



Escuela de Lenguas y Estudios Extranjeros
Traductorado Público, Literario y Científico-Técnico de Inglés

***Desafíos lingüísticos y culturales
en la traducción de una obra literaria***

Milena Zuleta

(09107)

Tutoras: Adriana Lafulla y Carolina Cumini

Índice

| | |
|--|----|
| 1. Introducción | 3 |
| 2. Desarrollo | 4 |
| 2.1. Encargo de traducción..... | 4 |
| 2.2. Texto base | 5 |
| 2.3. Texto meta..... | 6 |
| 2.4. Análisis de los problemas de traducción | 19 |
| 2.4.1. Primer problema: juegos de palabras | 19 |
| 2.4.2. Segundo problema: metáforas..... | 23 |
| 2.4.3. Tercer problema: culturemas | 26 |
| 3. Conclusión | 29 |
| 4. Referencias..... | 30 |

1. Introducción

Este trabajo académico tiene por objeto el análisis de los problemas de traducción a los que el traductor se puede enfrentar al traducir un texto literario. En particular, nos focalizamos en tres problemas de traducción, que consideramos presentan un mayor grado de dificultad al momento de traducir este tipo de textos: los juegos de palabras, las metáforas y los culturemas.

A tal fin, decidimos analizar la novela *The Lost Causes of Bleak Creek*, escrita por Rhett McLaughlin y Link Neal, debido a que presenta ciertos desafíos. En primer lugar, el libro incluye numerosas referencias culturales, no solo de la cultura estadounidense, sino también aquellas propias del sur de Estados Unidos, donde transcurre la historia. Asimismo, como pertenece al género humorístico, la novela apela al recurso lingüístico de juego de palabras para generar un efecto cómico. Por último, el lenguaje literario o poético indica la presencia de metáforas, figuras retóricas que suelen generar dificultad al traducirlas. Para llevar a cabo nuestro análisis, primero tradujimos dos fragmentos que corresponden a capítulos diferentes, luego los examinamos e identificamos algunos ejemplos específicos que representan las problemáticas en cuestión.

Consideramos que, al traducir una obra literaria, se deben tener en cuenta los aspectos culturales y lingüísticos que difieren con la lengua meta. Luego, se deben solucionar estos problemas con el uso de las estrategias adecuadas. Asimismo, el traductor debe representar el estilo y la riqueza del autor en el texto meta, lo cual no denota equivalencias exactas ni literalidad.

The truth of literary translation is that translated works are incommensurable with their source, just as literary works are incommensurable with one another [...] What translators do is find matches, not equivalences, for the units of which a work is made, in the hope and expectation that their sum will produce a new work that can serve overall as a substitute for the source (Bellos, 2011: 89).

2. Desarrollo

2.1. Encargo de traducción

Cliente: Penguin Random House Grupo Editorial.

Texto fuente: *The Lost Causes of Bleak Creek* es una novela escrita por Rhett McLaughlin y Link Neal, un dúo humorístico estadounidense. Son conocidos por su gran colección de videos en YouTube. El libro fue publicado en octubre del 2019. Está escrito en inglés propio del estado de Carolina del Norte, Estados Unidos. Este es un inglés sureño, un dialecto típico de las áreas rurales en los estados al sur del país.

Es un texto literario que cumple la función poética o estética del lenguaje. La novela tiene varios géneros: suspenso, ciencia ficción y humor (específicamente humor negro).

Destinatarios: lectores jóvenes y adultos que leerán el libro para su propio disfrute y entretenimiento, sin fines de educativos. El texto meta deberá estar escrito en español neutro, ya que el libro traducido se venderá a nivel internacional en América Latina y a aquellos hispanohablantes que residan en los Estados Unidos.

Motivo del encargo: la novela *The Lost Causes of Bleak Creek* tuvo un gran éxito en los Estados Unidos y es un *best seller* del New York Times. Penguin Random House es una empresa multinacional editorial, cuya filial, Crown Publishing Group, se encargó de la publicación del libro original. Debido a la popularidad mundial de los autores y al éxito de la novela, la publicación de la versión traducida al español quedó a cargo de otra filial, Penguin Random House Grupo Editorial, que es la división en lengua española. Desde el 2013 tiene sede en Estados Unidos, específicamente en Miami, Florida, y oficinas por todo el mundo. Propaga cientos de títulos digitales e impresos en diversos géneros. Su principal objetivo es tener un público internacional y diverso, tanto en lenguas como en edades. Esta editorial desea contratar los servicios de un traductor, pero antes solicita una muestra de traducción que consta de dos fragmentos de dos capítulos diferentes. El primer fragmento es del capítulo 1 y el segundo fragmento es del capítulo 22.

2.2. Texto base

Chapter 1 Extract

“Alicia’s still not here?” Leif asked.

“Nah,” Rex said. “Or if she is, I haven’t seen her.”

“Even when I’m late, she’s even later,” Leif complained.

Alicia Boykins had completed their friend trio when she’d moved to Bleak Creek in third grade. During recess on her second day at school, she’d asked Rex and Leif if she could get in on the drawing contest they were having. They’d given her a skeptical “Um, okay” and told her she’d have to “draw fast ‘cause they were almost done.” “That’s not a problem,” Alicia had said, taking a multi-pointed rainbow pen from her pocket and, within minutes, busting out a picture of a smiling girl clutching three human heads in each hand. Rex and Leif had looked down at their own creations—a dragon wearing a beret and a half turtle, half bear, respectively—and realized they’d found a friend even weirder than they were.

“She’ll be here, don’t worry,” Rex said.

“The whole point is that the scene takes place at an outdoor event,” Leif said. “So we need to shoot before it’s over.”

“We’ll be fine,” Rex said, unzipping his backpack and taking out the camcorder. “We still gotta figure ou—”

“What’s up, fellas?” Rex and Leif turned to see Mark Hornhat next to them, in his usual polo shirt and khaki shorts and smelling like he had just showered in Eternity by Calvin Klein.

“Oh, hey,” Rex said, trying his best to seem enthusiastic.

“You guys ready for some ‘cue?”

Rex and Leif shrugged. Hornhat was one of those guys they probably wouldn’t be friends with if they lived in a bigger town and had more options. He lived in Heath Hills, the affluent, gated section of Bleak Creek, and, for Rex and Leif, he served as a walking representation of why being rich wasn’t all it was cracked up to be. “I’m not going to make too much money when I get older,” Rex had once said. “Don’t wanna turn into a Hornhat.”

“Can’t believe freshman year’s starting soon,” Hornhat said. “High school, amigos.”

“Yeah,” Leif said, swallowing so loudly that it made a sound. He and Rex hadn’t explicitly talked about it yet, but Rex knew they were both pretty nervous about high school.

“What’s the camera for?” Hornhat asked, gesturing toward Rex’s hand.

Rex raced to form the word “Nothing,” but Leif spoke first.

“Our movie,” he said.

2.3. Texto meta

Fragmento del Capítulo 1

—¿Alicia todavía no llegó? —preguntó Leif.

—No —dijo Rex—. O por lo menos yo no la vi.

—Incluso cuando yo llego tarde, ella me supera —se quejó Leif.

Alicia Boykins había completado el trío de amigos cuando se mudó a Bleak Creek en tercer grado. En su segundo día de escuela, durante el recreo, ella les preguntó a Rex y Leif si se podía sumar a su competencia de dibujo. Le dijeron con tono escéptico “mmm, está bien” y que debía “dibujar rápido porque estaban por terminar”. Alicia les respondió que “eso no era un problema”. Sacó un bolígrafo multicolor de su bolsillo y, en minutos, dibujó una niña sonriente con tres cabezas humanas en cada mano. Rex y Leif miraron hacia abajo a sus propias creaciones (un dragón con una boina y un animal mitad tortuga mitad oso, respectivamente) y se dieron cuenta de que habían hallado una amiga aún más rara que ellos.

