

El humor de los juegos de palabras en la novela china *Viaje al Oeste*, ¿un viajero a bordo?

The humour of wordplays in the Chinese novel *Journey to the West*. A traveller onboard?

Tian Mi¹

Rodrigo Muñoz Cabrera²

DOI: 10.32870/mycp.v11i33.824

Resumen

Una lengua es una manera por la que un pueblo en particular ve y describe el mundo y la vida. Trasladar el humor no es fácil, máxime si se trata de verter un texto de 700 años de antigüedad y de una cultura tan diversa. Los juegos de palabras son una fuente de propagación de la ironía, el doble sentido y el humor. No obstante, en la cultura china aparecen recursos de muy difícil representación en castellano, como puede ser la alusión a caracteres con diferente significación, pero de pronunciación similar, cuyo sentido es del todo desconocido para los hispanohablantes. Nuestro propósito ha sido comprobar los métodos empleados por los traductores a la hora de trasladar los juegos de palabras de la obra china "Viaje al Oeste" al español, y comprobar cómo estos han traspasado la barrera lingüística y vertido sus significados al castellano.

Palabras clave: humor, juego de palabras, traducción, español, chino.

Abstract

A language is a means by which any society sees and describes the world and life. Translating humour is not an easy task, especially if the aim is to translate a seven-hundred-year-old text from such diverse culture as the Chinese one. Wordplays are a source to propagate irony, double meaning and humour. However, in the Chinese culture there exist some resources that are extremely difficult to be translated into Spanish, such as characters with a different meaning, but with similar pronunciation. The meaning of these topics is unknown to Spanish speakers. We aimed to study the methods used to translate the wordplays of the Chinese book *Journey to the West* into Spanish and to analyze how translators have negotiated linguistic barriers to translate all the meaning they possess into Spanish.

Keywords: humour, wordplays, translation, Spanish, Chinese.

Artículo recibido el 08 de abril de 2022 y dictaminado el 18 de junio de 2022.

1. Universidad de Nankai. Weijin, 94. Tianjin, R.P. China. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7316-6760> correo electrónico: mi_tian@nankai.edu.cn
2. Universidad de Nankai. Weijin, 94. Tianjin, R.P. China. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7890-4083> Correo electrónico: rmunoz@nankai.edu.cn



Tanto el mundo antiguo como el actual, son una mansión de risas. Vosotros y yo vivimos dentro y, por lo tanto, nos criticamos mutuamente. Los que no hablan no son seres humanos, los que no rien no construyen palabras, sin risas ni palabras no se forma el mundo.

Feng Menglong, 1574-1646

1. Introducción

En Occidente, el humor es un tema que ha atraído el interés y la atención tanto de los filósofos de la antigua Grecia y Roma y los teólogos de la Edad Media, como de los sociólogos, psicólogos y lingüistas de la actualidad. No obstante, estos no han logrado proporcionar una definición de este concepto que pueda satisfacer a todos y el único consenso que comparten es la necesidad de una cooperación interdisciplinaria y transfronteriza para solventar tal misterio.

Por otro lado, en esta época, que se destaca por su digitalización y su globalización, los elementos humorísticos empaquetados en libros y comedias (al igual que en dibujos animados, memes y otras formas de expresión cultural y artística), han viajado y cruzado las fronteras geográficas con no menos frecuencia que otras mercancías o noticias. Es por todo ello que nos urge la investigación de este fenómeno y, al mismo tiempo, nos plantea saber cuál es el papel que desempeña la interculturalidad en esta cuestión.

De igual modo, y a la hora de comparar las lenguas china y española, nos enfrentamos a rasgos culturales radicalmente dispares. Por ello, cabe tener en consideración que el lenguaje, visto como la manifestación de una cultura, modela nuestra percepción de la realidad (Faber & León-Araúz, 2014, p. 146). El conocimiento en cualquier lengua está sesgado culturalmente, ya que los usuarios no pueden desprenderse de los valores que una civilización transporta en su lenguaje, ni de las características de la realidad que ha conceptualizado (Cabré, 1999, p. 244). En consecuencia, traducir el contenido semántico que entrañan elementos tradicionales ancestrales del mandarín al castellano es, de hecho, una tarea laboriosa.

En lo que respecta al humor en la antigua China, los puritanos confucianistas mostraban una actitud adversa y despreciativa hacia éste. Por lo tanto, las creaciones cómicas se categorizaban como literatura vulgar. Sin embargo, el pueblo chino nunca ha dejado de crear textos y elementos humorísticos que han sido recopilados minuciosamente por literatos e introducidos y modificados en sus propias obras. Una de ellas, *Viaje al Oeste* (siglo XVI), forma parte de la literatura humorística más representativa de China.

La novela se basa en el hecho biográfico real de un monje budista, de nombre Tang Sanzang (Wu, 2005, p. 3) (602-664), que viajó a la India para traer de ahí los sutras a China, con el objetivo de poder llevar a cabo una traducción directa y fiable de los textos sagrados originales de dicha religión y propagar, de ese modo, el budismo entre el pueblo chino. Esta historia se había compilado en forma de libro de viaje, poesía, cuento y obra de teatro a lo largo de la historia, siendo finalmente elaborada, supuestamente, por Wu Cheng'en (Wu, 2005, p. 6) (circa 1500) en una obra narrativa dividida en 100 capítulos. El erudito Lu Xun (2006, p. 114) (1881-1936) criticó que el autor de dicha novela tenía mucho talento para escribir comedias y que, a pesar de contar una historia que abunda en fantasías, introdujo una diversidad de contenidos que provocaba sonrisas.

Debido a su alto valor literario y humorístico, se la considera como una de las cuatro novelas clásicas de China y ha ganado tanta popularidad que el monje Tang Sanzang, junto con sus cuatro discípulos, se han convertido en personajes bien conocidos que aparecen frecuentemente en teleseries, películas o dibujos animados. Parece ser que los valores que contiene la obra han sobrepasado la barrera temporal y han sido igualmente evaluados y valorados tanto en la antigüedad como en la actualidad.

En el mundo hispánico existen dos traslaciones completas: una realizada por María Lacea y Carlos Trigoso Sánchez en 2010 (denominada, a partir de ahora, ES2) y una segunda, vertida por Enrique P. Gatón e Imelda Huang-Wang en 1992 (ES1). No obstante, existen algunas adaptaciones como, por ejemplo, *Peregrinación al Oeste* (2011) realizada por Liu Shu, Zhong Suyupu y Zhong Victoria, que ya ha sido presentada y analizada minuciosamente por Menghsuan Ku (2019).

