traducción «funcional».

En la traducción de sus propias obras no es tan categórico ni sigue tan a rajatabla el método que emplea. Va a añadir muchas explicaciones en el texto e incluso, algunas veces, va a abandonar la referencia del original y la va a sustituir por un equivalente en la cultura de la lengua de llegada. Le interesa más plasmar los recursos estilísticos que no el significado. Así, cuando se trata de traducir aliteraciones y onomatopeyas, va a efectuar cambios o modificaciones en el significado con el fin de conseguir un efecto sonoro equivalente.

No todas sus traducciones son fieles reproducciones del original. Nabokov es un revisor compulsivo y, cuando se trata de traducir sus propias obras, suele aprovechar para hacer modificaciones sustanciales y rehacer su obra, sobre todo con la finalidad de reforzar su estilo y desplegar su abanico de artificios literarios. El requisito de la fidelidad al original no tiene validez cuando el autor y el traductor son la misma persona, ya que éste tiene derecho a hacer los cambios que quiera en su propia obra. Pero no sólo se ocupa de reelaborar su obra, sino que también intenta preservar el original. El creador y el traductor son uno solo, lo que hace que en cada traducción la consecución de la equivalencia y la revisión medirán sus fuerzas de manera distinta.

Respecto a su traducción de los juegos de palabras, cabe decir que, en algunos casos, opta por explicarlos, como ocurre en la traducción de *Lolita* al ruso, o simplemente los omite. Aún así, prefiere sustituirlos por un equivalente, muy ingenioso y tan eficaz como en el original la mayoría de las veces.

La traducción de nombres propios tampoco sigue un patrón definido en Nabokov. Normalmente no los reemplaza, a menos que éstos sean patronímicos rusos, que, en cuyo caso, omitirá en inglés, si no se trata de una fórmula de cortesía. En cambio, los va a sustituir cuando busca un efecto determinado. Hay novelas en las que cambiará los nombres para subrayar su simbolismo y otras en las que los modificará para proporcionar en la traducción un equivalente afectivo o semántico. En nombres en los que se hace explícito un juego de palabras o un tienen un efecto humorístico, busca

nombres que supongan un efecto cómico analógico y los sustituye, cosa que se puede observar en *Lolita*.

Las primeras traducciones que hizo fueron, como se ha mencionado, del ruso al inglés. Entre ellas, destaca la de la obra de Pushkin *Eugene Onegin*, en donde llevará a cabo su teoría traductológica, basada en la literalidad.

Su traducción de *Eugene Onegin* está pensada para un público determinado, un público que tiene nociones de ruso y que va a emplear la traducción como instrumento para entender mejor el original. El propio Nabokov explicará en la introducción que fue la necesidad urgente de una buena traducción de la obra en su clase de literatura rusa en Cornell y la inexistencia de una traducción «auténtica» de la obra al inglés lo que le impulsó a traducirla. Por lo tanto, su traducción no es artística, sino más bien científica. Es aquí donde su teoría será llevada a la práctica. Se trata de una traducción literal que tiene como prioridad preservar la integridad del texto. Las abundantes notas que se hallan en la traducción tienen como finalidad explicar algunos de los efectos que Pushkin creó en el original. Evita cualquier transposición y tampoco hay ninguna explicación dentro del texto, las va a reservar para las notas. No tiene más remedio que sacrificar el esquema rítmico, pero eso no va a impedir que intente reproducir el ritmo y la aliteración desplegando todo su ingenio.

Cuando es su propia obra la que se tiene que traducir al inglés, contrata a otros traductores para que colaboren con él, pero será el propio Nabokov quien preparará el texto final, el que irá a parar a manos de los editores. A sus colaboradores, les va a exigir una rigurosa interpretación literal de la obra. Sólo él, como autor, tendrá derecho a realizar cambios. Como ha admitido muchas veces, le cuesta resistirse a hacer correcciones en sus trabajos anteriores mientras traduce.

Nabokov traduciría del inglés al ruso *Alicia en el país de las maravillas*, de Lewis Carroll, una de las grandes obras de referencia en cuanto a juegos de palabras aplicados a la literatura. Realizó esta traducción cuando aún estudiaba en Cambridge. A diferencia de la obra de Pushkin, no va dirigida al mundo académico, sino a un público infantil. Por eso, no aparecerá ninguna nota, ni tan siquiera habrá comentarios. En su lugar, elaborará una prosa ingeniosa que será la delicia de todo lector. No dudará en sustituir juegos de palabras de los que no encuentra un equivalente adecuado en ruso por alguna invención suya. También va a hacer cambios en las imágenes con las que se topa en la obra de Carroll e incluso añadirá juegos de palabras de su propia cosecha. El

espíritu literario del autor inglés le servirá de guía. Lewis Carroll elabora un juego verbal continuo, sobre todo con homófonos de significado radicalmente distinto, que, uno al lado del otro, producen un efecto humorístico. La mayoría de los que tradujeron la obra antes que Nabokov fallaron en el intento y sólo les quedó traducir las palabras por el significado que tenían. En cambio, el autor de origen ruso buscó lo que más se acercara a un homófono en ruso para conseguir el mismo efecto humorístico.

Pero el cambio más importante va a ser la transposición. Trasladará la acción de Inglaterra a Rusia, de modo que los nombres propios, los lugares y las alusiones literarias se sustituirán por otros de la cultura de la lengua de llegada. Así, por ejemplo, la protagonista recibirá el nombre de «Anya», un nombre habitual para una chica rusa, en lugar del nombre de procedencia extranjera Alisa. También sucederá lo mismo con las parodias en verso. Lewis Carroll parodió en su obra el verso didáctico que dominaba en la pedagogía victoriana, de manera que se hacía burla de las instituciones. Los lectores de la lengua de llegada no captarían el efecto humorístico de los versos del original, por lo que Nabokov optó por parodiar versos rusos que los escolares rusos tuvieran que aprender y eligió a Pushkin y Lermontov.

Nabokov tradujo sólo sus poesías, su autobiografía y dos de sus novelas del inglés al ruso. *Lolita* es una de ellas. La tradujo en 1967 y se puede decir que se acerca bastante al original. Según el propio Nabokov, se decidió a traducir *Lolita* al ruso porque no quería que se parafraseara su propia obra.

Nabokov había perdido un poco de su dominio de la lengua rusa, como él mismo reconoció. Aunque su talento se hace patente en la traducción, también es cierto que el lenguaje que emplea puede parecer a veces hasta antinatural en ruso, por influencia de las construcciones y expresiones inglesas. Sin embargo, muchos de los anglicismos son intencionados y responden al estilo incorregible de Humbert Humbert.

En la traducción, se pierden más efectos de aliteración de los que se ganan. Esto también sucede con los juegos de palabras. No obstante, no todo se pierde, sino que hay recursos que se resaltan, como, por ejemplo, algunas de las claves y alusiones, que son más explícitas que en el original. La traducción al ruso contiene incluso más referencias sexuales que el original. Nabokov explicará, por otra parte, las alusiones a Poe, con tal de ayudar al lector ruso a entenderlas.

Bruno Osimo (1999) ha realizado una comparación de cuatro versiones del comienzo de *Lolita*: el original en inglés, la traducción de Nabokov al ruso y dos

traducciones al italiano. Una de las traductoras al italiano tuvo acceso a personas cercanas a Nabokov, como su propio hijo.

Según Osimo, la traducción literaria conlleva unas hipótesis interpretativas que no siempre se pueden verificar. Lo que distingue a *Lolita* de otras obras es que, al ser el propio autor el que la traduce, las interpretaciones antes mencionadas pueden cotejarse con las decisiones del autor.

Por lo tanto, al cotejar dos originales se puede conseguir adivinar el significado denotativo de una palabra. Las referencias connotativas del texto original se harán visibles, ya que el autor situará las claves en otro sitio, cuando no le es posible conservarlas en el mismo lugar. Comparando la sintaxis de las dos versiones, podremos distinguir entre construcciones sintácticas estándar y las que presentan algún cambio. También el registro que se debe utilizar será evidente. Y, por último, aquellos elementos típicos de la cultura de la lengua de partida que difieren de los de la de llegada los habrá traducido el propio autor, lo que permitirá al otro traductor seguir una estrategia similar a la adoptada por el autor. Esto ocurre, como ya hemos visto, en las alusiones a E.A. Poe, para las que Nabokov facilita algún tipo de explicación.

3. Juegos de palabras

3.1. Juegos de palabras en general

Una exhaustiva clasificación de los juegos de palabras la podemos encontrar en *Verbalia* (2000), de Màrius Serra . Aún así, él mismo nos avisará de los problemas que implica su clasificación. Nos dice que por muchas clasificaciones que se lleven a cabo, los juegos de palabras van a estar siempre influenciados por los aspectos lingüísticos y literarios, así como por la vida en general.

La solución a la que llega con el fin de elaborar la división de los diferentes juegos de palabras va a consistir en tomar como modelo a los oulipistas, que están en desacuerdo con las teorías lingüísticas. Los tipos de juegos de palabras que existen son infinitos y no digamos ya sus nombres, aunque se trate de juegos de palabras forjados a partir de mecanismos parecidos. Màrius Serra comparará cualquier clasificación con una cárcel y en su libro va a reducirlo a unas cuantas operaciones: multiplicar, sumar y restar, combinar, sustituir. A partir de allí, veremos como se inmiscuyen en los textos.