—Ya va a llegar, no te preocupes —dijo Rex.

—La idea es que la escena transcurra en un evento al aire libre —dijo Leif—. Así que tenemos que filmar antes de que esto termine.

—Va a salir todo bien —dijo Rex, abriendo su mochila para sacar su filmadora—. Todavía tenemos que resol...

—¿Qué tal, amigos?

Rex y Leif se dieron vuelta y vieron a Mark Hornhat a su lado, como siempre con una camisa polo y bermudas color beige. Olía como si se hubiera bañado en Eternity de Calvin Klein.

—Ah, hola —dijo Rex, tratando de sonar lo más entusiasta posible.

—¿Están listos para la parrillada?

Rex y Leif se encogieron de hombros. Hornhat era de esas personas de las cuales probablemente no serían amigos si viviesen en un pueblo más grande y tuviesen más opciones. Él vivía en Heath Hills, el barrio cerrado opulento de Bleak Creek y, para Rex y Leif, era el perfecto ejemplo de por qué ser rico no era tan genial como parecía. Una vez Rex dijo “cuando crezca no voy a tener mucho dinero, no quiero convertirme en un Hornhat”.

—No puedo creer que estemos por empezar primer año —dijo Hornhat—. La secundaria, amigos.

—Sip —dijo Leif, tragando tan fuerte que hizo un sonido. Él y Rex todavía no habían hablado del tema explícitamente, pero Rex sabía que estaban bastante nerviosos.

—¿Para qué es la cámara? —preguntó Hornhat, señalando la mano de Rex.

Rex intentó llegar a formar la palabra “nada”, pero Leif habló primero.

—Nuestra película —dijo él.

Rex sighed. He had come to despise talking about their movie with other people, since it always seemed to suck the magic right out of the whole thing. He knew telling Hornhat would be no exception.

“Whoa, cool!” Hornhat said. “What’s it called?”

“*PolterDog*,” Leif said, stroking his dog’s back. “Tucker’s the lead.”

Hornhat squinted at them. “So, it’s a part chicken, part dog?”

“No,” Rex said, tempted to hit Hornhat with the camcorder whack-a-mole-style.

“Then why’s it called Poultry Dog?”

“It’s not,” Leif said. “It’s *PolterDog*! About a ghost dog. Like *Poltergeist* but without the *geist*. And instead a dog.”

“Ohhhh,” Hornhat said, finally getting it. “You should just call it *Ghost Dog*. That’s cooler.”

“If by cooler you mean super obvious,” Rex said. This was the exact conversation they’d had with at least ten other people. Though somehow it was worse with Hornhat.

Rex suspiró. Ya odiaba hablar de su película con otras personas, porque parecía que le quitaba la magia a todo el asunto. Y sabía que contarle a Hornhat no iba a ser la excepción.

—Guau, ¡genial! —dijo Hornhat—. ¿Cómo se llama?

—*PolterPerro* —dijo Leif, acariciando la espalda de su perro—. Tucker es el protagonista. Hornhat entrecerró los ojos.

—Entonces, ¿el perro está adentro de un cartel?

—No —dijo Rex, con ganas de golpearlo con la filmadora en la cabeza.

—¿Y por qué se llama Póster Perro?

—No se llama así —dijo Leif—. ¡Es *PolterPerro*! Se trata de un perro fantasma. Como *Poltergeist* pero sin el *geist*. Y, en vez, un perro.

—Ahhhh —dijo Hornhat, por fin entendiendo—. Deberían llamarlo solo *Perro Fantasma*. Es mejor.

—Sí claro, si mejor significa súper obvio —dijo Rex. Ya habían tenido esta misma conversación mínimo con otras diez personas. Pero de algún modo, con Hornhat era peor.

Chapter 22 Extract

“Y’ALL SURE YOU DON’T WANT any more snacks?” GamGam asked, poking her head into the shed in her backyard where Janine, Donna, Rex, and Ben were gathered.

“I think we’re all set,” Janine said, feeling like a twelve-year-old as she gestured to the grapes, pretzels, and goldfish her grandmother had just set down in bowls on a wooden bench. She could’ve really used a tequila. “But thanks, GamGam.”

“Okay, Neenie. If you change your mind, just give a holler! This is so excitin’. My girls, makin’ a movie together again!”

“Yup,” Janine said, nodding awkwardly, camera on her shoulder, intent on making sure GamGam didn’t suspect they hoped to do much more than just make a documentary.

“It’s starting to rain out here!” GamGam said as she ambled away. “My gout’s gonna go nuts...”

They stood listening to the rain beat down on the shed’s corrugated roof, inhaling the smell of mulch as they waited for GamGam to move out of earshot. Donna took sips from a can of Diet Pepsi. Rex grabbed a handful of goldfish.

“All right,” Ben said, suddenly all business, “so as I was saying—”
“Hold up, kiddo,” Janine said. “Let me get the camera going.” She wasn’t sure how all this would play out, especially now that they were dealing with more than just a cult. They’d uncovered some kind of sick supernatural kidnapping scheme, and Janine had decided it would be wise to record as much of the planning as possible. If it didn’t result in a film, it could at least be evidence.

“Oh, sure, of course.” Ben subtly readjusted his expression, as if he had a specific face he thought would look best on camera. It was hard for Janine not to laugh, as Ben—paranoid that Whitewood still had people out searching for him—had disguised himself with Rex’s help. He was in a T-shirt, sweatpants, the brown curly wig Leif had worn when he thought he’d replace Alicia in *PolterDog*, and red sunglasses that Rex had gotten for free at last year’s middle school dance. Ben didn’t seem to have any idea how ridiculous he looked. “All set?”

“You got it, Curly Sue.”

“Excellent,” Ben said. “So as I was saying, our focus needs to be on getting Alicia out of the spring. If we—”

“But we still agree,” Rex interrupted, “that if Alicia’s down there, that means all the other kids reported as dead are probably alive down there too, right? Like, trapped in the dirt walls?” Rex still couldn’t believe how crazy this whole thing was.

“Most likely,” Ben said. “But taking into consideration the small window of time we’ll actually have to do this, it behooves us to focus on Alicia first.”

Fragmento del Capítulo 22

—¿ESTÁN SEGUROS DE QUE NO QUIEREN otro tentempié? —preguntó Tata, asomando la cabeza por el cobertizo de su jardín, donde Janine, Donna, Rex y Ben estaban reunidos.

—Creo que estamos bien —dijo Janine, sintiéndose como de doce años luego de señalar a los cuencos con uvas, pretzels y galletitas de queso que su abuela había dejado sobre un banco de madera. En realidad, le hubiera venido bien un tequila—. Gracias Tata.

—Está bien, Nini. Si cambian de opinión, ¡péguenme un grito! Esto es tan emocionante. Mis chicas, ¡haciendo una película de nuevo!

—Sip —dijo Janine, asintiendo torpemente, con la cámara sobre su hombro. Su abuela no podía sospechar que planeaban hacer mucho más que un simple documental.

—¡Empezó a llover afuera! —dijo Tata mientras se iba lentamente—. Mi gota se va a poner como loca...

Se quedaron parados escuchando la lluvia caer sobre el techo ondulado del cobertizo, inhalando el olor a mantillo mientras esperaban a que Tata se alejara. Donna tomaba sorbos de una lata de Pepsi Light. Rex agarró un puñado de galletitas de queso.

—Bueno —dijo Ben, de repente listo para comenzar—, entonces como les decía...

—Un momento, pequeño —dijo Janine—. Primero voy a encender la cámara.