En este artículo llevamos a cabo una comparación, en primer lugar, entre la noción del humor en Occidente y en China y analizamos, en particular, su empleo en los juegos de palabras. Seguidamente, y a partir de los ejemplos identificados en la obra *Viaje al Oeste*, examinamos las metodologías traductológicas adoptadas en las dos versiones completas en español, con el fin de evaluar y concluir las mejores estrategias que estimamos más adecuadas a la hora de transferir el humor que se expresa en los juegos de palabras del chino al castellano.

2. El humor, los juegos de palabras y la traducción

2.1. Nociones del humor en Occidente y en China

En cuanto buscamos la definición del vocablo *humor* en las enciclopedias o diccionarios occidentales, al día de hoy podemos aún encontrarlo como un término genérico que se refiere a cada uno de los cuatro líquidos corporales cuyo porcentaje puede determinar la personalidad del ser humano. A partir del siglo XVII, y gracias a las comedias de Ben Jonson (2010) (1572-1637), este vocablo empezó a relacionarse sistemáticamente con lo cómico. Después de una larga exploración llevada a cabo por ensayistas, esteticistas y filólogos, el humor se ha convertido, en el siglo XX, en un *término paraguas* empleado para cubrir todas las formas que conducen a la risa (Wickberg, 2014, pp. 350-351).

Esta evolución etimológica constante del vocablo es del todo inexistente en China. El humor, en su sentido de líquido corporal, puede coincidir parcialmente con el concepto de *qi* que, según los antiguos médicos y filósofos chinos, aluden a un material que fluye dentro del cuerpo y mantiene la armonía en el funcionamiento del organismo humano. Además, el *qi* se divide en *yin* y en *yang* y estos se materializan en los cinco elementos básicos (metal, madera, agua, fuego y tierra) que conforman el cuerpo humano y que se mezclan en distintas proporciones para formar distintos caracteres.

El humor, en el sentido de agudeza particular de las personas en la época de Jonson (2010), puede corresponder a *Huaji* (滑稽), el equivalente más primitivo del humor en mandarín (Yue, 2010, p. 403). Éste proviene de un verso de un célebre poeta romántico, de nombre Qū Yuan (340-278 a. C.). En su época, dicha voz describía un tipo de recipiente en el que el vino no cesaba de rebosar. El poeta utilizó este vocablo para describir a las personas con facilidad de palabra (Qū, 2009, p. 176). Más tarde, el prestigioso historiador Si Maqian (circa 145 a. C.) dedicó un capítulo a los *huajilistas* en una de sus obras y opinó que ellos eran los verdaderos expertos en producir burlas mediante palabras sutiles, pero certeras, con el fin de resolver la ambigüedad (Si, 2002, p. 775).

El equivalente al humor en su sentido más moderno en mandarín es *youmo* (幽默), acuñado por Lin Yutang (2010) en el año 1924 a fin de promover el humorismo en los círculos literarios chinos. En su *Ensayo sobre el humor* (Lin, 2010), detalló que lo propuso primordialmente en consideración a su parecida pronunciación a la voz inglesa *humour*, aunque tampoco le pasó por alto que se trataba del préstamo de una palabra escrita en un verso de Qū. El

poeta la utilizó para describir un *silencio absoluto* que, según Lin, coincide con el humor en que para su apreciación se requiere un estado de ánimo dotado con cierta serenidad y simpatía.

Youmo, en el Diccionario chino moderno (2018) significa: “que es cómico, risible y contiene significados profundos”. Al igual que esta definición descriptiva, la mayoría de los estudios sobre el humor en la historia de China son intuitivos y concisos y, asimismo, se concentran en los aspectos estéticos y las funciones de índole moral, de ahí que los investigadores chinos contemporáneos recurran a la teoría de la incongruencia-resolución (Cuestas et al., 2010) para explorar el significado intrínseco del humor en el contexto chino, puesto que, independientemente de sus expresiones externas, el mecanismo cognitivo inherente debería ser el mismo.

Chen Xiaoyin (1989, p. 355), por ejemplo, estima que es la contraposición entre el desarrollo de los acontecimientos y nuestras expectativas lo que nos provoca la risa. Esta aseveración sobre la noción del humor ya puede confluir con la teoría de la incongruencia-resolución de Occidente, igual que con lo que propuso Julio Casares sobre el humor: dos premisas A y B, en vez de dirigirse a una conclusión natural C, se obtiene inesperadamente un resultado X. En este caso, se puede producir un efecto cómico (Casares, 2002, p. 178).

2.2. El humor y los juegos de palabras desde una perspectiva lingüística

El mecanismo cognitivo singular del humor requiere la colaboración de una organización lingüística en cuanto al material escrito, a fin de activar nuestro esfuerzo psicoanalítico con el propósito de resolver la incongruencia. Según Raskin (1985, p. 3), en un chiste, el texto debe respetar estos dos requisitos: “(1) El texto es compatible completa o parcialmente con dos guiones diferentes; (2) Estos dos guiones en el texto son contrarios y se sobreponen uno a otro entera o parcialmente”.

En lo que respecta a los juegos de palabras, los estructuralistas semánticos proponen que en estos ha de haber dos isotopías diferentes y, además de ello, que estas dos se entrelacen en una misma forma lingüística (Landheer, 1995). Según estas dos formulaciones, tanto el humor como los juegos de palabras necesitan dos agrupaciones informativas; sin embargo, las dos isotopías en los juegos de palabras no son necesariamente contrarias y, en comparación con un texto humorístico, los juegos de palabras prestan más atención a las combinaciones entre el significado y la expresión lingüística.

Delabastita expuso una definición más concreta y comprensiva del juego de palabras:

Wordplay is the general name for the various textual phenomena in which structural features of the language(s) 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, p. 128)

De acuerdo con esta definición, es posible constatar que el juego de palabras sea un fenómeno textual y sirva para la transferencia de información, además de que, entre las diferentes combinaciones de formas y significados, exista una cierta dosis de confrontación. Pero, si es imprescindible dicho contraste para provocar el humor, no resulta siempre evidente que ello provoque la risa al lector. Veamos un ejemplo de la novela.