El autor catalán atribuye la inexistencia de una clasificación sistematizada sobre los juegos de palabras a dos problemas básicos. Por una parte, señala que su componente metalingüístico hace que cada tradición adopte sus propias reglas, lo que se convertirá en un verdadero obstáculo para su traducción. Por la otra, recuerda que la Ludolingüística ha experimentado en su propia piel lo que es ser rechazado en determinados momentos de la historia, sobretodo debido a la lucha entre lo sagrado y lo irracional. Ha habido muchos detractores del juego verbal, al lado de defensores acérrimos del mismo.

Antes de pasar a la clasificación propiamente dicha, cabe anotar aquí que es un juego de palabras en *Verbalia*. Para Màrius Serra, son simplemente «asociaciones verbales de tipo lúdico. Choques»¹.

El juego de palabras se caracteriza, en primer lugar, por no tener la misma función que una palabra normal. Un juego verbal no significa nada de por sí, muy al contrario de lo que pasa con las otras maneras de expresarse. Es todo lo contrario de lo que las leyes de H.P.Grice estipulan, ya que no son necesarios, no tienen por qué decir la verdad ni lo que es pertinente ni decirlo con claridad. Màrius Serra comenta que José Antonio Marina, en su obra *Elogio y refutación del ingenio* argumenta que los juegos de

¹ Serra, Màrius: *Verbalia* p. 21

palabras realizan exactamente lo contrario de lo que señalan las leyes de Grice y que también echan por tierra el generativismo de Chomsky, puesto que su estructura superficial no va de la mano de una estructura profunda.!

El autor catalán nos indica que los mecanismos de la Ludolingüística en el mundo occidental proceden de dos fuentes principales: por un lado, la corte tolemaica de Alejandría durante el reinado de Tolomeo II Filadelfio, que fue el protector de poetas como Calímaco o Teócrito y en cuya corte vivieron autores tan importantes para la creación de los juegos de palabras como Licofrón o Sótades; por el otro, la culminación en la Provenza de una importante tradición cabalística en los siglos XII y XIII.

Los estudios monográficos sobre el tema son muy escasos y suelen aparecer en los manuales de retórica, en el caso que aparezcan, aunque quizás no sería éste el mejor cajón donde depositarlos.

Màrius Serra va a reducir la clasificación de los juegos de palabras en su libro a las operaciones que hemos mencionado: multiplicar, sumar y restar, combinar, sustituir. La división que él propone va a consistir en: artificios de combinación, artificios de adición, artificios de sustracción, artificios de multiplicación y artificios de sustitución. Cada división tiene dos subdivisiones que se ramifican en diferentes juegos de palabras.

Vamos a ver algunos de los juegos de palabras, haciendo hincapié sobre todo en aquellos que nos van a interesar para nuestro análisis. Del primer grupo, los artificios de combinación, vamos a extraer el «anagrama». Se trata de una palabra o frase elaborada a partir de la transposición de las letras de otra palabra o frase, como ocurre con «Clint Eastwood» en «Old west action». Serra nos cuenta que en la tradición estadounidense se establece una diferencia entre «anagram» (anagrama) y «transposal» (transposición). El primero formaría una palabra o frase que tendría una relación semántica con la palabra o frase de partida, mientras que en el segundo simplemente se trataría de una combinación de letras.

En cuanto a los artificios de adición, podemos destacar las «palabras maleta», que sería un neologismo que se origina a partir de la fusión de dos palabras que ya existen, como sucede con «smog» en inglés, que se compone de «fog» y de «smoke».

Un artificio de sustracción puede ser, por ejemplo, el «lipograma», que es un texto en el que se ha eliminado deliberadamente una letra del alfabeto. Georges Perec, comenta Serra, es un artesano nato de este tipo de textos y de otros similares.

De los artificios de multiplicación, tenemos que resaltar a la fuerza el tercer subgrupo que presenta Serra: la duplicación de sentido. Las ramificaciones del árbol van a ser el doble sentido, la homofonía, el calambur, los lapsus, las composiciones bilingües y los contrarios. Dirá del doble sentido que es donde se fundamentan la mayoría de palabras y que consistirá en un choque verbal inesperado que tendrá como consecuencia que se entienda un mensaje ambiguo por lo menos de dos maneras. Las tres modalidades que destaca son: los juegos de palabras por homofonía, las asociaciones verbales ingeniosas y los lapsus.

A partir de aquí veremos que Serra tenía razón cuando promulgaba que los juegos de palabras no se pueden encasillar fácilmente. Las tres modalidades que se han mencionado más arriba aparecerán como subdivisión dentro del subgrupo del doble sentido y como subgrupo en si. Independientemente del cajón en donde queramos depositarlos, lo cierto es que las asociaciones verbales ingeniosas vendrían a ser los «juegos de palabras» en el sentido general del término, que en inglés se denominarían «pun» y en francés «calambur». Según el autor de *Verbalia*, se caracterizan por: presentarse en un formato de microrelato cercano al chiste, necesitar un contexto que les justifique y ser espontáneos en la narración. Los mecanismos que se van a aprovechar para elaborarlos son muy variados (homonimia, polisemia (dos significados para una misma palabra) y falsos derivados, por ejemplo). Ya vemos que es un cajón de sastre donde sabemos más o menos el nombre de las tijeras pero no sabemos cuál es el mejor lugar que pueden ocupar.

Dentro de la duplicación del sentido, también podríamos subrayar la homofonía, el lapsus y los contrarios. En la homofonía, dos palabras suenan igual pero tienen una grafía diferente. Los lapsus son juegos de palabras involuntarios originados a partir de errores léxicos o de dicción. Los contrarios pueden derivar en recursos verbales ingeniosos que tendría que ver con la paradoja, y entre los que se puede resaltar el «oxímoron», con un ejemplo que lo aclararía todo, valga la redundancia, «oscura claridad».

Por último, de los artificios de sustitución podríamos mencionar la paronomasia y el paso a paso. En el primero, se trataría de jugar con palabras parónimas, que sólo se distinguen por un fonema (y dan lugar a lo que se denomina «pares mínimos») o que tienen sentidos diferentes. El «paso a paso» consistiría en relacionar una palabra con otra a través de una serie de palabras parónimas respecto a la anterior y la posterior.

Clasificar cualquier elemento ya es difícil de por sí, pero por lo que vemos los juegos de palabras plantean más problemas de los que podemos imaginar. Sin embargo, necesitamos unos cajones mínimos en la cómoda del lenguaje.

«Pun», como ya comentamos antes, es el vocablo inglés que incluye toda una gama de recursos retóricos en los que se juega con las palabras. No es un término que destaque por su precisión, pero su uso es generalizado. A pesar de que se han señalado varias hipótesis, su origen no está nada claro. Sin embargo, en inglés, no sólo existe este vocablo como sustantivo, sino que además tiene derivados. A partir del sustantivo se ha creado el verbo, «to pun» o «to be punning», que denomina la acción de realizar un juego de palabras. Y, no sólo eso, sino que incluso se ha acuñado una palabra para referirse a la persona que los realiza, «a punster», como si de un oficio se tratase. Quizás debamos aprender un poco del mundo anglosajón en algunas cosas.

Redfern (1984) dirá del «pun» que es un sexto sentido, una intuición. Cree que el «punster» no puede sacarlos de la nada, ya que estos se encuentran potencialmente dentro del mismo sistema lingüístico. Es cuestión de descubrirlos, de desenterrar el tesoro.

En el período del «Middle English» se incrementaron las posibilidades de crear juegos de palabras en inglés, debido a los múltiples préstamos de las lenguas romances que habían entrado en la lengua. Junto a la latinización del léxico durante el Renacimiento, los sinónimos se vieron incrementados, de manera que se favorecía la creación de todo tipo de juegos de palabras. Además, a principios del siglo XV se produjeron cambios muy significativos en la pronunciación inglesa, por lo que el número de homónimos se vio aumentado.

En 1719, en *Ars Pun-ica, five Flos Linguarum: The Art of Punning or the Flower of Languages*, Jonathan Swift enumeraría 79 reglas para componer juegos de palabras. Con el sobrenombre de Tom Pun-sibi, Swift incluso haría derivar el «pun» del dios Pan. Sólo en el título de la obra ya se permite el juego verbal con las guerras púnicas.

Otro de los máximos artífices de la Ludolingüística inglesa es Lewis Carroll. El autor de *Alicia en el País de las Maravillas* y *A través del espejo* fue el primero en poner a la práctica nuevos mecanismos como las «palabras maleta» o el artificio del «paso a paso». Estos mecanismos viajarían hacia otras lenguas gracias a él.

En lo que atañe al castellano, cabe mencionar que la importancia internacional del Siglo de Oro español, en el que se llevaron a cabo muchos artificios literarios, le ha supuesto ser considerada como lengua de prestigio en el ámbito ludolingüístico. Sin embargo, tiene en contra los pocos homófonos de que dispone, ya que es una lengua en la que las palabras se suelen escribir como se pronuncian.

El catalán, por lo menos en su variante oriental, presenta más variedad fonética que el castellano, por lo que, en principio, se podrían realizar más juegos de palabras con sus homófonos.

Aunque el francés no sea una de las lenguas que estén involucradas en este trabajo, tenemos que hacer hincapié en su importancia en el terreno del ingenio verbal. Sólo con la mención del grupo literario «Oulipo» (Ouvroir de Littérature Potentielle) ya tendríamos uno de los grandes artífices ludolingüísticos del mundo francófono. Georges Perec sería uno de los oulipistas que más destaca por su experimentación con los recursos lingüísticos potenciales.