Janine no estaba segura de cómo iba a avanzar todo esto, especialmente ahora que no se enfrentaban solo a una secta. Habían descubierto una especie de plan morboso y sobrenatural de secuestro, y ella había decidido que sería sensato filmar la planificación lo máximo posible. Si no terminaba siendo una película, al menos podría servir como prueba.

—Ah sí, claro. —Ben modificó sutilmente su expresión, como si una cara específica se viera mejor en cámara. A Janine le costaba no reírse porque Ben, paranoico de que Whitewood aún tuviera personas buscándolo, se había disfrazado con la ayuda de Rex. Tenía puesto pantalones deportivos, una remera, y la peluca rizada que Leif había usado para reemplazar a Alicia en *PolterPerro*. También tenía las gafas rojas que Rex había conseguido gratis el año pasado en el baile de la escuela. Parecía no tener idea lo ridículo que se veía—. ¿Todo listo?

—Todo en orden, ricitos de oro.

—Excelente —dijo Ben—. Entonces como decía, tenemos que concentrarnos en sacar a Alicia del manantial. Si nosotros...

—Pero todavía estamos de acuerdo —interrumpió Rex— en que si Alicia está ahí abajo, eso significa que todos los otros chicos declarados muertos probablemente también estén ahí vivos, ¿no? O sea, ¿atrapados en las paredes de tierra? —Rex no podía creer lo loco que era todo esto.

—Probablemente —dijo Ben—. Pero considerando que en realidad no tenemos mucho tiempo para hacer esto, nos incumbe enfocarnos en Alicia primero.

“Okay,” Rex said, not sure what “behoove” meant or why Ben found it necessary to use such words. He was pretty sure he was doing it for the camera. “But we also have to save Leif from the school.”

“That’s not our focus either,” Ben said, somewhat sternly. “Look, if we can rescue Alicia from the spring and show everyone that she’s alive, Whitewood’s plan will be exposed and the school will be shut down, thereby allowing us to go back and save those other kids, including Leif.” Ben crossed his arms and looked at Rex. “Cause and effect.”

“Hmm,” Rex said, nodding, not wanting to fully agree. Somehow Ben had taken the mantle as leader, which seemed all wrong. Leif and Alicia were *his* best friends; he should be the one planning the rescue. He was sticking his neck out enough as is, lying to his parents that he was at a classmate’s house for a school project (almost true), so he should at least retain control of how this all went down. And if he *were* going to cede leadership to anyone, it would be to Janine, the experienced filmmaker in her twenties, not the homeschooled weirdo dressed like Screech from *Saved by the Bell*.

“It’s our best shot,” Ben said. “I’ve been at the school, I know how it works.” Rex, who hated nothing more than being told he didn’t know about something, couldn’t accept that. “What about posters, though?” he asked, not entirely sure where he was going with it.

“What do you mean?” Janine asked, pointing the camera at him.

“Just, like...what if we took a still frame of Alicia from that underwater footage and put it on a flyer that says, you know, like: Alicia Boykins is alive! In Bleak Creek Spring! All the other “dead” kids are there too! Whitewood School is a scam! And put it on telephone poles and stuff. Around town.” Rex muttered the last two words, as he’d realized about halfway through what a terrible idea it was.

“What would that accomplish?” Ben asked.

“You know,” Rex said. “Just...gettin’ the word out.”

“Will people even be able to tell that’s a picture of Alicia?” Donna asked.

“I mean...probably.” Rex reached for some more goldfish to try and diffuse his discomfort. “It’s just another option. Maybe we can come back to it later.”

Everybody gave sort of a half nod, then looked back to Ben. As much as Rex hated it, he had no choice but to let Ben assume the role of leader, at least for now. He finally understood Leif’s frustration with always taking the back seat. When they got him out of the school, he’d make sure to apologize.

“All right,” Ben said, gesturing like a tour guide, “before we get into the details of our rescue mission, I’d now like to turn things over to Janine, who’s done some great research for us.”

—Está bien —dijo Rex, no entendiendo qué era “incumbir” o por qué Ben tenía que usar ese tipo de palabras. Estaba casi seguro de que lo hacía para la cámara—. Pero también tenemos que salvar a Leif de la escuela.

—No nos tenemos que concentrar en eso tampoco —dijo Ben, con cierta firmeza—. Miren, si rescatamos a Alicia del manantial y les mostramos a todos que está viva, revelaríamos el plan de Whitewood y la escuela cerraría, lo que nos permitiría volver y salvar a los demás, incluso a Leif. —Ben se cruzó de brazos y miró a Rex—. Causa y efecto.

—Mmm —dijo Rex, asintiendo, aunque sin querer estar completamente de acuerdo.

De alguna manera, Ben había asumido el rol de líder, lo cual no le parecía correcto. Leif y Alicia eran sus mejores amigos; él debía planificar su rescate. Ya se la estaba jugando bastante, mintiendo a sus padres al decirles que estaba en la casa de un compañero por un trabajo de la escuela (casi cierto). Así que, por lo menos debería decidir cómo se iba a desarrollar todo. Y si le fuera a ceder el liderazgo a alguien, sería a Janine, la cineasta con experiencia de veintipico de años. No a ese bicho raro que fue educado en su casa y que además estaba vestido como Screech de *Salvados por la Campana*.

—Es nuestra mejor oportunidad —dijo Ben—. Yo estuve en esa escuela, sé cómo funciona.

No había nada que Rex odiara más que le dijeran cómo hacer las cosas. No lo podía aceptar.

—¿Y qué tal unos volantes? —preguntó Rex, no del todo seguro a qué iba con eso.

—¿A qué te refieres? —preguntó Janine, apuntándole la cámara.

—O sea... y si tomamos una imagen de la filmación en el agua cuando aparece Alicia y la imprimimos en unos volantes que digan, ya saben, algo como: *¡Alicia Boykins está viva! ¡En el manantial de Bleak Creek! ¡Todos los otros niños “muertos” están ahí también! ¡La Escuela Whitewood es una farsa!* Y los ponemos en postes y eso. Por el pueblo —Rex murmuró estas últimas tres palabras, después de darse cuenta por la mitad de lo terrible que era su idea.

—¿Qué lograríamos con eso? —preguntó Ben.

—Ya saben... —dijo Rex—. Simplemente... correr la voz.

—¿Acaso las personas podrán reconocer a Alicia en la imagen? —preguntó Donna.

—O sea... probablemente. —Rex agarró unas galletitas de queso, intentando disimular su incomodidad—. Es solo otra opción. Podemos volver a discutirlo más tarde.

Todos asintieron a medias y volvieron a mirar a Ben. Por más que Rex lo odiara, no tenía más opción que dejar que él asumiera el rol de líder, al menos por ahora. Finalmente entendía la frustración de Leif por quedar siempre en segundo plano. Cuando lo rescataran de la escuela, le pediría disculpas.

—Muy bien —dijo Ben, haciendo gestos como de guía turístico—, antes de entrar en los detalles de nuestra misión de rescate, primero vamos con Janine, quien realizó una gran investigación.

Again, Janine had to hold back a laugh. Though she'd more or less gotten used to working side by side with fourteen-year-olds, there were still moments when she was struck by how surreal her life had become. "Thanks, Ben," she said in a peppy newscaster voice. "Let me just...Here." She passed the camcorder to Donna. "Could you film for a sec?"

"Oh," Donna said, receiving the camera with reverence and care, as if she were holding a newborn. "Yeah." Janine knew this was probably the first time Donna had held a camera since their teenage movie-making days.

"So," Janine said once Donna had started filming, "when I went back to the library, I found..." Janine picked up a large book from the ground and dropped it onto the snack bench with a thud. "This."

Donna zoomed in on the cover, which read *Paranormal Phenomena*.

