

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

Miquel PUJOL TUBAU
Universitat de Vic

Resumen:

Cuando JRR Tolkien creó el mundo fantástico de la Tierra Media y escribió "El señor de los anillos", su intención primera era la de ofrecer a Gran Bretaña una mitología a semejanza de la griega y la latina. El resultado final dejó una obra maestra repleta de guiños a la cultura británica en forma de sutiles referencias al mundo anglosajón y celta y un sinfín de juegos de palabras que contribuían a la formación y delimitación de las razas de la Tierra Media. Por este motivo, los juegos de palabras y los referentes culturales constituyen un grupo semántico fundamental para la comprensión del sentido que quiso dar Tolkien a su libro. Respecto a la traducción de la obra, resulta indispensable tener en cuenta estos parámetros para conservar la voluntad del autor: crear una mitología para Gran Bretaña con elementos de la realidad, como por ejemplo las costumbres gastronómicas. Sin embargo, debido al diferente origen del inglés y las lenguas románicas, la dificultad recae en la diferencia fonética de ambos grupos lingüísticos para la creación de juegos de palabras y la adaptación del vocabulario, el cual colabora en dar forma a las razas de la Tierra Media, especialmente Hobbits, Ents y Hombres, que son los tres "grupos étnicos" tolkenianos que más aparecen en el corpus encontrado. Con estos retos de traducción, nos decidimos a plantear soluciones para la traducción de los referentes culturales y los juegos de palabras en "El señor de los anillos". Para ello tomamos como referencia las teorías existentes relacionadas con dichas áreas de traducción y finalmente nos decidimos por la de Hervey, Higgins y Haywood para la clasificación y traducción de referentes culturales y la de Dick Delabastita para la traducción de juegos de palabras.

El resultado de este estudio descriptivo son unas fichas de trabajo que facilitan la labor del traductor y permiten un análisis de los problemas de traducción, con lo cuál se sistematiza y facilita el proceso de traducción de juegos de palabras y referentes culturales.