3.2. Juegos de palabras con nombres propios

Aunque es cierto que nos interesa tener unos mínimos conocimientos de lo que los teóricos han explicado acerca de los juegos de palabras en general, no por eso nos interesa menos saber qué pasa cuando se trata de un determinado juego de palabras. En esta obra en concreto, será de particular interés observar el caso de los nombres propios. Luca Manini (1996), en su artículo «Meaningful Literary Names», empieza estableciendo las diferencias de lo que es un nombre propio y lo que es un nombre común. De ese modo, observará que los nombres propios no suelen estar sometidos a las reglas morfológicas, que no tienen sinónimos y que, al contrario de los nombres comunes, que sirven para caracterizar, los nombres propios sólo tienen la función de identificar al que lo lleva, ya que no nos remite a las cualidades físicas o particularidades del carácter de la persona. Los nombres propios, por lo tanto, no son motivados. Cuando se adoptaron por primera vez en la historia, sí que adquirieron un significado lingüístico y social, pero en nuestros tiempos ya lo han perdido en muchas culturas. La función que tenían entonces los nombres propios la hemos suplantado con los apodos.

Las cosas cambian en cuanto nos adentramos en el mundo narrativo, o en la ficción en general. Entonces, el autor es el que da el nombre a sus personajes, como si se tratara de una obra divina. Al escoger el nombre, el autor puede elegir entre los

convencionales y los que llevan una carga semántica. En este último caso, el autor no pretendería identificar a los personajes, sino caracterizarlos. Según la autora italiana, los nombres propios que significan algo contienen un juego de palabras.

Puede resultar paradójico pensar en los nombres propios que significan alguna cosa en las obras literarias. Por definición, los nombres propios no tienen carga semántica. Pero, por contra, requieren un significado específico para señalar la personalidad del personaje. Se mueven entre los nombres propios y los comunes.

La autora italiana identifica cuatro categorías en las que podemos encontrar un nombre propio que conlleve un significado u otro.

En primer lugar, nos hablará de la intertextualidad, ya que muchos de ellos pueden tener una referencia histórica, mitológica o pueden provenir de otras obras literarias o ser invenciones del propio autor. Las referencias pueden ser alusiones vagas, pero en el caso de que sean obvias, su simbolismo quedará al descubierto.

En segundo lugar, nos dirá que cuando la acción transcurre en países extranjeros y el autor pretende subrayar el exotismo de esos sitios, echará mano de nombres e esos parajes con el fin de proporcionarles un matiz extranjero. Los nombres pueden ser extranjeros de verdad o pueden haberse modificado para facilitar su lectura y para que el lector se acuerde de ellos.

En tercer lugar, hace hincapié en la estructura morfológica que pueden presentar. Nos remite entonces a la clasificación de Zimmer (1981), que divide los nombres en transparentes (los que coincidirían con un nombre común), los nombres compuestos transparentes (nombres que tienen dos elementos y ambos coinciden con un nombre común) y los nombres compuestos semitransparentes (nombres con dos elementos donde sólo uno de ellos corresponde a un nombre común). Con todo, a Manini no le va a satisfacer completamente esta clasificación y añadirá un cuarto tipo: aquellas unidades únicas e indivisibles que vienen dadas por los cambios ortográficos, fonológicos o morfológicos de un nombre común (transformaciones) o una mezcla de dos nombres comunes (palabras maleta). Todos estos tipos no sólo pueden proceder de nombres comunes, sino también de adjetivos y adverbios.

Finalmente, manifestará que los nombres propios pueden tener mucho que ver con la personalidad del personaje en cuestión. En unos casos, la personalidad a la que apuntan los nombres puede ser cierta, de manera que el lector puede tener unas

expectativas ya desde el principio que se irán verificando a lo largo de la historia. Hablaríamos entonces de antonomasia. Puede que, en lugar de eso, lo que haya sea una contradicción entre el nombre y el personaje que lo lleva, en cuyo caso hablaríamos de antífrasis.

4. Traducción de los juegos de palabras

4.1. Traducción general de los juegos de palabras

El autor de textos potenciales Ruggero Campagnoli (1996) dividirá el acto de traducir en: traducción (transporte a otra lengua del significado), traslación (síntesis del transporte de los significados y de los significantes) y transposición (transporte a otra lengua de las reglas que generan el texto). Según Màrius Serra, el proceso que nos interesa es la «traslación».

Se dice que es conveniente mantener los juegos de palabras importantes para el texto original, en lugar de eliminarlos, pero será complicado llegar a buen puerto. Dirk Delabastita (1996), en «Wordplay and Translation», enumera ocho métodos que se suelen emplear cuando el traductor se enfrenta a ellos.

El primer método consiste en traducir el juego de palabras del original por uno de la lengua de llegada, que puede diferir mucho o poco del juego verbal del texto de partida en cuanto a estructura formal o semántica o función textual.

También es frecuente que el juego de palabras no se traduzca como tal, sino que se adopte una expresión que no contenga ningún juego verbal, pero que rescate los dos significados contenidos en el juego de palabras, sin que sea un juego de palabras propiamente dicho, o quizás también puede ser que se seleccione un significado en detrimento del otro o que los componentes del juego de palabras no lleguen a reconocerse en la traducción.

Una tercera manera de abordarlos es sustituirlos por algún recurso retórico que tenga alguna relación con los juegos de palabras y que, a la vez, produzca el efecto del juego de palabras original, como una aliteración, una ironía, una paradoja, o algún recurso de este tipo.

Se producen otros casos en los que simplemente se omite el fragmento del texto que contiene el juego de palabras en la lengua meta.

Puede suceder también que la persona que hace la traducción reproduzca el juego de palabras del original y, algunas veces, incluso lo que tiene al lado como está formulado en el original, es decir, sin crear propiamente una traducción para el juego de palabras.

Compensar los juegos de palabras de los que no se ha podido encontrar una solución satisfactoria con otros juegos de palabras cuando el original carece de ellos o debido a otros motivos constituye un método más para ganarles la batalla.

Algunas veces, lo que ocurre es que el traductor añade algún fragmento de texto que contenga un juego de palabras, sin otra finalidad que la búsqueda de un recurso compensatorio.

Por último, el traductor puede emplear técnicas editoriales, como el uso de notas a pie de página, notas finales, comentarios en el prólogo, entre otros.

Estos métodos no son exclusivos, sino que suelen aparecer mezclados. Uno de los ejemplos más comunes es la supresión del juego de palabras seguido de una nota al pie que lo explica y puede que más adelante se encuentre un juego de palabras que se encargue de desempeñar una función compensatoria.

Los juegos de palabras se pueden traducir de muchas formas, pero ninguna de ellas se puede calificar de «genuina». Muchos críticos se ponen las manos en la cabeza cuando ven que un traductor ha utilizado algunos de los métodos apuntados más arriba, por ejemplo, considerar una traducción del juego de palabras la nota a pie de página que lo explica. Los cambios que se llevan a cabo al traducirlos pueden no sólo conllevar una modificación de la estructura formal del juego de palabras o de su significado, sino que, a veces, también el contexto que le rodea debe experimentar algún cambio, especialmente cuando el juego de palabras sólo sobrevive con la creación de un nuevo contexto.

El dilema está entre la libre adaptación del juego de palabras o conservarlo tal como aparece en el texto original. De manera paradójica, ser fiel al juego verbal del original implica ser infiel a su estructura formal. Pero lo que hará decidir realmente al traductor será el factor tiempo, sus gustos personales o la intención de que las expectativas del lector de la lengua de partida se vean cumplidas.

Encontrar un equivalente no será sencillo, pero hay veces en las que podemos predecir que encontraremos uno en la lengua de llegada. En primer lugar, esto puede suceder cuando el juego de palabras tiene que ver con sonidos que se asemejan. En el caso de que las lenguas que estén en juego estén relacionadas históricamente, los cambios en la traducción serán mínimos.

En segundo lugar, los juegos de palabras que se fundamentan en la polisemia se pueden reproducir algunas veces en otras lenguas que no tengan nada que ver con ellas históricamente sin que sea mucho lo que se pierda, ya que la polisemia viene dada por la realidad extralingüística.

Por último, los juegos de palabras que contienen un préstamo lingüístico común a ambas lenguas serán fácilmente reproducibles. El substrato lingüístico greco-latino será la salvación de muchos traductores que lo hacen de una lengua europea a otra. Esta característica y las otras pueden encontrarse mezcladas.

4.2. Traducción de los juegos de palabras con nombres propios

Como vamos a ver, en *Lolita* es especialmente interesante la traducción que se les dará a los nombres propios. Aunque para ver la traducción de los nombres propios nos valdremos sobretodo del citado artículo de Luca Manini, también resultan de interés algunas de las observaciones de Màrius Serra. Él ve en el componente metalingüístico el verdadero problema y argumenta que un nombre como «Aquiles Pinto Flores» no conllevaría ningún doble sentido para un lector angloparlante. El traductor, según Serra, debería reproducir la asociación de ideas. Si a ese traductor le atraen los mecanismos ludolingüísticos, lo que hará es inventarse otra combinación de nombre y apellido en inglés que sea homófona de una frase chocante en esa lengua. Pero lo que encontraremos normalmente no será eso, sino una nota al pie que destaca su intraducibilidad.

Por lo que se refiere a la traducción de los nombres propios, Luca Manini (1996), en «Meaningful Literary Names», nos informa que en el caso de la traducción de nombres que tienen un origen histórico, mitológico o bíblico, éstos se han traducido entre culturas que tienen algún vínculo en común, puesto que el carácter internacional que han conseguido tener y su larga tradición dentro de esas culturas han hecho posible que se incluyan en su léxico. Los nombres alegóricos tampoco representarían ningún problema traductológico, ya que no es difícil dar con una correspondencia del nombre común con el que coinciden y que suele ser una personificación o un estereotipo. Si no se tradujesen, su mensaje alegórico no sería transparente.