En el primer capítulo de *Viaje al Oeste* se relata que el Mono nació de una piedra mágica y se hizo rey de los monos tras protagonizar una heroica aventura. Sin embargo, aún no se sentía satisfecho al saber que un día su vida llegaría a su fin, de ahí que decidió ir a buscar el secreto de la vida eterna. Después de una búsqueda persistente, encontró a un inmortal que vivía en la cueva (斜月三星洞) de una montaña (灵台方寸山) que le enseñaría todos los poderes mágicos. Las dos palabras “灵台” y “方寸” que contienen el nombre de la montaña son polisémicas. La primera puede referirse a los altares que se utilizan para rendir homenaje a los antepasados y, para los taoístas y los practicantes de la medicina tradicional china, se trata de otra manera de denominar a la mente. La segunda es un concepto ambiguo de medida, similar en tamaño al de un corazón humano; en consecuencia, también puede aludir a la mente, puesto que, para los antiguos chinos, el corazón era sinónimo de intelecto.

En lo que respecta al nombre de la cueva, si lo traducimos literalmente, significa “la cueva de la luna inclinada y tres estrellas”. De una segunda reflexión, y teniendo en cuenta el juego de palabras del nombre de la elevación, esta imagen también es una descripción del carácter chino “心”, puesto que el trazo alargado descendiente que se curva hacia la derecha se asemeja a una media luna, mientras que los tres pequeños (situados arriba y a ambos lados de este carácter) simulan ser tres estrellas que la circundan.

Entre dos polisemias y un juego de palabras basado en la interpretación de componentes gráficos de algunos caracteres chinos, el autor insinúa que el viaje también consiste en una búsqueda del alma. Mediante este ejemplo,

podemos ver que los juegos de palabras no son necesariamente irritantes y, en este caso particular, son más creativos e ingeniosos que jocosos. No obstante, en este proceso de reflexión e indagación se experimenta la resolución de incongruencias y una sensación de superioridad tras poder captar la intención del autor que se esconde envuelta en un camuflaje lingüístico, al igual que satisfacción al descubrir el secreto que entrañan las palabras (Siurana, 2012). En este sentido, los juegos de palabras forman parte del humor, debido al mismo mecanismo cognitivo que experimentamos. Asimismo, en ellos dos guiones se contraponen si consideramos las confrontaciones de las diferentes combinaciones de significados y formas como una oposición entre lo normal y lo anormal que, según Raskin (1985), al igual que las de real/irreal y posible/imposible, es uno de los tres tipos básicos de oposición entre los guiones de un texto humorístico.

2.3. El humor en los juegos de palabras y su traducción

Si consideramos que el juego de palabras forma parte del humor, su traducción puede adoptar o (por lo menos) tomar como referencia las normas y métodos traductológicos de la traslación del humor.

Basándose en la teoría de Raskin (1985) sobre el humor, Attardo (1994, pp. 211-214) propone la teoría GTVH, según la cual cada instancia de humor se forma por medio de seis parámetros, denominados por él mismo como *Knowledge Resources* (KRS). Éstos son el idioma (LA) que permite la verbalización del texto, la estrategia narrativa (NS) que organiza el texto, el objetivo (TA) cuando se trata de una ocurrencia ofensiva, la situación (SI) en la que se desarrolla una historia, el mecanismo lógico (LM) y, finalmente, la confrontación entre dos guiones (SO). Estos parámetros se ordenan jerárquicamente, ubicando al SO en el lugar más predominante y al LA en último lugar.

Extraemos estos seis parámetros de los textos humorísticos y acometemos una comparación paralela entre ellos según su orden jerárquico; los textos que coinciden en más parámetros son los más similares, mientras que los que se diferencian en los parámetros jerárquicamente superiores, se alejan más. De esta manera, podemos comparar las similitudes entre diversos pasajes humorísticos. En cuanto a la traducción interlingüística, un texto humorístico se traslada a un idioma diferente manteniendo el mayor número posible de parámetros con el propósito de obtener una máxima similitud, si el objetivo ideal es conservar la esencia del humor del texto original.

Los juegos de palabras son instancias humorísticas con el LM de *cratylism* que exige ciertos rasgos lingüísticos (Attardo, 2002, p. 189). En estos casos, los textos emprenden una ingeniosa y creativa exploración a la estructura lingüística de cada idioma a niveles LA y NS. De esta manera, dicho autor considera que los traductores deben respetar los parámetros a estadios superiores y, posteriormente, adoptar distintas estrategias traductológicas con el fin de intentar recuperar completa o parcialmente el enlace entre el significante y sus significados en el texto origen.

Muchos investigadores han intentado proponer, por medio de métodos empíricos, las diversas técnicas que se han adoptado por los traductores en sus prácticas de trasladar los juegos de palabras. En particular, Delabastita (1996, p. 134) propone las ocho técnicas siguientes: *pun*→*pun*, *pun*→*non-pun*, *pun*→*related rhetorical device*, *pun*→ $\emptyset$, *pun* ST=*pun* TT, *non-pun*→*pun*, $\emptyset$ →*pun* y técnicas editoriales.

De igual modo, un buen número de factores puede intervenir en la decisión de los traductores a la hora de elegir una técnica en particular. Entre otras, el isomorfismo, el porcentaje de singularidad cultural de los elementos que forman el juego de palabras, el género de estos, las normas de traducción gramaticales de la lengua meta, los lectores meta, las experiencias y cualidades y las condiciones de trabajo de los traductores también pueden ejercer un papel importante en el proceso de traslación (Marco, 2010, p. 272).

En cuanto a la versión del humor chino (o en este caso particular, la de los juegos de palabras del chino al español), los traductores se enfrentan con la *fuerza mayor* de un incremento en el grado de anisomorfismo entre este par de idiomas que en otros de origen indoeuropeo. De igual modo, en las novelas clásicas chinas, tales como *Viaje al Oeste*, se entrelazan los poemas con la narración, en los que se presentan juegos de palabras típicos de este género literario.

De igual modo, el relativismo cultural de los juegos de palabras también es muy alto en esta novela del siglo XVI, donde abundan los conceptos budistas, taoístas y confucionistas. Todos ellos crean un cosmos tridimensional y cíclico donde conviven, en armonía y conflicto, dioses, espíritus, monstruos, personas, inmortales, fantasmas y otros seres que, para los lectores españoles, pueden servir como otro ejemplo de *cuento chino*. Además, la citación y la alusión, que eran ingredientes imprescindibles para la creación literaria en aquella época, expanden la información cultural e histórica y, a veces, requieren de un paratexto explicativo, más que de una traducción en sí.