"Out of everything I read during the, like, eight hours I was there, this one seemed to have the most helpful info for our situation." Janine picked up the heavy book and began leafing through the pages. "I was trying to read about everything water related, and I found this whole section about...Yeah, here it is." She put the open book back down on the bench, pushing aside the snack bowls to make room. Everyone huddled around.

"Pretty sure we're dealing with a *cursed spring*," Janine said.

Rex sneezed. It was a dusty book.

"Feel free to read all the tiny print," Janine said, "but for now, I'll give you the Cliffs Notes: There's this idea in Celtic folklore that springs can be cursed. And once they're cursed, lots of weird shit goes down."

There was a huge crash of thunder, bizarrely well-timed for dramatic emphasis. They all silently acknowledged it before Janine continued.

"So, the idea is that every spring has a spirit within it. And the spirits are thought to be capable of doing different stuff: They might heal people, or give them knowledge, and sometimes—in the case of a cursed spring—do bad things, like collect people, so to speak, storing them...alive."

"Storing them for what?" Rex asked.

"It's not clear, but it seems like the spirit feeds on the people in some way. Like, absorbs their souls or something."

Janine realized that Donna had stopped filming, the camera held down by her side, a look of terror on her face.

"What's wrong, Don?"

"I met the spirit," Donna said.

De nuevo, Janine tuvo que contener la risa. Aunque ya se había acostumbrado más o menos a trabajar con chicos de catorce años, por momentos todavía le sorprendía lo absurda que se había vuelto su vida.

—Gracias, Ben —dijo ella, con un tono animado de conductora de noticiero—. Voy a... ten. —Le dio la cámara a Donna—. ¿Podrías filmar un segundo?

—Ah —dijo Donna, al recibir la cámara con veneración y cuidado, como si estuviera sosteniendo un bebé—. Sí.

Janine sabía que probablemente esta era la primera vez que Donna agarraba una cámara desde su adolescencia, cuando hacían películas.

—Bueno —dijo Janine una vez que Donna empezó a filmar—, cuando volví a la biblioteca, encontré... —Agarró un libro grande del piso y lo dejó caer sobre el banco de madera—. Esto.

Donna hizo *zoom* en la tapa del libro, que decía *Fenómenos Paranormales*.

—De todo lo que leí durante las, eh, ocho horas que estuve ahí, me pareció que esto tenía la información más útil para nuestra situación. —Janine agarró el libro pesado y comenzó a hojear las páginas—. Estaba buscando todo lo relacionado con el agua, y encontré una sección entera sobre... Sí, es esta.

Volvió a apoyar el libro abierto sobre el banco, moviendo los cuencos para hacer espacio. Todos se amontonaron alrededor.

—Estoy bastante segura de que nos encontramos con un *manantial maldito* —dijo Janine.

Rex estornudó. El libro estaba lleno de polvo.

—Pueden leer todas las letras pequeñas —dijo Janine—, pero, por ahora, les voy a dar el resumen: hay una idea en el folklore celta de que se puede echar una maldición sobre un manantial. Y una vez que este se maldice, pasan un montón de cosas raras.

Se escuchó un trueno ruidoso, extrañamente oportuno para dar un énfasis dramático. Todos lo escucharon en silencio antes de que Janine continuara.

—Entonces, la idea es que cada manantial contiene un espíritu. Y se cree que los espíritus son capaces de hacer distintas cosas: pueden sanar a las personas, darles conocimientos y, a veces, cuando el manantial está maldito, puede causar daño, como atrapar gente, por así decirlo, y almacenarla... viva.

—¿Almacenar para qué? —preguntó Rex.

—No está claro, pero parece que el espíritu se alimenta de las personas de alguna manera. Como que, absorbe sus almas o algo así.

Janine se dio cuenta de que Donna había dejado de filmar. Tenía la cámara a un costado, con una mirada de terror.

—¿Qué pasa, Don?

—Yo vi al espíritu —dijo Donna.

The thunder boomed again as Rex, Ben, and Janine stared at Donna, unsure what to say next.

“So, like...” Janine said, trying to be delicate with her words. “How come you, uh, never...mentioned this?”

Donna shrugged. “Didn’t want to sound crazier than I already seem, I guess. Also it’s not the most fun thing to talk about.”

“That’s...awful. I’m sorry,” Janine said, reaching to take the camera from Donna, realizing this might be good to film.

“It’s not like I really saw it or anything,” Donna said. “I never even had a word for what it was until I just heard you say that. It was more of a feeling, like I was being surrounded by something. *Someone*. Who was, like, inspecting me or something.”

“I felt that too,” Rex said. “When I was swimming. I mean, probably not nearly as intensely as you did, but I know what you’re talking about.”

“And that’s what must’ve grabbed the camera,” Ben said.

“And what the cult is worshipping,” Rex added.

“What else does it say in there?” Ben asked.

Janine continued to film, now focusing on the open book as she spoke. “Blood is required for the spirit to collect someone,” she explained.

“Oh, man,” Rex said. “Like the blood that made the spring light up and bubble.”

“That was the spring opening up,” Ben said, putting it together.

“Exactly,” Janine said. “Once there’s blood in the water, that seems to create, like, a gateway.”

The rain suddenly intensified to a downpour, forcing them to speak louder.

“And if it’s a gateway in,” Ben said, “it could be a gateway out, too.”

“Maybe...” Janine said.

“Okay, wait.” Ben began to pace around the shed. “This could be good. This could be very good. If we put blood in the spring, like *a lot* of blood, maybe it’ll open the gateway even wider and longer for us to extract Alicia.”

“Yeah,” Rex said. “It could, like, loosen the spirit’s hold on her.”

“Again, that’s a huge maybe,” Janine said. “It doesn’t say anything about the amount of blood.”

“Anything else relevant in there?” Ben asked.

“Just something about how a curse can alter and reverse the properties of the water,” Janine said. “Not sure that really—”

“Kidney stones,” Ben said flatly.

Everyone stared at him.

El trueno retumbó otra vez mientras Rex, Ben y Janine miraban a Donna, sin saber qué decir.

—O sea... —dijo Janine, tratando de elegir cuidadosamente sus palabras—. ¿Por qué, eh, nunca... lo mencionaste?

Donna se encogió de hombros.

—No quería sonar más loca de lo que ya parezco, supongo. Además, no es lo más divertido para contar.

—Eso es... horrible. Lo siento —dijo Janine, estirándose para recuperar la cámara, luego de darse cuenta de que quizás sería bueno filmar esto.

—No es que realmente lo haya *visto*, ni nada —dijo Donna—. Nunca supe cómo llamarlo hasta recién cuando te escuché decir eso. Era más como una sensación, como si algo me rodeara. *Alguien*, que me examinaba o algo así.

—Yo también lo sentí —dijo Rex—. Cuando estaba nadando. O sea, probablemente no tan intenso como te pasó, pero sé de lo que estás hablando.

—Y eso es lo que debe haber agarrado la cámara —dijo Ben.

—Y lo que la secta alaba —agregó Rex.

—¿Qué más dice ahí? —preguntó Ben.

Janine siguió filmando, ahora enfocando al libro abierto mientras hablaba.

—Se requiere sangre para que el espíritu atrape a alguien —explicó ella.

—Oh, no —dijo Rex—. Como la sangre que iluminó el manantial y lo hizo burbujear.

—Eso significa que el manantial se estaba abriendo —dijo Ben, atando cabos.

—Exactamente —dijo Janine—. Una vez que hay sangre en el agua, parece que se crea como un portal.

De repente la lluvia se intensificó y comenzó a diluviar, lo que hizo que tuvieran que hablar más fuerte.

—Y si es un portal para entrar —dijo Ben—, podría funcionar para salir también.

—Tal vez... —dijo Janine.