Pero no todo son facilidades para el traductor. Los nombres propios que acuña el autor, y que Manini califica de neologismos, van a suponer un serio problema. Este tipo de nombres pueden ser copiados o transcritos, por ejemplo, adaptando su fonología.

Cuando el nombre propio adquiere significado en el léxico de aquella lengua, se puede traducir.

En cuanto lo que importa es traducir nombres que tienen un significado, encontraremos problemas con los compuestos semitransparentes y las palabras maleta. Lo primero que se tiene que hacer es identificar sus componentes y averiguar cómo lo ha creado el autor. A partir de ahí, vamos a interpretar sus componentes y vamos a ver si alguno de los dos, o los dos, tiene un significado y decidir cuál es. Puede suceder que haya varios significados, por lo que veremos la función principal que desempeña en el texto. Con todo eso, tendremos por objetivo reproducir su significado.

Los nombres exóticos presentan la dificultad añadida de que, si se traducen a la lengua de la que emanan, su exotismo va a perderse, en la lengua de llegada aparecerá un nombre que no tiene nada de particular, que se reconoce como propio.

Cuando un nombre propio es una metáfora, nos invita a interpretarlo. Cita el caso de los nombres que da Dickens en sus novelas, que suelen rodearse de asociaciones metafóricas y fonéticas. Si se traduce puede haber la posibilidad de deshacer la ambigüedad que tenían en el original. Para Newmark (1981), no sólo es una palabra la que se esconde tras el nombre propio, sino un amplio repertorio de palabras que se relacionan con ella formal y semánticamente.

Una pregunta que tendríamos que hacernos en muchos casos sería si traducir los nombres propios que ha escogido un autor sería cambiar el contexto en el que se inscriben los personajes y que es propio del autor. Interferir en eso podría considerarse ilegítimo para muchos.

Dicho todo esto, surge una dicotomía. Por un lado, los traductores pueden conservar el nombre original, tanto para los nombres que no llevan ningún significado como los que sí. El efecto que se consigue es proporcionarle al texto meta un matiz cultural extranjero, que va a enfatizar la naturaleza foránea del texto. Por otro lado, si lo que escogemos es traducirlos con un equivalente, lo que haremos será naturalizarlo. Sería la manera de que se integrase en la cultura de la lengua de llegada y no supusiese ningún choque para el lector.

Poner nombres de una lengua y nombres de la otra lengua en la traducción significaría mezclar los marcos culturales a los que hacen referencia. Zimmer (1981) ha calificado este procedimiento de ficticio y confuso.

Por último, es necesario tener en cuenta el tipo de texto y el público al que se dirige la traducción. En un texto escrito, las notas a pie de página serán de gran ayuda para los traductores, que conseguirán explicar con ellas lo que se han dejado en el texto.

5. Análisis, clasificación y traducción de los juegos de palabras en *Lolita*.

Hemos visto anteriormente una panorámica general de la clasificación de los juegos de palabras que elabora Màrius Serra en su libro *Verbalia*. Una división tan minuciosa de los juegos de palabras en *Lolita* podría convertir este trabajo en una tesis doctoral. Como no es lo que se pretende aquí, vamos a ceñirnos a unos patrones más generales y menos ramificados que los que propone Serra. En primer lugar, cabe afirmar que en la novela que estamos analizando el juego verbal es continuo. Sin embargo, a partir de su lectura se puede constatar que la mayoría de los elementos de juego que aparecen tienen como base un nombre propio. De ese modo, se ha considerado que el árbol de los juegos de *Lolita* se tendría que bifurcar en dos ramas principales: por un lado, los juegos de palabras que se elaboran a partir de nombres propios; por el otro, los que no contienen ningún nombre propio. Las subdivisiones del primer grupo las he ideado teniendo en cuenta el tipo de nombres que son más importantes para el texto y para la elaboración de los artífices verbales: los nombres de los protagonistas y otros nombres propios. El segundo grupo es más laborioso de compartimentar, por lo que lo he simplificado en los que tienen equivalencia y los que no. Asimismo, la mayoría de juegos de palabras están ordenados según su aparición en la obra. Una excepción es la que ocurre con los nombres propios de los protagonistas, donde está agrupado por tipos de juegos de palabras.

El objetivo de esta investigación no es llevar a cabo un análisis exhaustivo de todos los juegos de palabras que aparecen en la novela, sino dar una visión panorámica de los juegos verbales que uno puede extraer de *Lolita*, las dificultades que plantea su traducción y las soluciones a las que han llegado Enrique Tejedor y Josep Daurella, los traductores de la obra, al castellano y al catalán respectivamente. Los números que van entre paréntesis pertenecen a las páginas de la versión original.

Es posible que haya algún juego de palabras que sea fronterizo, es decir, que contenga elementos que podrían conllevar su clasificación en uno u otro lugar del árbol ludolingüístico. En esos casos, va a primar la rama o la subrama de la que cuelgue con más fuerza. Vladimir Nabokov ha sembrado la semilla y son los traductores los que tienen que regarla para dar vida a nuevos árboles que presenten las mismas características.

5.1. Juegos de palabras con nombres propios

5.1.1. Con los nombres propios de los protagonistas

La protagonista femenina de *Lolita* es Dolores Haze. A lo largo de la novela podremos advertir cómo un simple nombre y apellido pueden dar lugar a una multitud de juegos de palabras. En la cita que veremos a continuación, quedará claro el grado de dificultad que conlleva su traducción (p. 53):

around my dolorous and hazy darling

En cuanto al adjetivo «dolorous», los traductores no van a luchar contra un imposible, ya que «Dolores» y, en consecuencia, el adjetivo provienen del nombre común «dolor». Este nombre propio no es originario de la cultura anglosajona, pero sí que podemos encontrarlo fácilmente en las dos lenguas románicas. Proviene del latín, que ha traspasado el nombre y el adjetivo a las dos lenguas peninsulares y sólo el adjetivo a la lengua inglesa. Por todo lo que se ha mencionado, este nombre propio presenta tanto la forma de nombre propio como la asociación con el significado de la palabra en las tres lenguas que nos ocupan. A nuestro pesar, la traducción del juego de palabras con el apellido «Haze» no será tan sencilla, ya que esta palabra es anglosajona y, por lo tanto, no es común a las tres lenguas. «Haze», que significa «bruma» en inglés, no podrá conservar la misma forma y el mismo sentido en las dos traducciones que el apellido. Sólo la versión catalana va a comentar los juegos de palabras que se establecen aquí. Tejedor y Daurella lo traducirán así:

mi dolorosa y brumosa amada

la meva estimada dolorosa i vagarosa

Antes reflexionamos sobre la relativa facilidad con la que se podría hallar un equivalente exacto para el adjetivo «dolorous». Más vale que no nos felicitemos tan pronto. Nabokov va a pasárselo en grande jugueteando con los nombres propios. El contraataque de los traductores requerirá mucha iniciativa de juego y hay veces en las que solamente una nota a pie de página les salvará de la goleada. Tomando únicamente el nombre de pila de la protagonista, ya en el primer capítulo se nos hace partícipes de las variantes que ofrece: Lolita, Lo, Dolly y Dolores, entre algunas otras que van surgiendo en la narración. Si nos fijamos en la variante «Lo», veremos que en el texto aparecen dos juegos de palabras con la expresión «lo and behold», que equivaldría a

nuestro «¡he aquí!». El autor de origen ruso no va a desaprovechar la ocasión que le brinda la lengua de Shakespeare (p. 162):

Lo and Behold, upon returning, I would find the former, les yeux perdus

No vamos a poder traducir el nombre y la expresión al mismo tiempo en ninguna de las dos lenguas peninsulares. A Tejedor y a Daurella no les va a quedar más remedio que eliminar la expresión, cuya traducción literal no tendría ningún sentido, y mantener el nombre de la protagonista, que es lo que no se puede obviar:

Lo: al volver la encontraba, les yeux perdus

d'ella, la trobava amb les yeux perdus

En el otro juego de palabras que tiene que ver con «behold», que por si solo significa «contemplar», tendremos que abstenernos de nuevo de proporcionarle un equivalente (p.223):

There was no Lo to behold.

Los traductores han preservado el sentido del original, pero han vuelto a sacrificar la forma y, en consecuencia, el juego de palabras.

...pero Lo había desaparecido.

...però la Lo havia desaparegut.

Pasamos ahora a otros juegos relacionados con el apellido de la protagonista, Haze. En el siguiente fragmento se contraponen el fenómeno meteorológico y este apellido (p.59):

I lost myself in the pungent but healthy heat which like summer haze hung about little Haze.

Nuevamente, va a resultar difícil conseguir un juego equivalente en castellano o en catalán. Sin embargo, los dos traductores señalarán la existencia del juego de palabras en el original a través de una nota. Sus versiones definitivas serán:

Y me perdí en el ardor punzante, pero saludable, que como la bruma estival flotaba en torno de la pequeña Haze.

Em vaig diluir en l'escalfor acre però saludable que embolcallava la Lolita com la calitja d'estiu.