2.4. Los juegos de palabras en 'Viaje al Oeste' y sus traducciones

Respecto al mecanismo lingüístico por el que se conforman los juegos de palabras, Delabastita (2008, p. 603) dispuso cinco géneros: las estructuras fonológica y grafemática, la polisemia y las estructuras idiomática, morfológica y sintáctica. Aunque se trata de una taxonomía de los juegos de palabras basada, principalmente, en los idiomas occidentales, estimamos que ésta también puede servir de marco de referencia para la clasificación de los descritos en mandarín, aunque se diferencien de los primeros en las técnicas adoptadas en cada uno de estos juegos.

En esta novela existen 741 poemas que, según la tradición literaria china, requieren antítesis y paralelismo en el aspecto morfosintáctico y combinación de tonos y rimas a niveles fonético y fonológico. Asimismo, a lo largo del texto abundan las palabras formadas con caracteres reduplicados que juegan con los fonemas repetitivos para “aumentar los efectos armónicos de la métrica” (Chen, 2015, p. 138). Por un lado, estas técnicas son de práctica común en las novelas clásicas chinas, que más bien forman parte de los recursos retóricos básicos que de los juegos de palabras; por otro, éstas son tan abundantes que valdría la pena llevar a cabo otra investigación detallada para su correspondiente análisis.

En consecuencia, en este artículo nos concentramos en los juegos de palabras, exponiéndolos a continuación según la clasificación ideada por Delabastita y descrita con anterioridad, con la única modificación de unir las estructuras morfológica y sintáctica, a juzgar por las técnicas existentes en esta novela que requieren de una colaboración a dichos niveles.

3. Análisis de resultados

3.1. Estructuras fonológicas y a nivel de grafema

Existen juegos de palabras que se basan en la homonimia. A modo de ejemplo, cuando el Mono encontró, por fin, a un inmortal que le enseñaría todos los poderes mágicos, este primer maestro le preguntó su apellido (cap. 1). Este carácter tiene la misma pronunciación que el cual, en un mismo contexto, puede aludir a las cualidades, a las circunstancias o a la personalidad de un individuo. Como el Mono nació de una piedra y no tiene parentesco alguno y, además, convivió con otras bestias de pequeño, entendió de una manera

diferente esta pregunta que forma parte de un intercambio trivial de información personal al saludarse dos desconocidos. Mientras que en ES1, los traductores lo dejaron en *pinyin*, añadiendo una explicación editorial al final del libro, los de ES2 trasladan la pregunta del maestro utilizando la palabra *natural*, que puede referir, al mismo tiempo, a la pertenencia y a la personalidad de una persona; de esta manera se convierte la homonimia en un juego de palabras basado en la polisemia. En este caso, ambas mantienen los mismos KRS del texto original mediante diferentes recursos narrativos y lingüísticos en español y pueden servir como buen ejemplo de la distinción del método de extranjerización y domesticación propuesto por Venuti (1995).

Otro caso más particular en mandarín consiste en la introducción de los nombres de la medicina tradicional en los poemas. Los escritores de aquella época establecían una vinculación entre las denominaciones con otras palabras que poseían pronunciaciones idénticas, pero que no guardaban ninguna relación semántica entre ellas. Por ejemplo, en el verso, “难归故里，得还乡？” (cap. 28), la primera palabra subrayada identifica un producto derivado de la raíz de una especie del acónito y comparte la misma pronunciación que “” el cual, en este caso, significa *los hombres*; la segunda palabra se refiere a la nuez de areca cuya pronunciación es casi idéntica a la de “”, que también se refiere a los hombres. En ES1, los traductores recurren a una traducción literal: “El acónito fue arrojado lejos de su casa. La nuez de betel no pudo regresar a su pueblo”, acompañando una nota breve explicando que este poema contiene muchos juegos de palabras. En cambio, los traductores de ES2 lo trasladan como “Ninguno pudo regresar jamás a su hogar”. En este caso, aunque se pierde totalmente el juego de palabras al eliminar el SO, se transmite, al menos, una parte del significado a los lectores de la lengua meta.

Existen casos donde el autor aprovecha la repetición de las pronunciaciones similares de los caracteres para producir un efecto cómico. Cuando los protagonistas se toparon con una montaña en llamas durante su viaje, el Mono tuvo que ir a pedir un abanico mágico a una inmortal para apagar el fuego con el aire que produciría en cuanto lo moviera. El abanico es diminuto en su tamaño original, pero se vuelve gigante sólo con pronunciar el conjuro “”. En este caso, el autor asimila los sonidos de las seis palabras que utilizan los taoístas, “、 、 、 、 、 、”, para manejar el *qi* corporal con su pronunciación. En la versión ES1, se trasladan estos caracteres en *pinyin* (*Huixuhesisichuihu*), mientras que en ES2 los traductores intentan identificar los significados de algunos de los caracteres de esta frase y los traducen como: “Expira, inspira, sopla y ronca”. En

consecuencia, para un lector hispanohablante que no conoce el sistema *pinyin*, la primera versión puede parecer más un código incoherente que una traducción, mientras que en la segunda se recupera, en cierta medida, el efecto cómico auditivo provocado por dichas palabras rimadas y por la imagen humorística mediante la cual el Mono habla a un abanico, aunque se diferencia del texto original en el parámetro LM, a saber: en el *verbal humor* (humor verbal) y en la *false analogy* (falsa analogía) respectivamente (Attardo et al., 2002, p. 18).

Aparte de estos juegos de palabras basados en sonidos, en la novela no faltan los grafemas aunque, en mandarín, no se juega con los grafemas, sino con los trazos. Como muestra, el inmortal quería poner un nombre al Mono tras enterarse de que aún no tenía. Como el Mono es una especie de primate (cap. 1), el maestro propuso primero el “𠆞” como apellido. Este carácter se compone del radical “犛”, que indica el animal, y la otra parte situada a su derecha puede descomponerse, a su vez, en dos caracteres: el “𠂇” y el “𠂆”. El primero puede significar *viejo y antiguo* (“𠂇”) y el segundo describe *la luna* que, según la filosofía china, pertenece a la categoría *yin* (“𠂆”). Estos dos últimos caracteres pueden unirse y forman una nueva palabra (“𠂇𠂆”) que puede denotar a una mujer anciana. No obstante, como a una mujer senil le es difícil concebir, no encaja con la idea taoísta de que son los bebés quienes poseen más vitalidad. Por ello, el maestro decidió elegir el segundo carácter de la palabra “𠂇𠂆”, el “𠂆”, ya que si se elimina el mismo radical, “犛”, se obtiene el carácter “𠂇”, que a su vez se puede dividir en dos caracteres, el “子” (hijo) y el “小” (pequeño) que se acercan más al bebé, o sea, al concepto de vigor y juventud. Se puede representar este proceso complejo de razonamiento mediante la siguiente fórmula:

𠂇𠂆 - 犛 = (犛 + 古 + 月) - 犛 = 古 + 月 = 老 + 阴 = 老阴

A diferencia de otros juegos de palabras de la misma índole que no se desvelan por el autor en la novela (tal como el ejemplo que hemos expuesto en el apartado 2.2.), en este caso el autor explica detalladamente el proceso de razonamiento por boca del maestro. En las dos versiones de traducción esta reflexión se traslada de las siguientes maneras:

1) Texto original: “你身軀虽是鄙陋，却像个食松果的猢猻。我与你身上取个姓氏，意思教你姓‘猢’。猢字去了个兽旁，乃是个古月。古者老也，月者阴也；老阴不能化育。教你姓‘猻’倒好。猻字去了兽旁，乃是个子系。子者儿男也，系者婴细也，正合婴儿之本论，教你姓‘孙’罢。”

(Wu, 2005, p. 13).

- a) Traducción ES1: Si se te da un apellido que corresponda a tu aspecto, te llamarás Hu. *Este jeroglífico se compone de tres partes (1): la primera significa “animal”. Se podría quitar ésta. Las otras dos partes significan “antiguo” y “luna” (2). //Antiguo, es decir, viejo, y “luna” se refiere al Principio Negativo en la naturaleza. Y como es sabido, ni lo viejo ni lo negativo pueden transmigrar. Por eso, quizá sea mejor llamarte Sun... (3).* (Trad. Lacea & Trigoso, 1992, p. 50).
- b) Traducción ES2: Por cierto, eso me da una idea. Como todavía no tienes nombre propiamente dicho y tu aspecto es el de una bestia, te llamaremos Hu. Ahora, si quitamos su radical y descomponemos en dos los caracteres que lo forman, *tenemos las palabras “ku” y “üe” (2), //que, como tú bien sabes, significan respectivamente “anciana” y “hembra”. Ahora bien, como una mujer anciana (3)* es incapaz de concebir, opino que lo mejor es que te apellides Sun. (Trad. Gatón & Huang-Wang, 1992, p. 76).

Existen tres diferencias entre estas dos versiones. En la ES1, los traductores añaden una frase explicativa (la primera frase en cursiva) dentro del texto para facilitar la comprensión. En cuanto a la descripción compositiva del carácter “” (la segunda frase en cursiva), los traductores de ES2 utilizan el *pinyin* en lugar de una traducción libre; de esta manera se pierde un paso deductivo esencial en la transformación semántica de los caracteres. Sin embargo, la tercera frase en cursiva en ES1 carece de la transformación de *lo negativo* a *lo femenino*. Con ello se produce un desvío entre la traducción y el texto original. A nuestro juicio, en este caso se lograría una versión más completa si se uniera la primera parte de ES1 con la segunda de ES2.

3.2. Polisemia

Estando reunidos los peregrinos, cuatro bodhisattvas se transformaron en mujeres hermosas e intentaron seducirlos para comprobar su determinación a la hora de ir en busca de los sutras. La proposición de quedarse en esa casa y casarse con las mujeres fue rechazada rotundamente por los protagonistas, con excepción del Cerdo, que fue a perseguirlas sigilosamente con la excusa de sacar a pastar el caballo. El Mono se enteró de la intención del Cerdo e ironizó diciendo: “没处放马，可有处牵马么？” (cap. 23). En ES1 se traduce como: “No has encontrado pasto para el caballo, pero sí adónde llevarlo”, de ahí que se lleva a cabo una traducción literal, pero con una nota que explica el doble

sentido existente en la frase, ya que *llevar el caballo* también significa *pedir matrimonio* en mandarín. En ES2 se traslada como: “[...] por aquí los pastos son pocos, pero las casamenteras *abundan como las piedras*”, a la que se añade una nota explicativa. Mientras que el cambio de isotopías se detalla en la nota en ES1, en ES2 pueden experimentarlo de una manera más directa no sólo por el doble sentido, sino también por la metáfora añadida en sazón por los traductores. En este caso no sólo se mantienen todos los KRS del texto original, sino también se refuerza el efecto humorístico añadiendo en la traducción otro SO basado en el LM de la exageración.

En otra ocasión, cuando el Monje fue capturado por una diablesa, pretendió ser colaborativo y cariñoso para ganar tiempo y la confianza de ésta. Tras darle un pan con relleno de carne, ella le preguntó: “你怎么不劈与我?” (“¿Por qué no lo has *partido*?”, cap. 55, trad. ES1 y ES2). El Monje le respondió: “我出家人，不敢荤” (“Porque a los que hemos abandonado a nuestras familias no nos está permitido *partir la carne*”. Trad. ES2). En esta conversación se repite el mismo verbo “”. En la pregunta de la diablesa, el verbo significa *romper* o *partir* y en la respuesta del Monje, *empezar* o *iniciar* y por eso, combinado con el objeto “荤”, significa *empezar a comer la carne y dejar el hábito de la abstinencia*. En ambas traducciones se repite el uso del mismo verbo (*partir*), pero sólo se logra captar la forma, aunque no el significado exacto y, por tanto, no se consigue trasladar el doble sentido del verbo que contiene el texto original.

3.3. Estructura idiomática

El autor modifica en varias ocasiones las palabras o estructuras de las paremias con la intención de producir un efecto jocoso creando un contraste entre aquello que es normal y lo anormal. *Verbi gratia*, cuando los peregrinos se encontraron con un demonio poderoso, el Mono perdió una batalla, al igual que media vida. En ese momento el Bonzo Sha le advirtió el compromiso de la Bodhisattva de que “叫天天应，叫地地应” (“podíamos pedir ayuda al Cielo y a la Tierra que no nos la negarán”. Trad. ES1, cap. 41). De hecho, esta frase se origina de una paremia que tiene un significado contrario, a saber: “叫天天不应，叫地地不应(灵)”. Simplemente, se diferencia de la primera en la existencia del adverbio negativo antes del último verbo de cada mitad de la frase y describe una situación desesperada en la que una persona no consigue ayuda por ninguna parte, ni siquiera rezando al Cielo y a la Tierra. En ambas versiones se traduce literalmente la paremia modificada filtrando la

información, pero no el sentido humorístico por haber perdido el SO basado en el LM de analogía del texto original.