—Bien, esperen. —Ben comenzó a caminar de un lado a otro por el cobertizo—. Esto podría ser bueno. Podría ser muy bueno. Si echamos sangre en el manantial, o sea, *mucha* sangre, quizás el portal se haga más grande y dure más tiempo para que podamos sacar a Alicia.

—Sí —dijo Rex—. Podría hacer que el espíritu, como que, la suelte.

—De nuevo, es una gran suposición —dijo Janine—. Aquí no dice nada sobre la cantidad de sangre.

—¿Dice algo más que nos sirva? —preguntó Ben.

—Solamente algo de que la maldición puede cambiar y revertir las propiedades del agua —dijo Janine—. No creo que eso...

—Cálculos renales —dijo Ben, sin expresión.

Todos lo miraron.

“Bleak Creek Spring was once known to heal people, right?” He continued. “That’s why the Whitewood School used to be a resort. So if the curse reversed the properties of the water, then maybe—”

“But it’s not like people like Big Gary are out swimming in the spring,” Rex said, thinking he had a good point.

“No, but the creek is the town’s main water supply,” Ben said.

“Oh. Right.” Rex reached for some grapes.

Janine couldn’t believe it.

Somehow she’d ended up right back where she started. With *The Kidney Stoners*.

“Hmm. It also says that ‘those of us who drink of the waters shall be persuaded by the waters,’ ” Rex said, squinting as he leaned over the giant tome with a mouthful of grapes.

“Oh my bod,” Janine said. “Maybe that’s why people in town are willing to ignore the deaths at the school.”

“And why Whitewood’s followers will do whatever he asks,” Ben added. “They drink *directly* from the spring.”

Rex’s eyes bugged out, signaling a sudden revelation. “We gotta stop drinking the town water! And get our parents to stop too!”

—Antes, el manantial de Bleak Creek era conocido por sus poderes curativos, ¿no? —Y siguió—. Por eso la Escuela Whitewood solía ser un complejo vacacional. Así que si la maldición revierte las propiedades del agua, entonces quizás...

—Pero tampoco es que las personas como el Gordo Gary se la pasen nadando en el manantial —dijo Rex, creyendo que tenía un buen punto.

—No, pero el principal suministro de agua del pueblo viene del manantial —dijo Ben.

—Ah. Cierto. —Rex agarró unas uvas.

Janine no lo podía creer.

De alguna manera, había vuelto justo a donde todo había comenzado. Con *Los Calculadores Renales*.

—Mmm. También dice que “aquellos que beban de las aguas, se verán influenciados por ellas” —dijo Rex, entrecerrando los ojos mientras se inclinaba sobre el libro gigante con la boca llena de uvas.

—Cielos —dijo Janine—. Quizás por eso la gente del pueblo está dispuesta a ignorar las muertes en la escuela.

—Y por eso los seguidores de Whitewood hacen cualquier cosa que les pida —añadió Ben—. Beben *directamente* del manantial.

Rex abrió los ojos como platos, como si tuviera una revelación repentina.

—¡Tenemos que dejar de tomar el agua del pueblo! ¡Y no podemos dejar que nuestros papás la tomen tampoco!

2.4. Análisis de los problemas de traducción

A continuación, se analizarán algunos ejemplos de juegos de palabras, metáforas y cultuemas que encontramos en el texto base.

2.4.1. Primer problema: juegos de palabras

Consideraciones generales

El juego de palabras es un fenómeno frecuente y universal del lenguaje que, a través de equívocos, busca producir un efecto cómico. Se basa en la manipulación errónea, accidental o deliberada de las palabras ya sea por confusiones en su aspecto sonoro (homonimia o paronimia) o por confusiones en sus significados (polisemia). En este caso, el objeto de análisis es una obra literaria, por lo que la manipulación es intencional. Dirk Delabastita, autor que ha estudiado la traducción de los juegos de palabras en gran profundidad, señala que:

Wordplay is the general name for various textual phenomena in which structural features of the language(s) used are exploited in order to bring about a communicatively significant confrontation of two (or more) linguistic structures with more or less similar forms and more or less different meanings (1996: 128).

La definición de Delabastita es entonces lo suficientemente neutral y abarcadora como para comprender que la similitud entre las dos (o más) palabras en juego no siempre es en relación a la pronunciación, sino que también puede ocurrir a nivel morfológico y léxico.

Por consiguiente, la definición de juego de palabras que tomaremos como referencia para nuestro análisis será: la manipulación deliberada de dos o más palabras o frases que presenten un grado de similitud en su forma (fonológicamente, morfológicamente, o léxicamente) pero que difieran en su significado, con el fin de producir un efecto humorístico.

En cuanto a la clasificación de los distintos tipos de juegos de palabras, teniendo en cuenta que analizaremos este fenómeno en el sentido restrictivo de un texto literario y que no analizaremos el uso del lenguaje en una comunidad de hablantes, entonces es posible clasificar el fenómeno en cuestión.

Nash (1985: 137-147) describe doce tipos de juegos de palabras, los cuales complementamos con las teorías de Delabastita (1993: 78-81). Sin embargo, debido a que analizaremos dos juegos de palabras de la novela *The Lost Causes of Bleak Creek*, explicaremos únicamente los dos tipos que resulten relevantes a nuestro análisis.

- Grafológicos (homofonía): son palabras que tienen una misma o similar pronunciación pero que difieren en su significado y escritura.
- Morfológicos (neologismos, afijación, y derivación): la clase de un morfema cambia y se crea otra palabra (a veces no existente) con un significado distinto. También ocurre cuando se intercambian aquellos morfemas que tienen una misma pronunciación pero difieren en clase y significado.

What's usually considered to be at issue in humor of this kind is the capacity that all languages have for referring to themselves, and thus for playing games with words. Metalinguistic expressions—sentences and phrases that refer to some aspect of their own linguistic form—carry meanings that are by definition internal to the language in which they are couched (Bellos, 2011: 79).

Este fenómeno lingüístico presenta dificultades a la hora de traducirlo debido a que el efecto humorístico del juego de palabras se basa en ciertas características estructurales de la lengua origen que la lengua meta generalmente no logra reproducir de forma equivalente. Delabastita ha realizado un análisis exhaustivo acerca de las posibles estrategias de traducción para estos fenómenos (1993: 192-227), y elaboró una tipología que es la que utilizaremos como referencia para el siguiente análisis de los dos casos puntuales en la novela *The Lost Causes of Bleak Creek*.

Análisis

Poultry Dog

En este contexto, los protagonistas de la novela le cuentan a un compañero que están filmando una nueva película titulada *PolterDog*, haciendo referencia a la famosa película *Poltergeist*. El compañero, confundido, les pregunta por qué se llama *Poultry Dog*. El juego de palabras en este caso es en relación a la similitud en pronunciación (y también en su escritura) de la palabra *poultry* y *polter* (el “lexema” de la palabra inventada *PolterDog*). Es decir, es un juego de palabras homofónico.

Consideramos de gran importancia mantener la referencia original a la película *Poltergeist*, por lo que decidimos traducir en primera instancia *PolterDog* como “PolterPerro”. El problema se presenta cuando debemos traducir *Poultry Dog*. Si un traductor sintiese la responsabilidad de mantener la fidelidad del texto base y serle leal al autor, tal vez consideraría una traducción literal como “Perro Avícola”. Desde nuestro punto de vista, esta traducción perdería no solo el sentido de confusión que está claramente representado en la interacción de los personajes, sino también el sentido humorístico. Cuando se trata de juegos de palabras, creemos que el traductor no debe buscar equivalencias a nivel léxico. En vez de focalizarse en los significantes del texto base, se debe enfocar en la relación entre ellos. En este caso, sería la similitud sonora. David Bellos propone una aproximación sobre lo que conlleva la traducción de un juego de palabras: “arduously head-scratching, intellectually agile wordsmiths may simultaneously preserve the reference, self-reference, and truth value of an utterance when fate smiles on them and allows them to come up with a multidimensional matching expression in their own language” (2011: 80).