Pero «Haze» va a ser mucho más que eso, todo un campo semántico se abrirá para que Nabokov pueda experimentar con las palabras. Habrá referencias al significado de este apellido por doquier. De ese modo, tropezaremos con palabras del campo semántico de «haze» como pueden ser «mist», «nebulous» o «fog». Vamos a analizar aquí dos ejemplos de este tipo. El primer ejemplo de los dos vuelve a plantear el problema de que no se puede relacionar de por sí el significado del apellido con el del adjetivo «nebulous» en los textos meta, pero, en contrapartida, su traducción es posible, es decir, lo que se pierde es el juego de palabras y eso hace que lo interpretemos como si tan sólo fuera una metáfora lo que se escondiera detrás del adjetivo (p130):

the nebulous haunch of my bed-mate

la cadera nebulosa de mi compañera de lecho

al maluc nebulós de la meva companya de llit

Supuestamente, en el segundo ejemplo, el traductor catalán ha visto el problema y ha decidido eliminarlo, ya que no aparece ninguna referencia al fenómeno meteorológico que nos incumbe (p152):

dove-gray cloud fusing the distant amorous mist

nube bidimensional, gris-paloma, medio fundida con la distante niebla amorosa

un núvol bidimensional de color gris colom

Casi como por casualidad, Nabokov también va insertando en el texto otros vocablos que nos recuerdan al nombre de pila de la protagonista. Al traducirlos, esa referencia se va a perder la mayoría de las veces, porque las dos palabras que tendrán un nexo de unión fonético en inglés no lo conservarán en las dos lenguas de llegada. Palabras de esta índole serían «loll», «lollipop», «doll» o «dollhouse». El último sustantivo nos puede servir como modelo para constatar que en muchos casos la similitud fonética no se va a trasladar a los textos de llegada (p.270):

She closed the door and followed me and her belly into the dollhouse parlor.

Cerró la puerta y me siguió con su barriga a la sala de su casa de muñecas.

Va tancar la porta i ens va seguir, a la seva panxa i a mi, cap a una sala que era petita com un cop de puny.

El nombre de Humbert Humbert también tiene su intrínquis en *Lolita*. Como nos indica Alfred Appel, Jr. en una nota final, el propio Nabokov dijo en una entrevista publicada en *Playboy* que es un nombre odioso pensado para una persona odiosa y que, además, tiene resonancias de la realeza, además de ser un blanco perfecto para el ingenio verbal. Sabiendo que a Humbert se le ha rescatado de las profundidades francófonas para sumergirlo en Estados Unidos, podemos figurarnos que su nombre se tendría que pronunciar a la francesa. Así, veríamos que se pronuncia como «ombre», que significa «sombra», aunque en castellano nos podría recordar fácilmente a «hombre». Se trata de un campo semántico que irá apareciendo a lo largo de la obra. Llevará a Lolita a un mundo de sombras, tal como vemos en el siguiente juego de palabras (p166):

umber and black Humberland

En esta ocasión, el juego de palabras se acerca bastante al original, aunque no consiguen situar el equivalente de «umber» dentro del equivalente de «Humberland» exactamente:

en la umbría y negra Humberlandia

a la Humberlândia ombriva i negra

La variedad en el juego con diferentes variantes de su nombre propio será más prolífica que con el nombre de Lolita, pero no en el sentido de juego verbal, sino de variaciones fonemáticas. Así, nos toparemos con muchos ejemplos de este tipo. A continuación, podremos observar como Nabokov va cambiando cada vez un fonema, para acabar con el nombre de una ciudad alemana, con la serie Humbert-Humberg-Homberg-Homburg-Hamburg (p.109):

What should I put: Humbert and daughter? Humberg and small daughter?
Homberg and immature girl? Homburg and child? [...] Oh miserly
Hamburg!

¿Qué debía poner: Humbert e hija? ¿Humbert y su hijita? ¿Homberg y su
hija inmaturo? ¿Homberg y su niña? [...] ¡Oh, mísero Hamburg!

¿Què hi havia de posar: Humbert i filla? ¿Humburg i la petita filla?
¿Homberg i una noia impúber? ¿Homburg i la seva nena? [...] ¡Oh, deficiós
Hamburg!

Las asociaciones con el mundo de la monarquía que había mencionado Nabokov en la entrevista de *Playboy* las veremos enseguida, por ejemplo, en «Humbert the Humble» (p.55) y en «Humbert the Hummer» (p.57). La mayor parte de veces cuando en la novela aparece un doblete, sus dos componentes empezarán por la misma letra, tanto si es una persona como si es un lugar. Esto ocurrirá sobre todo con nombres de persona, por ejemplo, Bryan Bryanski y Sullen Sullivan (p.222) Pero no siempre se podrá mantener las mismas letras iniciales en cada uno de los miembros, ya que la traducción puede no conservar la equivalencia. Tendremos el caso de las salas de «El cazador encantado», donde podemos preguntarnos si es más importante preservar su significado en detrimento del efecto sonoro o si, por el contrario, sería mejor encontrar equivalentes con las mismas letras en los dos miembros. «The Hunters' Hall» y «The Raspberry Room» (p.126) sirven para ejemplificarlo. En las traducciones se ha adoptado: «Sala de los Cazadores / de las Frambuesas» y «Saló dels Caçadors» / «Saló dels Gerds». La opción de los traductores está clara aquí.

Volviendo a los nombres de los reyes sucederá más o menos lo mismo, ya que puede que las traducciones tengan las mismas letras iniciales o no. Así, tendremos traducciones como «Humbert el Humilde» y «Humbert l'Humil», que constan de las mismas iniciales o «Humbert el Canturreador» y «Humbert el Borinot», que no cumplen este requisito.

Un juego de palabras que encontramos en el nombre de Humbert es «Humbird», colibrí (p.177):

Mr Humbird

Las dos traducciones van a dejar la misma forma que en el original, pero Tejedor explicará qué significa la palabra en una nota al pie.

señor Humbird

senyor Humbird

Nabokov también verá en el nombre de Humbert una opción de juego con pares mínimos (p.166):

between a Hamburger and a Humburger

A pesar de que no han conseguido dar con unos pares mínimos que imiten el efecto del texto de partida, los traductores de ambas lenguas crean unas palabras que se

asemejan y que pueden funcionar como juego de palabras, especialmente en la versión catalana, en donde únicamente se cambia el género de las palabras:

entre una Hamburguesería y una Humberquesada

entre una hamburguesa i un humburguès

El tercer protagonista en discordia es Clare Quilty. «Quilty» y «Guilty», culpable, son pares mínimos. El siguiente juego de palabras será fundamental para que el lector adivine lo que va a pasar en la historia (p.32):

in *The Murdered Playwright*. Quine the Swine. Guilty of killing Quilty. Oh, my Lolita, I have only words to play with.

En la traducción castellana, se ha saltado los dos pares mínimos, siendo uno el que ya hemos mencionado y el otro el existente entre «Quine» y «Swine». Teóricamente, conseguiría evitar de esta manera unas pequeñas frases que carecerían de sentido si se reprodujesen. Aun así, conserva la referencia posterior conforme se trata de un juego de palabras, por lo que no ha ganado mucho, el sentido de la última frase es nulo en el texto meta:

en *El escritor asesinado*. ¡Oh, Lolita mía, sólo puedo jugar con palabras!

La solución que adopta el traductor catalán es más criticable, ya que va a carecer de sentido todo lo que diga, puesto que, aunque nos informa de cómo va a transcurrir la historia, no alcanza a reflejar los juegos de palabras fonéticos que aparecen en el original.

a *El dramaturg assassinat*. Quine la garrina. ¡I ara!, s'ha carregat en Clare.
¡Oh, Lolita meva, només puc jugar amb paraules!

El nombre y el apellido de este personaje formarán parte de varios juegos. Ambos se combinan en el siguiente juego verbal, en donde «quilted» significa «acolchado» (p306):

by reviving quilted Quilty, Clare Obscure

Tejedor ha eliminado el efecto sonoro del primer juego con la supresión de la palabra. El oxímoron lo ha dejado igual, pero el lector lo va a entender sin problemas por razones etimológicas, es decir, porque es una palabra latina que se ha incorporado al léxico de ambas lenguas de llegada, con las pertinentes modificaciones.

reviviendo a Quilty. Clare Obscure.

Daurella hace algunos cambios en la frase. En la primera parte, no juega con las palabras originales, pero lo hará con la asociación fonética francófona de Humbert y, por lo tanto, con la obra y la situación en la que se hallan. La segunda parte volverá a ser de fácil comprensión, pero utilizará un recurso distinto al de Tejedor, va a catalanizar la referencia.

rescatant en Quilty de les ombres, el Clare Obscur.

«Cue» significa «entrada» y es el sobrenombre que recibe Quilty en *Lolita*. Como en los casos anteriores no se va a traducir en la obra, pero es también un nombre que lleva una carga semántica. «Cue» se pronuncia igual que la letra «Q» en inglés. Además, según se desprende de una de las notas del original que estamos analizando, es decir, de *The Annotated Lolita*, Nabokov quería que, al traducirse al francés se cambiara a «Kilt», para que así se hiciera un juego de palabras también fonético con «cul», cuyo significado salta a la vista (p.64):

for rainy days at Camp Q

Ni el castellano ni el catalán lo reproducen en la traducción. Sin embargo, cabe decir que en la versión catalana se ha colocado «campament Q» en otros fragmentos de la narración, a diferencia de aquí:

para los días lluviosos del campamento

per llegir al campament els dies de pluja

Al ser francófono el protagonista de la obra, se permitirá incluso emplear su ingenio verbal entre dos lenguas. La traducción aquí ya sería imposible del todo, puesto que si cambiásemos el nombre de «Quilty» ya no podríamos poner esta fragmento en francés. Por otro lado, cabe decir que se tiene que dejar en esa lengua, como hacen los traductores, pues es también ésa la información de la que disponen los lectores del texto de partida (p.223):

Ne manque pas de dire à ton amant, Chimène, comme le lac est beau car il faut qu'il t'y mène. Lucky beau! Qu'il t'y – What a tongue-twister!