Por otro lado, hay palabras o locuciones que además de contener su significado léxico-semántico, al mismo tiempo pueden aludir a un personaje o un suceso histórico, o a la sabiduría budista y taoísta; es decir, un valor connotativo o pragmático. Por ejemplo, en una ocasión, cuando el Mono se dirigía a su primer maestro, dijo que oyó un día en un bosque un verso del canto de un leñador: “观棋柯烂” (“Observo el juego del weiqi, se pudre el mango de mi hacha”. Trad. ES1, cap. 1). La palabra subrayada significa literalmente que el mango del hacha se pudre, lo que sirve, en este caso, como medida para cuantificar el tiempo que pasa el leñador observando una partida de go. Describe que a este hombre le encanta tanto ese juego que no se da cuenta del transcurrir de tiempo. Del mismo modo, esta palabra alude también a una historia famosa de la dinastía Jin (266-420): Un leñador vio a unos niños jugando al go mientras cantaban, y se quedó para observar una mano. Uno de ellos le dio algo parecido a una nuez de dátil para que el leñador no sintiera hambre y, al final, cuando le advirtieron de que la partida ya había terminado, el leñador se levantó y descubrió que el mango de su hacha se había podrido. Mientras que los traductores de ES1 trasladan el suceso de manera literal (añadiendo una nota explicativa detallada de la historia), los de ES2 adoptan una traducción libre, a saber: “soy un amante empedernido del ajedrez”. Por desgracia, estos últimos se olvidan de añadir una nota para explicar dicha historia.

Entre las palabras chinas existe un tipo particular que, *grosso modo*, está compuesto por cuatro caracteres: el denominado *Chenyu*. Estos vocablos procedentes de sucesos históricos se repiten y se utilizan con tanta profusión que se han convertido en vocabulario común para los hablantes chinos. En esta novela el autor crea situaciones diversas según los significados literales de este tipo de voces y, *a posteriori*, desvela el *Chenyu* como si fuera el *punch-line* o la guinda de un chiste. Ello puede observarse cuando, de camino al Oeste, el Monje se ofreció en una ocasión a pedir comida cuando el grupo pasó por una casa situada en medio de un bosque. Desafortunadamente, en ella habitaban siete demonios arañas transformados en doncellas. Con suma rapidez, los seres de las tinieblas lo envolvieron con cuerdas y lo suspendieron sobre una viga con una mano estirada hacia delante, las piernas atrás y la boca orientada hacia abajo. La postura del Monje parecía la de un hombre que indicaba el camino y, por ello, el autor hace uso de la expresión “仙人指路” para descri-

birla con precisión. Literalmente, significa que “un inmortal indica el camino para describir que uno se encamina por la ruta correcta dirigido por algún sabio”. En ambas versiones se ha llevado a cabo una traslación “pun → non-pun”, transfiriendo el significado, aunque no la forma morfosintáctica particular ni la alusión que se esconde tras ella.

3.4. Estructura morfosintáctica

Cabe destacar que la obra alberga una serie de pareados cuyas últimas palabras de las dos mitades que lo componen pueden formar otras palabras o (como ocurre en algunas conversaciones) se reparten los caracteres de las palabras en dos enunciados. En el siguiente caso, cuando el Mono jugaba con otros monitos después de nacer de la piedra y fue a explorar una cueva situada detrás de una cascada, descubrió una lápida con la inscripción: “花果山/福地, 水帘洞/洞天” (“Ésta es la tierra sagrada de la Montaña de las Flores y Frutos, la Caverna Celeste que esconde la Cortina de Agua”. Trad. ES2, cap. 1). La primera palabra de cada mitad separada por la coma está compuesta por tres caracteres que se refieren al nombre de la montaña y la cueva, respectivamente, mientras que los dos últimos forman otra palabra que sirve de aposición de los nombres, describiendo que se trata de lugares sagrados. La última voz de cada mitad también puede formar una nueva, “洞天福地”, que significa “cuevas celestes y tierras sagradas” y es un *Chenyu* que se refiere, según los taoístas, a un lugar divino donde viven los inmortales. En ambas traducciones se transforma el *pun* a unas frases con métrica, perdiendo de esta manera el SO del texto original en mandarín.

También hay poemas en los que se aprecia que el primer carácter de los versos puede conformar una palabra. Como paradigma, destacar que cada una de las cuatro estaciones del año se representa en chino por medio de un carácter (“春”, “夏”, “秋” y “冬”) y estos pueden componer, a su vez, una palabra de cuatro caracteres para describir el transcurso de un año. Aunque en castellano se pueden encontrar cuatro palabras que corresponden exactamente a cada uno de estos conceptos, no se puede construir una sola voz ni una frase con todos esos sustantivos. Del mismo modo, hay poemas cuyos versos se inician con el mismo carácter o poemas que empiezan con el último del poema anterior. Estos juegos de palabras son bastante comunes en la poesía china, pero poco normales en un idioma como el español, en el que se evita la repetición excepto en casos puntuales. En comparación con ES2, los traductores de ES1

cuidan más este recurso del texto original. Como piedra de toque, destacar que en un poema sobre “禄” (rango o riqueza) en el capítulo 8, sitúan la palabra *rango* al comienzo de los cuatro versos que componen el poema.

Por otro lado, en ciertas ocasiones el autor utiliza un adjetivo seguido de la forma negativa de éste, construyendo una estructura “A+不 (adverbio negativo, equivalente al *no* en español) +A” y una paradoja, cuyo objetivo principal era embellecer la métrica y, de igual modo, expresar una ambigüedad en la cualidad que denota el adjetivo empleado. A modo de ejemplo, en el capítulo 59 el escritor usa ocho palabras de este tipo para describir la vestimenta de un anciano. Dos de ellas se utilizan para detallar la forma de su bastón: “弯不弯、直不直” (literalmente, “curvado o no curvado, recto o no recto”). En ambas versiones se traduce por medio de la estructura “ni...ni...” y se adopta el mismo método en todos los siete casos restantes, excepto en ES1, donde también se emplea la preposición “entre” para marcar los dos límites. Del mismo modo, el autor también sitúa los números cardinales entre los verbos con la estructura “A+número+A” o sitúa el “的” entre el adjetivo y el sustantivo en cuanto su uso no es imprescindible. En estos casos la forma sintáctica tampoco se mantiene en ninguna de las dos versiones.