Delabastita propone en su teoría (1993: 192-227) varias estrategias de traducción para los juegos de palabras. La estrategia que se empleó para esta traducción fue la denominada “From pun to punoid”. Delabastita acuña el término *punoid* y lo utiliza para referirse a “borderline

cases that have clear affinities with wordplay but whose membership to this category is nevertheless uncertain” (1993: 56). Según esta técnica, se intenta recrear el efecto del juego de palabras original mediante recursos retóricos, como por ejemplo la rima. Esta técnica también se la conoce más ampliamente como compensación:

The translator is unable to maintain an element x of the SL text in its original form or is altogether unable to maintain it. (x can be semantic, stylistic, syntactic, euphonic or any other element). This will impair the TL text as compared to the SL text. The translator then makes up for the loss of x by adding an element y to the TL text that is not present in the SL text (Langeveld, 1988: 83).

Teniendo en cuenta lo expuesto, se decidió traducir *Poultry Dog* como “Póster Perro”. Si bien no es un equivalente exacto del significante original y la relación entre los significados “póster” y “perro” resulta un tanto forzada, es preferible añadir un elemento distinto en el texto meta para así mantener la rima entre “póster” y “polter” lo máximo posible, para que finalmente cobre sentido la confusión.

The Kidney Stoners

En un principio, el personaje Janine decide hacer una película documental sobre el pueblo de Bleak Creek cuando se entera de que gran parte de la población tuvo un elevado número de cálculos renales. Entonces, se le ocurre el título *The Kidney Stoners*. Este es un juego de palabras morfológico, que consiste en agregar el sufijo *-ers* a *kidney stones* para modificar el significado del sustantivo y transformarlo a “grupo de personas poseedoras de cálculos renales”. Al agregar el sufijo, el efecto cómico que se genera es de una polisemia de la palabra *stoners*, ya que esta tiene otro significado muy conocido en el inglés, que es el de “una persona que fuma marihuana”.

Para la traducción de este juego de palabras, se decidió emplear la técnica propuesta por Delabastita denominada “from pun to pun”, la cual consiste en substituir el juego de palabras original por otro que puede compartir o no sus características formales. Por ende, *The Kidney Stoners* se tradujo como “Los Calculadores Renales”. La traducción mantiene la modificación morfológica del sustantivo “cálculos” por “calculadores” para transmitir el mismo significado de “grupo de personas poseedoras de cálculos renales”. Asimismo, esta nuevo significado genera una polisemia de la palabra “calculadores”, que significa “personas que calculan y consideran algo con atención y cuidado”. De esta manera, se recrea el mismo efecto presente en el texto base.

Este tipo de humor de juegos de palabras denota la capacidad autorreferencial que poseen los idiomas. Las expresiones metalingüísticas funcionan únicamente en el idioma que se formularon. Por ello, frente a estas situaciones, el traductor debe intentar generar el mismo efecto de manipulación en la lengua meta, sin preocuparse por trasladar los mismos significantes específicos de la lengua fuente. En nuestro análisis, vimos que las traducciones de ambos ejemplos no lograron mantener exactamente los significados del original. David Bellos explica que:

Humorous remarks, shaggy-dog tales, witty anecdotes, and silly jokes are untranslatable only if you insist on understanding “translation” as a low-level matching of the signifiers themselves. Translation is obviously not that. The matches it provides relate to those dimensions of an utterance that, taken together, account for its principal force in the context in which it is uttered (2011: 80).

2.4.2. Segundo problema: metáforas

Consideraciones generales

Para entender qué es la metáfora, primero debemos considerar dos posturas distintas: la tradicional (literalismo) y la cognitiva (figuralismo).

Desde el enfoque tradicional, la metáfora se considera únicamente como una figura retórica, es decir, una simple figura decorativa que modifica el sentido literal de una palabra, con el objetivo de transferir su significado, por otra palabra o expresión con la que se pueda identificar un cierto parecido. Es "la sustitución de una palabra por otra cuyo sentido literal posee cierta semejanza con el sentido literal de la palabra sustituida" (Lapesa 1985). Siguiendo esta corriente de pensamiento, la metáfora entonces no requeriría un conocimiento cultural de la lengua y, por ende, una mera búsqueda en el diccionario sería suficiente para su interpretación. Según Samaniego "habría por tanto una transferencia de significado, no una creación" (2000: 202)

Según el enfoque cognitivo, la metáfora se considera como una estructura conceptual que se refleja en el lenguaje. La forma en la que los seres humanos ven el mundo es a través de conceptos metafóricos en su mente que les permiten comprender los conceptos abstractos de sus pensamientos, por lo que la mayor parte del lenguaje es metafórico. La metáfora se diferencia de un simple fenómeno lingüístico, ya que denota una estructura conceptual que puede manifestarse a través de otras palabras o expresiones distintas a las empleadas por la metáfora original.

Teniendo en cuenta que nuestro objeto de estudio es una obra literaria, cabe destacar que la gran mayoría de los teóricos que estudian las metáforas dentro de textos literarios lo hacen desde una perspectiva tradicionalista. Eva Samaniego Fernández agrupa tres opiniones de autores: "podemos citar a PLIEGO SÁNCHEZ (1993: 98), que insiste en que la metáfora es propia de la literaria y, por tanto un fenómeno puramente decorativo, a ÁLVAREZ CALLEJA (1993) y a TORRE (1994: 142), que son de la misma opinión" (Samaniego Fernández, 2000: 265). Aun así, consideramos que es posible que coexistan ambas posturas y, por ende, analizaremos la metáfora en cuestión a un nivel léxico y conceptual.

Por análisis a nivel conceptual nos referimos a comprender las metáforas dentro de un contexto sociocultural específico. Al reconocer una metáfora en el texto literario, el traductor debe identificar la intencionalidad del autor. Snell-Hornby señala que:

[...] the extent to which a text is translatable varies with the degree to which it is embedded in its own specific culture, also with the distance that separates the cultural background of source text and target audience in terms of time and place (1995: 41).

Al mismo tiempo, el lector del texto meta debe entender los conceptos e intenciones del autor de manera que le resulte natural en su propia lengua. A tal fin, el traductor debe comprender exhaustivamente los distintos factores expuestos para así poder reproducir una metáfora equivalente en la lengua meta que transmita el significado e intención original. Por consiguiente,

el traductor literario se encuentra ante el desafío de encontrar el balance entre crear un texto natural para el lector y mantener la fidelidad al autor.

Análisis

He was sticking his neck out enough as is.

En este contexto, el personaje Rex está debatiendo el destino de sus dos mejores amigos. Él cree que debería ser el responsable de planificar el rescate, no solo porque son sus amigos, sino también porque él es el que se está arriesgando al mentirle a sus padres. La metáfora en cuestión es un modismo ya asentado en el idioma inglés (*stick your neck out*). Por esta razón, se puede decir que no es novedosa, ya que no es una creación propia del autor. Esta metáfora calificaría como lexicalizada, también denominada estándar (Newmark 1988:108).

En primer instancia, buscamos en distintos diccionarios los significados ya establecidos de la frase idiomática *stick your neck out*. Collins Dictionary la define como: “*If you stick your neck out, you bravely say or do something that might be criticized or might turn out to be wrong.*” Según Cambridge Dictionary, significa “*to take a risk*”. Según The Free Dictionary: “*To personally assume or expose oneself to some risk, danger, or responsibility; to imperil oneself or put oneself in harm's way.*” Al leer estas definiciones, queda claro que el significado general de la expresión es de arriesgarse.