Ne manque pas de dire à ton amant, Chimène, comme le lac est beau, car il faut qu'il t'y mène. ¡Vaya con la cosa! Qu'il t'y...¡Qué trabalenguas!

Ne manque pas de dire à ton amant, Chimène, comme le lac est beau car il faut qu'il t'y mène. ¡Sortós llac! Qu'il t'y...¡Ves quin embull!

5.1.2. Con otros nombres propios

En la versión original nos tropezaremos con un anagrama del propio autor en la figura de Vivian Darkbloom (p.31), una de las tantas variantes que Nabokov utilizó en sus obras. Según la tradición estadounidense, se equipararía más a «transposición» que no a «anagrama». Se nos dice que Vivian Darkbloom ha colaborado con Quilty al escribir una obra de teatro. Un anagrama que contiene un nombre propio sin ninguna significación en concreto debe seguir siendo el mismo anagrama en otras lenguas. Un anagrama de Vladimir Nabokov lo es tanto en inglés como en castellano y en catalán, ya que no tiene ningún significado escondido, aparte del propio nombre. Los traductores han dejado la forma original y han obviado cualquier referencia al anagrama. De este modo, los lectores de la lengua de llegada dispondrán de tanta información como los de la lengua de partida.

El nombre de «Carmen» podemos descomponerlo en car + men, de manera que nos remite a «trainmen», ferroviarios. Al observarlo así, se puede entender por qué Humbert los denomina «Conductors», vocablo que en Estados Unidos se emplea para referirse a los revisores de tren. El otro componente del juego de palabras, «dwarf» está relacionado con «little», o lo que es lo mismo, «enano» con «pequeña» (p.45):

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.

En las dos lenguas románicas se nos dará una interpretación errónea de la palabra «Conductors», que se ha entendido como «director de orquesta». Cuando caemos en la cuenta de que en las traducciones se ha escrito «chiste» y «paròdia» e intentamos buscar dónde puede haberlos, veremos que no los vamos a encontrar en ningún sitio, lo que hará que la oración carezca de todos los sentidos que se le quieran dar:

En la casa, Lolita había puesto su disco favorito, «La pequeña Carmen», que yo solía llamar «Directores enanos», chiste que la hacía resoplar de desdén.

A dins, la Lolita havia posat el seu disc favorit, *La petita Carmen*, que jo anomenava *Directors nans*, paròdia burleta que la feia bufar de desdeny.

A Nabokov parece gustarle jugar con los nombres y apellidos de las personas (p79):

Little Rosaline Honeck, a rosy honey in a Girl Scout uniform

No se alcanzará a plasmar la semejanza ludolingüística en las dos lenguas meta. Sólo el nombre de pila permitirá que Daurella conserve el equivalente al catalán.

Rosaline Honeck, un encanto con uniforme de *girl-scout*

Rosaline Honeck, beutat rosada vestida amb uniforme de *girl scout*

Es verdad que la traducción de nombres propios no es la tarea más fácil, pero algunas ocasiones hallamos ejemplos en los que se ha conseguido una buena equivalencia. Sucede así en la versión catalana del siguiente juego de palabras (p.89):

fat old Ivor in the ivory.

No va a ser Enrique Tejedor quien consiga la proeza, puesto que él lo va a dejar en puntos suspensivos:

al viejo gordo Ivor...

El traductor al castellano no tenía las mismas facilidades que Josep Daurella para este nombre propio, debido a que el sustantivo que aparece aquí no dispone de un equivalente en castellano con una forma similar, al contrario de lo que pasa en catalán:

el vell Ivor, tan greixós ell, vestit d'ivori.

El autor de origen ruso incluso llegara a personificar al destino. En medio de la lista de clase de Lolita se esconde un «McFate» que nos aparecerá luego personificado, ya que lleva inscrito en sus entrañas «fate», destino (p116):

As to me, although I had long become used to a kind of secondary fate
(McFate's inept secretary, so to speak)

En catalán explicó en un fragmento anterior a éste el significado del nombre en una nota a pie de página, pero lo cierto es que, puesto en inglés, el nombre parece que no tenga nada que ver con la frase en las traducciones, especialmente, en la castellana, puesto que no ha hecho ninguna referencia al significado que se esconde detrás del nombre propio:

En cuanto a mí, aunque me había acostumbrado mucho tiempo antes a una especie de destino secundario (el ineficiente secretario de McFate, por así decirlo)

Per a mi, tot i que feia temps que comptava amb la intervenció inesperada d'un destí de nyigui-nyogui (un secretari inepte d'en McFate, per dir-ho d'alguna manera)

Nabokov realiza un juego de palabras con «boy», que significa «niño», y un señor llamado «Boyd», que tendrá como resultado (p.125):

Boyd was quite a boy.

Se trata de otro juego fonético que no van a reproducir ni la versión castellana ni la catalana:

Boyd era infantil.

en Boyd era un passerell.

Muchas veces, los juegos de palabras de Vladimir Nabokov en *Lolita* no se pueden obviar, porque llevan detrás algún comentario que nos indica que allí había un juego verbal, que, en el caso de que no lo hayamos captado, nos hará dar marcha atrás para comprobar en qué consiste. Al enfrentarnos a su traducción tendremos el componente añadido de la frase que le sigue, puesto que tenemos tres posibilidades para cerciorarnos que la traducción no esté falta de sentido: podemos proporcionarle un buen equivalente ludolingüístico que explicaría la frase, podemos explicar el juego verbal en una nota a pie de página o, en último caso, podemos eliminar lo que le sigue, lo que no va a ser siempre posible. Este último caso sería el menos recomendable, pero por lo menos no impediría la comprensión de un texto, ya que al neutralizar el juego de palabras puede no haberse eliminado la completa fluidez del texto, o lo que es lo mismo, ni que sea otro sentido el que tenga, el fragmento tiene sentido. Sucede así en el próximo ejemplo (p.126):

Miss Beard had been looking for me. "What a name for a woman,"

Como hemos dicho, se podría traducir (Barba), se podría dejar tal como está y añadir una nota al pie o bien se podría eliminar el comentario. Lo que no se podría hacer a nivel de comprensión por parte del lector es dejarlo en inglés, seguido del comentario que hace el protagonista, y sin ninguna explicación. Y eso no quiere decir que se considere legítimo eliminar un comentario del libro, pero quizás eso es preferible antes que crear un fragmento que no tenga sentido en la obra. La opción que se ha tomado en castellano ha sido dejarlo igual que en el original, pero respaldado por una nota en la que se indica que «Beard» significa «barba»:

la señorita Beard me buscaba. «Qué nombre para una mujer»

Daurella elige traducir literalmente el apellido de la mujer:

la senyoreta Barba. «Ves, quin nom per a una dona»

5.2. Juegos de palabras sin nombres propios

5.2.1. Con equivalencia

Nabokov juega con el nombre de una conocida marca de cigarrillos, en cuyos paquetes aparece dibujado un dromedario, en lugar del animal del que toma el nombre la marca (p.69).

A distinguished playwright was solemnly smoking a Drome.

En el texto castellano, Tejedor lo ha tomado como una marca cualquiera de cigarrillos, pero inexistente en el contexto español. Por eso mismo, emplea una referencia genérica, «un cigarrillo X». No obstante, siguiendo su interpretación, hubiera sido más razonable buscar una marca común en español.

Un distinguido autor teatral fumaba solemnemente un cigarrillo X.

En catalán, se ha dejado como en el original, por lo que, al ser un diminutivo, no está muy claro si el traductor ha intentado reproducir el juego de palabras, que es, en realidad, lo que consigue, o si lo que sucede es que no se ha percatado del mismo.

Un autor teatral distingit hi fumava un Drome amb posat solemne.

«Date» puede significar en inglés tanto «fecha» como «cita». En el original, Nabokov jugará con la polisemia de la palabra (p.178):

for the modern pre-adolescent child, medieval dates are of less vital value than weekend ones [twinkle]?—to repeat a pun

En las dos traducciones se hace explícito en el mismo texto, como en inglés, que se trata de un juego de palabras. Sin embargo, aunque más o menos se haya intentado encontrar un equivalente, los resultados no son del todo satisfactorios.

para el niño actual pre-adolescente, fijar una fecha en la historia medieval tiene un valor menos vital que fijar la fecha de una cita (un guiño), para repetir un juego de palabras

per a la noia pre-adolescent de la nostra època el fet de fixar una data de la història medieval és menys vital que fixar data per a una cita de cap de setmana —va fer l'ullet—, per repetir la facècia

Puede que la opción que voy a ofrecer no sea la mejor, pero creo que se acercaría más al juego de palabras del original. El fragmento problemático podría quedar así: «citar algo de la Edad Media no es tan vital como citar a alguien para el fin de semana».

Más adelante, sin embargo, aparecerá el mismo elemento de juego verbal, de modo que nos podrá aclarar si Josep Daurella hizo una interpretación acertada del término en cuestión (p. 232):

Dolores endorsing a Dromedary

Enrique Tejedor va a eliminar esta oración sin más, lo que podría indicar que no la acabó de entender. La traducción catalana continúa siendo ambigua, ya que no está muy claro si lo ha entendido bien, pero podríamos tener un argumento a favor de esa traducción si pensamos que la marca es conocida internacionalmente por su nombre inglés y cambiarlo a «dromedario» sería como si en la marca se hubiera escrito «camello».