El autor también extrae un carácter de cada palabra para indicar, en especial, la enumeración de ciertos animales o insectos como, por ejemplo, “黄” (amarillo), que se convierte en “黄鹰” (águila dorada) o “麻”, que se transforma en “麻鹰” (el milano negro, cap. 72). En la ES2, se traducen como “amarillo” y “halcón de plumaje dorado” y, “gavi” y “gavilán”, creando, de esta manera, un juego de palabras grafemático en español. En lo que se refiere a la ES1, los traductores adoptan, de nuevo, diferentes métodos, utilizando, en el capítulo 72, el *pinyin* e introduciendo directamente en el texto una breve explicación de cada uno (como “‘Mi’ de la palabra ‘Mifeng’, que significa *abeja*”) y en otra ocasión sólo repiten las palabras, eliminando el SO original.

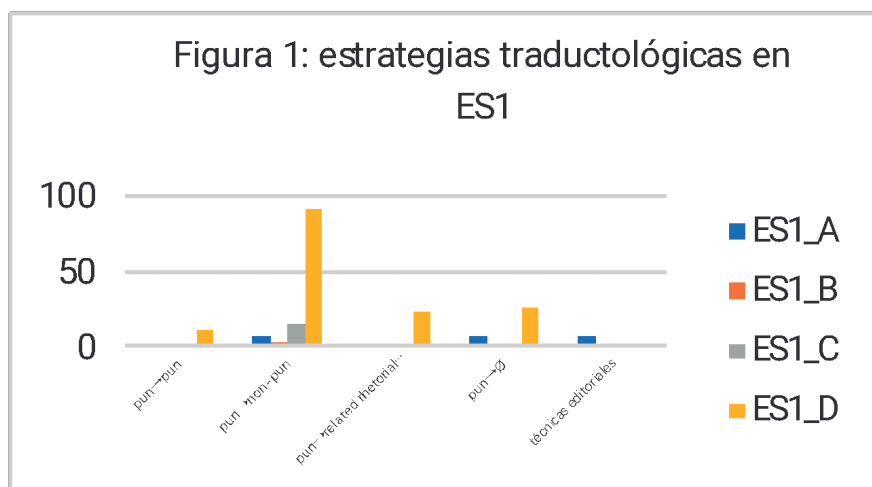
En muchas ocasiones Wu enumera palabras o frases con estructuras similares, las imita y crea una voz u oración nueva. *Verbi gratia*, en el capítulo 2, después de que el Mono aprendiera todos los poderes mágicos y regresara a su tierra natal, anuncia por primera vez el nombre que le puso su primer maestro. Todos los monitos se alegraron y exclamaron que, desde entonces, todo el mundo se apellidaba Sun, diciendo: “大王是老孙, 我们都是二孙、三孙、细孙、小孙、——一家孙、一国孙、一窝孙矣!”. En esta oración se repite el mismo carácter “孙” con diversos adjetivos para distinguir la identidad y también para marcar el conjunto. En la ES2, los traductores lo trasladan como

“si vos sois el mayor de los Sun, nosotros somos los Sun menores. Nuestra es la familia de los Sun, Sun se llama nuestra nación y ese mismo nombre lleva, por fuerza, esta caverna”. Aunque no se traducen todas las distinciones literalmente (el segundo Sun, el tercer Sun, el Sun delgado, el Sun menor), en comparación con la ES1, donde sólo se concluye el significado general, se transfiere mejor el mensaje que alberga el texto original.

Por otro lado, en la novela también aparecen frases que se leen de la misma forma en ambos sentidos de manera que se asemejan, en cierta medida, a los palíndromos. En el capítulo 41 el autor bautizó a los demonios como “云里雾” y “雾里云” que en la ES1 se traducen como “Nubarrón entre la Niebla” y “Niebla entre Nubarrones”, respectivamente, mientras que en la ES2 se trasladan como “Nube de Niebla” y “Niebla de Nube”. En ambas se ha llevado a cabo una traducción siguiendo la norma *pun*→*non-pun*.

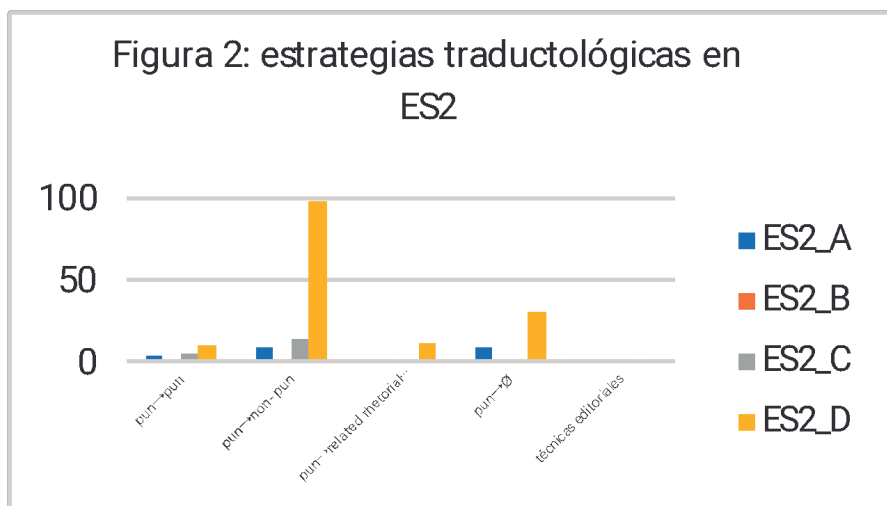
En total hemos evaluado 203 juegos de palabras en esta novela, entre los cuales el tipo A ocupa 12%, el B 2%, el C 10%, mientras que el D alcanza el 76%. Mostramos a continuación (en las figuras 1 y 2) la estadística de las técnicas traductológicas empleadas en las dos versiones de la obra en castellano.

Figura 1
El porcentaje de cada estrategia terminológica en ES1



Fuente: elaboración propia.

Figura 2
El porcentaje de cada estrategia terminológica en ES2



Fuente: elaboración propia.

4. Conclusiones

La noción del humor experimenta una larga evolución en Occidente y sus principales fases evolutivas pueden corresponder a diferentes concepciones y significados en la cultura china. Debido al puritanismo confucionista, el humor y el humorismo no encuadraron dentro de la ortodoxia hasta la época moderna, momento cuando los eruditos empiezan a asimilar las teorías occidentales y a explorar el mecanismo cognitivo de incongruencia-resolución en el contexto chino.

Los juegos de palabras, por contener (en cierta medida) dos isotopías contrarias y por su capacidad de resolver incongruencias, se encuentran dentro de lo que calificamos *humor*, destacando por su exploración de las combinaciones entre significados y las expresiones lingüísticas. Por lo tanto, al igual que sucede con la traducción del humor, se deben mantener, si es posible, los mismos KRS utilizando las técnicas traductológicas más adecuadas en cada ocasión.