Según las definiciones obtenidas, en un principio podríamos concentrarnos solo en expresar el significado de la frase, es decir, traducir la metáfora por una no-metáfora, que sería “ya se estaba arriesgando bastante”. Esta técnica de traducción se denomina generalización, que implica el uso de un término más general en la lengua meta. Sin embargo, esta traducción carece de la calidad discursiva del texto base y, de este modo, se estaría perdiendo el estilo del autor por un lenguaje más literal y llano. En este sentido, tomamos como referencia a Vázquez-Ayora, quien considera fundamental que el traductor comprenda la responsabilidad de su tarea, evitando principalmente las traducciones explicativas, que destruyen los matices de expresividad de los textos (1977: 313-321). Otra opción podría consistir en traducir la frase por “ya estaba corriendo un riesgo”. En esta opción, efectivamente introduciríamos una metáfora en la lengua meta. Aun así, esta traducción sería el equivalente a la frase inglesa *to take a risk*, y no contiene el mismo matiz que el modismo original. Entonces, proponemos una tercer alternativa, que es buscar otra metáfora en español que esté más alejada del significado literal. En español, existe la frase coloquial “jugársela” o, por ejemplo, “jugarse la vida”. El Diccionario de la Real Academia Española la define como “arriesgar, aventurar.”

Consideramos que la modulación es una estrategia primordial a la hora de traducir metáforas. Según Vázquez-Ayora, la modulación es el “cambio de la base conceptual en el interior de una proposición, sin que se altere el sentido de ésta, lo cual viene a formar un punto de vista modificado o una base metafórica diferente” (1977: 251-313). La habilidad de modular

pone a prueba la sensibilidad, el ingenio y el poder expresivo del traductor. Por consiguiente, utilizamos la técnica que distingue Vázquez-Ayora para traducir metáforas: equivalencia de una metáfora por otra. En este caso, se busca un equivalente de la primera metáfora en la lengua meta para que así se exprese el recurso original.

Teniendo en cuenta lo expuesto, decidimos traducir la frase *he was sticking his neck out enough as is*, como “ya se la estaba jugando bastante”.

Taking the back seat.

En este contexto, Rex se siente frustrado por no poder liderar el plan para rescatar a sus amigos y se da cuenta de que así es como se debe sentir Leif normalmente. Para expresar esta sensación de “no estar al mando”, Rex utiliza una metáfora (*take a back seat*). Al igual que el ejemplo anterior, esta metáfora es un modismo asentado en el idioma inglés, por lo que tampoco es novedosa, es decir, no es una creación propia del autor. Esta metáfora calificaría como lexicalizada o estándar.

Primero, buscamos en diccionarios la definición de esta expresión. Cambridge Dictionary la define como “*to choose not to be in a position of responsibility in an organization or activity*”. Según Dictionary.com, “*occupy an inferior position; allow another to be in control*”. Macmillan Dictionary define la frase como “*to deliberately become less active, and give up trying to control things*”. Por lo tanto, el significado de este modismo es evidentemente “no tomar el control” y, aparentemente, es una posición deliberada. Sin embargo, creemos que en este caso la expresión se refiere a una situación involuntaria, ya que se menciona el sentimiento de frustración.

Similarmente al ejemplo anterior, podríamos optar por una traducción descriptiva y simplemente transmitir el significado del modismo, por ejemplo: “finalmente entendía la frustración de Leif por nunca tomar el control”. Si bien esta opción utiliza una metáfora en la lengua meta, esta sería el equivalente a la frase inglesa *to take control*. Consideramos que con esta traducción, se perdería en cierto punto la creatividad discursiva presente en el texto base. Esto es debido a que “*take control*” es un modismo más común que se utiliza con más frecuencia. En cambio, “*take a back seat*” resulta una expresión menos estandarizada. Por ello, decidimos traducir la frase en cuestión por otra metáfora de la lengua meta: “quedar en segundo plano”.

2.4.3. Tercer problema: culturemas

Consideraciones generales

La labor de un traductor no consiste únicamente en traducir palabras, sino que también implica comprender las culturas (fuente y meta) en cuestión. Entonces, primero debemos comprender a qué nos referimos por cultura. Newark la define como “the way of life and its manifestations that are peculiar to a community that uses a particular language as its means of expression” (1988: 94). Según esta definición, la cultura de una comunidad se ve reflejada en el idioma. En otras palabras, el idioma podría considerarse como un vehículo, el cual las personas utilizan para expresar sus ideas del mundo y, por ende, su cultura.

Como se mencionó anteriormente, la traducción contiene un elemento intercultural, lo que implica que el cual el traductor actúe como un mediador entre culturas. Las diferencias que presentan las culturas ocasionan problemas al traducir. El término “culturema” hace referencia a esta problemática. Según Hurtado Albir, culturema sirve para referirse a:

los elementos culturales característicos de una cultura presentes en un texto y que, por su especificidad, pueden provocar problemas de traducción. Esos elementos culturales, que pueden aparecer marcados en un texto de modo más o menos explícito, son [...] de diversa índole: relacionados con la ecología, lo material, lo social, lo religioso, lo paralingüístico, etc. (2004: 611).

Asimismo, Lucía Molina Martínez también aporta su definición de culturema. Explica que es “un elemento verbal o paraverbal que posee una carga cultural específica en una cultura y que al entrar en contacto con otra cultura a través de la traducción puede provocar un problema de índole cultural entre los textos origen y meta” (Molina, 2006: 79).

En cuanto a estrategias y técnicas de traducción, Hurtado Albir propone que se deben tener en cuenta varios tipos de factores, y destaca los siguientes:

- 1) El tipo de relación entre las dos culturas [...] que determina el grado de acercamiento y la visión que una cultura tiene de la otra, así como el trasvase de los elementos culturales.
- 2) El género cultural en que se inserta. Las características del texto original condicionan la función del culturema en el texto.
- 3) La función del culturema en el texto original [...], su relevancia, o no relevancia, en relación con el conjunto del texto.
- 4) La naturaleza del culturema: el registro a que pertenece, su grado de novedad, de universalidad, etc.
- 5) Las características del destinatario: su motivación, su nivel cultural, etc.
- 6) La finalidad de la traducción, que, al determinar la elección del método traductor [...], llevará al traductor a optar por una solución traductora u otra y a utilizar diferentes técnicas (Hurtado Albir, 2004: 614-615).

En definitiva, un traductor debe tener en cuenta la posibilidad de enfrentarse a diferencias culturales, especialmente en la traducción de un texto narrativo literario, ya que este actúa como una forma de autoexpresión del autor y probablemente refleje aspectos de su propia cultura. Hurtado Albir explica que “no basta con los conocimientos lingüísticos; el traductor ha de poseer también conocimientos extralingüísticos: sobre la cultura de partida y de llegada, sobre el tema del que trata el texto que está traduciendo, etc.” (Hurtado Albir, 2004: 30).

Análisis

Goldfish

En este contexto, hay cuatro personajes reunidos en la casa de la abuela de Janine. La abuela les sirve algunos *snacks*, entre los cuales se menciona “*goldfish*”. Este es el nombre de una marca de galletitas muy popular en los Estados Unidos. Las galletitas son sabor a queso y tienen forma de pez. Si bien *Goldfish* es el nombre de una marca y se podría argumentar que esta se debe calcar en el texto meta, creemos que esta denominación representa un significado específico para las personas estadounidenses y por ello se considera un *culturema*.