La Dolores fent propaganda del «Dromedary»

El sintagma «with child» significa «embarazada». Humbert tiene tan dentro de él a Lolita que está «with Lolita», tal como muestra el siguiente juego de palabras (p. 107):

I was always "with Lolita" as a woman is "with child"

La traducción castellana no reproducirá el juego de palabras como tal, pero tampoco puede decirse que la versión que adopta diste de ser aceptable. En una nota a pie de página va a explicar su teórica intraducibilidad:

sentía en mí a Lolita, así como una mujer siente su embarazo

Josep Daurella, por su parte, logrará de nuevo codearse con Nabokov en cuanto a ingenio verbal:

hi «esperava» la Lolita com una dona prenys «espera» un fill

En el siguiente diálogo, Nabokov hace gala de su maestría como escritor, ya que consigue crear dos juegos de palabras a partir de un mismo esquema métrico y la combinación de pares mínimos y fonemas que se confunden gracias al estado de embriaguez de uno de los dos. La traducción de este diálogo resultará una tarea ardua para el traductor, puesto que, con la excusa de haber tomado unas cuantas copas de más, el desconocido que establece una conversación con Humbert elabora en realidad dos conversaciones paralelas, como se puede comprobar en (p. 127):

"Where the devil did you get her?"

"I beg your pardon?"

"I said: the weather is getting better."

"Seems so."

"Who's the lassie?"
"My daughter."
"You lie - she's not."
"I beg your pardon?"
"I said: July was hot..."

Enrique Tejedor no ha plasmado en su traducción los juegos de palabras. De ese modo, nos encontramos en castellano unas frases que no tienen ningún sentido como diálogo, que no presentan una métrica o unas pequeñas diferencias fonemáticas que servirían de excusa para que se produjera el equívoco:

— ¿De dónde diablos la ha sacado?
— ¿Cómo?
— Decía que el tiempo está mejorando.
— Así parece.
— ¿Quién es la chiquilla?
— Mi hija.
— Miente, no es su hija.
— ¿Cómo?
— Decía que hemos tenido mucho calor en julio...

En cambio, la traducción catalana sí que reproduce los juegos de palabras fonéticos, al mismo tiempo que conserva el equívoco que produce el texto, con el mismo tema meteorológico de por medio. Lo cierto es que se tiene que aplaudir la labor de Josep Daurella en el traslado de este diálogo del inglés al catalán:

— ¿On l'ha ficada, aquella fresca?
— ¿Com diu?
— Deia que no fa calda ni fa fresca.
— Bé ho sembla.
— ¿Qui és aquella criatura?
— La meva filla.
— ¿Creu que encara en <en el original> mamo el dit?
— ¿Com diu?
— Deia que crec que demà farà humit...

El siguiente juego de palabras permitirá al traductor catalán lucirse en su interpretación y adaptación ludolingüística. En esta serie de juegos de palabras, algunos de ellos se sirven del componente semántico, otros del componente fonético (p.198):

by having "traditional" nicknames for its various classrooms: Mushroom, Room-in 8, B-room, Room-BA and so on.

En castellano, como veremos, se deja igual que en el original, aunque en un fragmento anterior se había especificado a través de una nota que «mushroom» era un hongo:

con los apodos «tradicionales» de sus diversas aulas: Mushroom, Room-In 8, B-room, Room-BA, etcétera.

Va a ser otra vez la traducción catalana la que nos lo aclare todo. Creo que resulta interesante copiar aquí la nota al pie que Daurella utiliza para justificar su traducción:

Joc de paraules amb *room*, aula. Al original *Mushroom*, *Room-In 8*, *B-room*, *Room-BA*, literalment bolet, rumiar, escombra, rumba.

El resultado de su análisis conllevará una adaptación libre del nombre de esas clases para que sus nombres tengan sentido en catalán:

les diverses aules amb motius «tradicionals»: F-aula, x-Aula, Gatam-Aula, B-aula, i d'altres.

La única crítica que se le puede hacer es que en la misma página en que aparece esta serie va a traducir «l'aula dels Bolets» como equivalente de «Mushroom» y que después del fragmento que nos ocupa adoptará «l'aula de la Faula», sin el guión. Es verdad que Nabokov juega con sonidos y Daurella no lo hará, no se le puede pedir todo, pero también es cierto que, por lo menos, su elección debería ser coherente con el resto del texto.

En otro de sus juegos se ven contrapuestos el verbo «die», morir, y «die for», tener muchas ganas de hacer algo (p.296):

I'm dying for a smoke."
"You're dying anyway."

Las dos lenguas peninsulares no se enfrentan en este caso a ningún trabajo imposible, ya que la expresión y el verbo son comunes a las tres lenguas.

Me muero por un cigarrillo.
—Morirá de todos modos.

Em moro de ganas de fumar.
—De tota manera, esteu a punt de morir.

5.2.2. Sin equivalencia

En Europa, antes de la 2ª Guerra Mundial, los refugiados y los apátridas recibían un pasaporte de la Sociedad de Naciones que se denominaba «Nansen». Este documento presenta similitudes fonéticas con «nonsense», palabra inglesa que indica que una cosa es absurda o una tontería. Nabokov no dejará escapar la oportunidad de llevar a término una de sus astucias (p. 27):

She had a Nansen, or better say Nonsense...

En la versión castellana se ha eliminado por completo cualquier referencia al juego verbal:

Tenía un pasaporte que, por algún motivo, su participación de la sólida nacionalidad suiza de su marido no podía superar.

La traducción catalana conservará las palabras que conforman el juego en inglés. Un lector que no disponga de unos mínimos conocimientos de esa lengua no entenderá nada. Aun así, Daurella explicará el juego de palabras del original en una nota a pie de página que puede servir para aclarar las cosas.

Tenia un passaport Nansen, o més ben dit Nonsense,...

En inglés, la expresión «go to the blazes» significa «vete al infierno» (p.36):

to the Bermudas or the Bahamas or the Blazes

Enrique Tejedor no encontrará un equivalente adecuado y optará por eliminar el tercer elemento de la enumeración, o sea, el que contiene el juego de palabras.

a las Bermudas o las Bahamas.

Josep Daurella mantendrá la triple enumeración, pero no el juego con «the Blazes», que aquí aparece como si fuera el nombre de una isla:

cap a les Bermudes o cap a les Bahames o cap a l'infern

La siguiente frase simplemente no existe en la versión castellana. Como vemos en la nota de Enrique Tejedor, en inglés, «kid» puede referirse tanto a una niña como a una cabritilla, por lo tanto, es una palabra polisémica. Así, Nabokov ha hallado otro vocablo para hacer de las suyas (p.108):

crushed kid for crushed kids

Los traductores no han podido encontrar una solución apropiada para la polisemia que presenta la palabra y han optado por traducirlo literalmente:

cabritilla flexible para niñas flexibles.

cabritilla flexible per a nenes flexibles.

Josep Daurella, en una de sus notas a pie de página, nos facilitará la comprensión del juego de palabras que vendrá a continuación. En inglés, «Mann Act» suena igual que «man act», el acto viril. Este juego verbal tiene mucho que ver con el tema principal de la obra (p.150):

and I deplore the Mann Act as lending itself to a dreadful pun, the revenge
that the Gods of Semantics

Ninguna de las dos traducciones ha proporcionado un equivalente. En esta ocasión, la frase carecerá nuevamente de sentido, ya que en inglés se hace una clara referencia a la doble interpretación del sintagma con la palabra «pun» y, aunque las dos traducciones han conservado esa referencia con las palabras «equivoco» y «equivoc», el propio «equivoco» no se ha visto reflejado. Sin embargo, como ya hemos dicho antes, la traducción catalana lo explica en una nota.

y deploro el acta de Mann como causante de un terrible equivoco, la
venganza que los dioses de los semánticos

i deploro l'acta de Mann perquè es presta a un equivoc terrible, la venjança
que els déus de la semàntica

Los verbos «spell» y «smell» son pares mínimos y se van a utilizar para describir lo que se aprende realmente en la escuela a la que va a asistir Lolita (p.177):

"not to spell very well, but to smell very well."

Ni en la versión castellana ni en la catalana no se consigue un par mínimo equivalente, ni ninguna diferencia fonemática que permita adivinar el juego verbal del original. Aunque tampoco se trate de un par mínimo, una propuesta que podría resultar adecuada aquí es «deleitar», contrapuesta a «deletrear», que conservaría al mismo tiempo el significado y la semejanza fonética. No obstante, las traducciones a las dos lenguas románicas no han ofrecido un equivalente que se parezca al original. Esta vez será Enrique Tejedor el que analizará el elemento ludolingüístico en una nota al pie:

«no a deletrear muy bien, pero sí a oler muy bien».

«no pas a saber lletrejar molt bé sinó a saber-se perfumar molt bé».

En inglés, «take part» y «parts are taken» tienen formas similares, aunque sus significados sean distintos, tal como se muestra en (p.196):

She can take part in that play. Provided male parts are taken by female parts.

Ninguna de las lenguas meta podrá equiparar forma y sentido en las traducciones, a diferencia del original.

Dolly puede tomar parte en la representación. Siempre que los papeles masculinos estén encarnados por personajes femeninos... (puntos susp.)

Que actui a l'obra. Sempre que els papers masculins els interpretin personatges femenins.

Al contrario de lo que sucedía con el anagrama del nombre de Vladimir Nabokov, en “Ted Hunter, Cane”, NH”, anagrama (o transposición, si se sigue la tradición estadounidense) de “Enchanted Hunter” (p.251), va a ser necesaria una explicación, ya que el nombre del hotel se ha traducido y, por lo tanto, no se podrá establecer nunca una relación entre los dos en la lengua de llegada. Las dos traducciones señalarán que es un anagrama en sendas notas a pie de página. En la versión catalana veremos que se ha producido un pequeño cambio, en lugar de las siglas finales que aparecen en el original, va a escribir «New Hampshire», seguramente con el propósito de situar al lector en la geografía norteamericana.