En lo que concierne a los juegos de palabras en mandarín, se pueden clasificar de la misma manera que los españoles, aunque se diferencian en las técnicas empleadas. En las dos traducciones completas de la novela china, *Viaje al Oeste*, se adopta más la técnica de *pun*→*non-pun* (58 y 61% en ES1 y en ES2, respectivamente): es decir, más de la mitad de los juegos de palabras que contiene la novela pierden la confrontación entre guiones y a causa de ello no se transfiere de manera adecuada el humor chino a la lengua de Cervantes. En términos generales, en la ES1 se hace más uso de las notas explicativas y el sistema *pinyin*, mientras que en la ES2 se conservan o se recuperan más los KRS que aparecen en los juegos de palabras en mandarín.

En nuestra investigación hemos descubierto que, en algunos casos, aunque se puede conservar una mayor similitud semántica entre el texto origen y el texto meta, adoptando diversos procedimientos para mantener los mismos KRS, el humor se transfiere mejor con una fisonomía más diferenciada que no comparta el mismo LM (mecanismo lógico) con el original. Asimismo, a pesar de adoptarse las mismas técnicas traductológicas (en particular, las editoriales), existe una distinción notable en el tratamiento de la extranjerización y la domesticación, y en el empleo de una nota explícita separada del texto principal o de una nota implícita introducida en el texto. De igual modo, existen casos en los que se conseguiría una mejor translación si se emplearan las más acertadas de ES1 y de ES2; ello haría de la traducción de cada juego de palabras un caso particular y también un proceso en sí, humorístico y creativo.

Finalmente, puntualizar que con el objeto de analizar en mayor profundidad los juegos de palabras, uno de nuestros objetivos será analizar una segunda obra clásica china para, de ese modo, comparar cómo se emplean estos y cómo han sido vertidos al español. De ese modo intentaremos identificar el uso de humor con mayor precisión en chino clásico, al igual que las estrategias de traslación empleadas.

4. Referencias

- Academia China de Ciencias Sociales. (2018). *现代汉语词典* [Diccionario chino moderno]. The Commercial Press.
- Anónimo. (2006). *Viaje al Oeste: las aventuras del Rey Mono* (E.P. Gatón & I. Huang-Wang, Trans.). Siruela.
- Attardo, S. (1994). *Linguistic theories of humor*. Mouton de Gruyter.

- Attardo, S. (2002). Translation and humour: an approach based on the General Theory of Verbal Humour (GTVH). *The translator*, 8(2), 173-194. <https://doi.org/10.1080/13556509.2002.10799131>
- Attardo, S., Hempelmann, C. F., & Maio, S. D. (2002). Script oppositions and logical mechanisms: Modeling incongruities and their resolutions. *Humor*, 15(1), 3-46.
- Cabré, M. T. (1999). *La terminología: representación y comunicación. Elementos para una teoría de base comunicativa y otros artículos*. Documenta Universitaria.
- Casares, J. (2002). Concepto del humor. *Cuadernos de Información y Comunicación*, 7, 169-187.
- Chen, W. D. (2015). 修辞学发凡 [Introducción a la retórica]. Universidad de Fudan.
- Chen, X. Y. (1989). 幽默的奥秘 [El secreto del humor]. *Zhongguo xiju*.
- Cuestas, A. D., Zamuner, A., & Datko, F. (2010). Humor y poesía: análisis de las transgresiones a la coherencia desde una perspectiva lingüístico-cognitiva. En *V Coloquio Argentino de la IADA "Cohesión y coherencia en la interacción verbal oral"* (La Plata, 12 y 13 de octubre de 2010).
- Delabastita, D. (2008). Wordplay as a translation problem: A linguistic perspective. En H. Kittel, A., Franl, P., Greiner, N. Hermans, T., Koller, W., Lambert, J., & Pual, F. (Eds.), *Übersetzung, translation, traduction*. (pp. 600-606). De Gruyter Mouton.
- Faber, P., & León-Arauz, P. (2014). Specialized knowledge dynamics: from cognition to culture-bond terminology. In R. Temmerman & M. Van Campenhout (Eds.), *Dynamics and terminology; An interdisciplinary perspective on monolingual and multilingual culture-bond communication* (pp. 135-158). Benjamins.
- Jonson, B. (2010). *Every man out his humour*. Amazon Digital Services LLC. [E-libro].
- Ku, M. S. (2019). Viaje al Oeste vs. viaje a la diversión: estrategias de traducción de los elementos culturales de Peregrinación al Oeste. *Onomázein*, 43, 50-69. <https://doi.org/10.7764/onomazein.43.09>
- Landheer, R. (1995). Relations discursives plurivalentes et traduction. *Relations discursives et traduction*, 9, 89-106.
- Lin, Y. T. (2010). 林语堂自传 [Autobiografía de Lin Yutang]. Qunyan.
- Lu, X. (2006). 中国小说史略 [Historia concisa de la ficción china]. Shanghai guji.

- Marco, J. (2010). The translation of wordplay in literary texts. Typology, techniques and factors in a corpus of English-Catalan source text and target text segments. *Target*, 22(2), 264-297. <https://doi.org/10.1075/target.22.2.05mar>
- Qü, Y. (2009). 楚辞 [Elegías *de Chu*]. (J. Lin, Trans.). Compañía de libros de Zhonghua.
- Raskin, V. (1985). *Semantic mechanisms of humor*. Reidel.
- Si, M. Q. (2002). 史记 [Souvenirs históricos]. Historia y Literatura de China.
- Siurana, J.C. (2012). Filosofía del humor: estado de la cuestión. *Diálogo Filosófico*, 28(82), 4-33.
- Venuti, L. (1995). *The Translator's invisibility: A history of translation*. Routledge.
- Wickberg, D. (2014). Etymology of humor. In S. Attardo, (Ed.), *Encyclopedia of Humor Studies* (pp. 350-351). SAGE Publications. Inc.
- Wu, C. E. (2005). 西游记 [Peregrinación al Oeste]. People's Literature Publishing House.
- Wu, C. E. (2010). *Peregrinación al Oeste*. (M. Lacea & C. Trigos, Trans.). Ediciones en Lenguas Extranjeras.
- Yue, X. D. (2010). Exploration of Chinese humor: Historical review, empirical findings, and critical reflections. *Humor*, 23, 403-420. <https://doi.org/10.1515/humr.2010.018>