Goldfish, más allá de ser una marca, es un nombre que la población estadounidense asocia específicamente con un producto en particular. Por supuesto, como todos los *culturemas*, debe funcionar en un contexto dado, tal como lo indica Nadal: “los *culturemas* no existen fuera de contexto, sino que surgen en el seno de una transferencia cultural entre dos culturas concretas” (2009: 96). *Goldfish* comúnmente se asociaría con el animal denominado pez dorado. En caso de que este fuera el significado, entonces dicho término no presentaría ningún problema para la traducción, ya que en español contamos con el equivalente exacto. Sin embargo, por el contexto podemos reconocer que se hace referencia a un *snack*.

Según Newark, “food is for many the most sensitive and important expression of national culture; food terms are subject to the widest variety of translation procedures” (1988: 97). Una posible estrategia de traducción sería buscar otro *snack* que sea conocido en América Latina, por ejemplo, Doritos. Esta es una buena opción ya que ambos productos comparten ciertas similitudes. Sin embargo, creemos que como traductores debemos ser muy cuidadosos al agregar elementos que no están presentes en el original. Debemos tener en cuenta que una obra literaria involucra personajes, por ende, no podemos suponer que el personaje de la abuela tendría Doritos en su casa. Por ello, decidimos emplear la estrategia de descripción y traducir *goldfish* como “galletitas de queso”.

You got it, Curly Sue

En este contexto, Ben está disfrazado de forma ridícula con una peluca rizada de mujer. Janine, a modo de burla, le dice “*you got it, Curly Sue*”. Aquí se está haciendo referencia a una película de 1991 titulada *Curly Sue*, la cual cuenta la historia de una niña huérfana. El nombre de esta película fue traducido oficialmente al español como *La pequeña pícara*.

En el estudio de los culturemas se advierte de inmediato que existen culturemas específicos de un país junto a culturemas que se comparten entre distintos países y lenguas [...] Muchos culturemas están asociados a personajes reales o ficticios de la historia de la religión, de la literatura, de los cuentos, etc. (Nadal 2009: 101).

Si bien se podría argumentar que ya contamos con una traducción al español y esa es la que se debería usar, nosotros creemos que esta opción no es la adecuada. Probablemente cuando el lector del libro en inglés lea *Curly Sue* se imagine a la niña de la película con el pelo rizado. Sin embargo, en español esta asociación se pierde, ya que “pequeña traviesa” resulta demasiado impreciso. Asimismo, no es una película que haya tenido el suficiente éxito como para que los hispanohablantes reconozcan la referencia. Entonces, como traductores debemos poner el foco en transmitir la intención detrás de este nombre. Lo que Janine está queriendo decir con *Curly Sue* es una burla, porque Ben tiene puesta una peluca rizada de mujer.

Teniendo en cuenta lo expuesto, decidimos buscar algún equivalente en español que fuera conocido para los hispanohablantes y que denotara una niña con cabellos rizados. Por ello, decidimos traducir *Curly Sue* por “ricitos de oro”, que es un personaje sumamente popular en numerosas culturas. Ricitos de Oro es un cuento de hadas, y se cree que proviene de una historia folklórica anónima. De esta manera, los lectores del texto meta comprenderán de inmediato la burla de Janine.

3. Conclusión

El presente trabajo académico tuvo como objeto analizar tres problemas de traducción en la obra literaria *The Lost Causes of Bleak Creek*. Analizamos específicamente los juegos de palabras, las metáforas y los culturemas. Realizamos un análisis conceptual crítico en el cual explicamos por qué estos fenómenos representan un desafío para la traducción literaria. Este análisis nos permitió luego buscar una solución para cada problema planteado. Asimismo, pudimos reflexionar sobre distintas opciones disponibles al momento de traducir.

Se tuvo en cuenta que el texto base es una obra literaria, por lo que cumple la función poética o estética del lenguaje. Consideramos que este tipo de texto es, en cierto modo, una forma de autoexpresión y que contiene elementos culturales propios del autor. Por ello, creemos que resulta fundamental comprender el contexto en el cual se escribió la novela, la cual transcurre en un pueblo pequeño de Carolina del Norte en Estados Unidos en los años 90. Nos encontramos con una gran cantidad de referencias culturales no solo de la década, sino también de aquella región en particular.

Podemos concluir, entonces, que el traductor literario debe ser capaz de captar las características que definen al autor de la obra, como su estilo, su humor, su prosa, sus peculiaridades, etc. No basta con que busque equivalencias en la lengua meta, pues numerosas veces nos resultó necesario desviarnos de algunos significantes originales para así poder transmitir el mensaje o el sentido. Entonces, el traductor debe sentirse libre de modificar, de forma criteriosa, ciertos elementos lingüísticos. A partir de esta conclusión, surge el interrogante de cuál es el balance entre modificar el texto base y ser fiel al autor. ¿Acaso existe una traducción fiel a su original? Tal vez la traducción de un obra literaria nunca pueda recrear completamente su original. Aun así, el traductor deberá crear un sustituto lo más parecido posible que pueda adaptarse a la lengua meta.

4. Referencias

- Bellos, D. (2011). *Is That a Fish in your Ear? Translation and the Meaning of Everything*. New York: Faber & Faber.
- Cambridge Dictionary. (s.f.). Stick your neck out. En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 03 de junio de 2020, de <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/stick-your-neck-out>
- Cambridge Dictionary. (s.f.). Take a back seat. En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 03 de junio de 2020, de <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/take-a-back-seat>
- Collins Dictionary. (s.f.). To stick your neck out. En *The Collins Dictionary*. Recuperado el 03 de junio de 2020, de <https://www.collinsdictionary.com/es/diccionario/ingles/to-stick-your-neck-out>
- Delabastita, D., (1993). *There's a Double Tongue: An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay, with Special Reference to Hamlet*. Ámsterdam, Países Bajos: Rodopi.
- Delabastita, D., (1996). *The Translator: Volume 2, Number 2: Wordplay and Translation: Essays on Punning and Translation*, Manchester, Inglaterra: St. Jerome Publishing.
- Dictionary.com. (s.f.). Take a back seat. En *Dictionary.com*. Recuperado el 03 de junio de 2020, de <https://www.dictionary.com/browse/take-a-back-seat>
- Hurtado Albir, A. (2004). *Traducción y traductología*. Madrid: Cátedra.
- Langeveld, A. (1988). *Compensation*, en Nekeman (ed.) *Translation, Our Future: Proceedings of XIth World Congress of FIT*, Maastricht: Euroterm, 83–84.
- Lapesa, R. (1985). *El lenguaje figurado*, Madrid, España: Gredos.
- Macmillan Dictionary.(s.f.). Take a back seat. En *Macmillan Dictionary*. Recuperado el 03 de junio de 2020, de <https://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/take-a-back-seat>
- Molina Martínez, L. (2006): *El otoño del pingüino: análisis descriptivo de la traducción de los culturemas*. Castelló de la Plana: Universitat Jaume I.
- Nadal, L. L. (2009). *Los culturemas: ¿unidades lingüísticas, ideológicas o culturales?* Language Design 11, pp. 93-120.
- Nash, W., (1985). *The Language of Humour*, Londres, Inglaterra: Longman.
- Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. London: Prentice Hall International Limited.
- Real Academia Española. (2001). Jugar. En *Diccionario de la lengua española* (22.a ed.). Recuperado de <https://www.rae.es/drae2001/jugar>

- Samaniego Fernández, E. (2000). *Diseño y aplicación de un marco de análisis de la traducción de la metáfora* (Tesis doctoral), Universidad de Alicante, España.
- Snell-Hornby, M. (1995). *Translation Studies an Integrated Approach*, Ámsterdam, Países Bajos, John Benjamins P.
- The Free Dictionary. (s.f.). Stick (one's) neck out. En *The Free Dictionary*. Recuperado el 03 de junio de 2020, de <https://idioms.thefreedictionary.com/stick+neck+out>
- Vázquez-Ayora, G. (1977). *Introducción a la traductología*, Washington D.C.: Georgetown University Press.