5.3. Comentario crítico general sobre la traducción de los juegos de palabras en *Lolita*

En estas páginas, hemos podido observar unos cuantos juegos de palabras y sus respectivas traducciones al castellano y al catalán. A partir de ahí, vamos a elaborar un análisis general sobre ellos. Iremos por partes.

Por lo que se refiere a los nombres propios, diríamos que el problema en *Lolita* no descansa en los nombres propiamente dichos o en si éstos esconden un significado u otro, ya que, o bien se podría optar por traducirlos todos o bien dejarlos todos sin traducir. El verdadero problema está en que Vladimir Nabokov elabora una composición narrativa a partir de nombres propios que significan algo mezclados con juegos de palabras sobre lo que significan. Si los traducimos, perdemos la referencia fonética, pero si no los traducimos, tenemos que recurrir a las notas a pie de página,

porque es la manera más adecuada de que el lector entienda qué es lo que ha pasado en aquel fragmento.

Un ejemplo claro lo hemos podido ver en el nombre de Quilty. Si fuera necesario, no resultaría ningún inconveniente encontrarle un equivalente en una de las dos lenguas que nos hiciese establecer la relación Quilty-Guilty a partir de pares mínimos. Pero la cosa se complica cuando vemos que se elaboran juegos de palabras con «quilted». Entonces, en principio, no es posible traducir el nombre y, a la vez, el adjetivo por dos palabras que se asemejen en cuanto a sonido, porque estaríamos creando realmente otro texto, sobre todo si esto sucede con más de un nombre propio, como ocurre aquí.

En la obra hay la dificultad añadida de que los nombres aparecen en distintos idiomas, por lo tanto, tendrían un componente exótico, como diría Manini. Como estos están mezclados también con nombres propios de la lengua de partida, traducirlos sería ser infieles al texto, porque entonces no crearíamos el mismo efecto que produce el original en sus lectores. Por otro lado, el nombre de «Lolita» es común en castellano, y no sonaría raro en catalán. Para que resultase todo lo «exótico» que es en inglés tendríamos que traducirlo.

Ya vemos que traducir o adaptar los nombres representa más contras que pros, así que se puede abogar por la conservación de esos nombres según reza el original. Se podría acompañar por notas a pie de página y / o una buena introducción de los recursos ludolingüísticos que van a tener que sacrificar las traducciones.

Por lo que se refiere a los mecanismos que nos señalaba Dirk Delabastita, los traductores de *Lolita* han recurrido a las notas a pie de página, es decir, a las técnicas editoriales en unas cuantas ocasiones. Van a recurrir a ellas principalmente cuando se produce la mezcla de juegos de palabras entre los nombres propios y los nombres comunes a partir de los que se forman o a partir de falsos derivados, como vimos antes en el ejemplo de Quilty.

Además, Daurella especialmente, han buscado equivalentes que funcionaran en la lengua de llegada para algunos de los juegos de palabras. No diríamos que todos los juegos son traducibles, pero, a partir de lo que se ha visto en algunas de las soluciones aportadas por el traductor catalán, parece que a veces la traducción del juego de palabras esté potencialmente en la lengua y tan sólo hace falta escarbar un poco para desenterrar el tesoro.

Otras veces, lo que pasa es que se ha obviado el juego, pero la traducción sigue siendo posible. La intraducibilidad a que apuntaría Delabastita se produciría en el caso que no se diese ninguno de los mecanismos que enumera. En las dos traducciones aparecen algunos juegos que no han sido traducidos y de los que no se ha ofrecido explicación alguna. Si hiciésemos una estadística, Enrique Tejedor ganaría la apuesta muy a su pesar, lo que no implica que sea mal traductor.

Uno de los obstáculos principales con que han resbalado los traductores ha sido la existencia en el texto de comentarios posteriores a los juegos de palabras en los que el narrador exponía que se había producido justamente un artificio ingenioso. En el momento en que un traductor se enfrenta a ellos, lo que no puede hacer es copiar el comentario que sigue al juego de palabras, sin haber reproducido este juego ni explicitarlo en algún sitio. Si lo hace, el fragmento carecerá de sentido. Cualquier solución será válida, excepto dejar al lector intrigado porque no entiende el texto.

Una pregunta que nos podríamos formular sería cómo preferiría Nabokov que tradujésemos su obra. A la persona que disponga de unos conocimientos avanzados de la lengua rusa, Nabokov le va a servir en bandeja la solución. Ya vimos lo que decía Bruno Osimo al respecto, después de haber analizado el principio de cuatro «Lolitas» distintas. Pero no todos podemos comparar la versión inglesa y la rusa, así que, en materia de juegos de palabras, nos podríamos quedar con lo que se lee en una de las notas de Alfred Appel Jr., que Nabokov quería que se tradujese «Kilt», en lugar de «Cue», en la versión francesa de la obra. Por lo que se desprende de aquella nota, Nabokov pretendía conservar los juegos de palabras; visto así, quizás deberíamos hacerlo, por lo menos intentarlo.

Hemos debatido más arriba lo que sucedía con los nombres propios y las dificultades que conllevan. Sin embargo, aunque no sea posible encontrar equivalentes para los nombres propios, sí que podemos intentarlo con el otro tipo de juegos de palabras. En este caso, puede ser que encontremos un equivalente para uno y no para otro, pero eso no va a afectar a la estructura general del texto.

6. Conclusión

Mientras este trabajo se iba cocinando, había compañeros de pucheros que se echaban las manos a la cabeza al ver la dificultad que ofrecía el guiso de *Lolita*, pero el arte culinario lo vale todo. Se sabía que, aunque los ingredientes presentaran alergias entre sí, valía la pena analizar cómo se preparaba un buen plato. El plato servido es *Lolita* y los dos traductores han intentado también hacer su trabajo, ciñéndose a las reglas del maestro Nabokov. *Lolita* se podría resumir con una sola cita: «‘Oh my Lolita! I have only words to play with.’» (p.32). Son esos los ingredientes y la forma de cocinarlos va a depender de cada uno.

Hay veces en que los platos salen bien y otras que no. Así se podría hablar de la traducibilidad. No es que la traducción del juego de palabras no sea posible, pero sí que va a ser complicada en muchas ocasiones. Sin embargo, igual como si se tratase de perejil, podemos adornar la traducción con notas al pie, que harán que el gusto de la misma se equipare a comida. En cambio, si no disponemos de perejil o de algún ingrediente comestible, la traducción no será tal. Tiene que haber algo que haga entender al comensal que se encuentra frente a un plato de comida que puede saborear, independientemente de la diferencia existente entre el maestro que ha elaborado el plato y el que lo traduce en su restaurante. Puede ocurrir que el alumno llegue a ser mejor que el profesor, pero al menos cabe intentar hacer una buena traducción. El juego de palabras es como la salsa que produce más variedad, más viveza en el texto, pero sigue siendo algo que se debe traducir o por lo menos buscarle una alternativa.

Los nombres de los platos también importan, pero lo realmente trascendental será que no chillen, que si no se entienden, estén explicados en la carta o bien que el camarero los explique aparte. Los juegos de palabras con nombres serán un menú de variedades distintas, especialmente en *Lolita*, que tienen ingredientes comunes y que deben tener cierta lógica para que el menú sea satisfactorio. Una buena comida se disfruta y tenemos que darle las gracias al cocinero por ella.

7. Bibliografía.

- Appel, Alfred Jr (1967) «An Interview with Vladimir Nabokov. » En Dembo, L.S. (1967): *Nabokov: the Man*. Madison, University of Wisconsin Press.
- Beckett, Samuel (1957): *Murphy*, Nueva York, Grove.

- Delabastita, Dirk (ed.) (1996). *The Translator* 2 (2). Manchester, St. Jerome Publishing.
- Grayson, Jane (1977): *Nabokov Translated. A Comparison of Nabokov's Russian and English Prose*. Oxford, Oxford University Press (Oxford Modern Languages and Literature Monographs).
- Manini, Luca: «Meaningful Literary Names. Their Forms and Functions, and their Translation». En Delabastita, Dirk (ed.) (1996): *The Translator* 2 (2). Manchester, St. Jerome Publishing.
- Nabokov, Vladimir (1987): *Lolita*, Barcelona, Edhasa.
- Nabokov, Vladimir (1991): *The Annotated Lolita*, London, Penguin.
- Nabokov, Vladimir (2001): *Lolita*, Barcelona, Anagrama.
- Nabokov, Vladimir (1955): «Problems of Translation: “Onegin” in English». En: Lawrence Venuti (ed.) (2000). *The Translation Studies Reader*, Routledge, Londres y Nueva York.
- Newmark, Peter (1981): *Approaches to Translation*, Londres, Prentice Hall.
- Proffer, Carl R. (1968): *Keys to Lolita*, Bloomington, Indiana University Press.
- Redfern, Walter (1984): *Puns*. Oxford, Basil Blackwell (The Language Library).
- Zimmer, Rudolf (1981): *Probleme der Übersetzung formbetonter Sprache. Ein Beitrag zur Übersetzungskritik*, Tübingen, Max Niemeyer.

Internet

- Osimo, Bruno (1999): « Nabokov's selftranslations: interpretation problems and solutions in Lolita's Russian version ». (publicado en *Sign Systems Studies* vol.27, pp.215-233 (1999).) <http://www.ut.ee/SOSE/7osimo.html> [Consulta: 6 febrero 2002]