LLUM BRACHO LAPIEDRA

Universitat Politècnica de València, Valencia, España. llumbra@idm.upv.es

La intertextualidad y los juegos de palabras en la traducción del discurso de divulgación medioambiental

El discurso mediambiental nace en Estados Unidos de América a mediados del pasado siglo como consecuencia del deterioro causado a la naturaleza tras el proceso de industrialización que experimentaron los países del llamado primer mundo[1]. Una de las vías de propagación de este discurso a otros países ha sido la traducción de obras de divulgación científica. Tras el estudio exhaustivo de cinco manuales de divulgación mediambiental y sus traducciones al español y al catalán[2], observamos la importancia de analizar estas obras desde un punto de vista cultural, puesto que la materialización de este discurso afecta a nuestros valores cotidianos y, por lo tanto, a los aspectos culturales relacionados con esta cotidianeidad. Un ejemplo de la trascendencia de este hecho lo podemos encontrar en la estructura de estos libros, en la que los títulos de los capítulos que los conforman responden a la voluntad de creación de fenómenos estilísticos íntimamente vinculados a la lengua y a la cultura de origen. La intencionalidad de estos juegos lingüísticos en las obras originales, acompañados de otros elementos no lingüísticos, como son el colorido o los dibujos de las portadas, reside en crear una edición divertida que atraiga a posibles lectores. En consecuencia, estos juegos lingüísticos constituirán un reto cuyo análisis traductor creemos posible desde una perspectiva cultural, e incluso sociolingüística[3], tanto por lo que afecta al contexto en que se inscriben las ediciones originales como al de la producción de las versiones traducidas.

Los fenómenos estilísticos que hemos observado se inscriben dentro de los niveles fonológico, léxico y semántico de la lengua original inglesa y componen tres variantes: juegos de palabras, alusiones intertextuales[4] e invención terminológica.

Juegos de palabras

Los juegos de palabras, a su vez, se clasifican en las tipologías siguientes, según la técnica estilística utilizada para su producción: juegos fonéticos (aliteraciones y rimas), similitud fonética, substitución léxica, variación léxica respecto a las expresiones originales y dobles sentidos por variación del contexto semántico original.

Juegos de palabras fonéticos

Existen expresiones que, a causa de su forma fonética, constituyen un juego de palabras, bien porque se produce una rima, bien porque se origina una aliteración. En relación con la rima, hemos detectado ejemplos como *Air-Power Your Shower*, capítulo dedicado al ahorro de agua en la ducha, o también *Objecting to Dissecting*, título que encabeza un capítulo en contra de la disección de los animales. En otros casos, lo que se produce es una aliteración por repetición de algún sonido dentro de la misma expresión. Por ejemplo, los títulos *Donation Do's and Don'ts*, *The Flap about Flipper* o también *Buyer Beware*. Pero incluso se producen casos en los que encontramos las dos fórmulas estilísticas a la vez. Es el caso de *Pests & Pets*, donde además de la rima se origina una aliteración a causa de la repetición de la consonante *P*, y de *Drinking and Driving*, a causa de la repetición de la *D*.

Juegos de palabras por similitud fonética

Asimismo, hemos encontrado expresiones en las que, al sustituirse por similitud fonética alguna palabra por otra, se genera un juego de palabras. Por ejemplo, observamos el caso del capítulo *What a Load of Scrap,* en donde se produce una similitud fonética entre *scrap* (chatarra) y *crap* (mierda). Lo mismo sucede con el capítulo *Leave It a Lawn*, título que introduce el capítulo que trata del mantenimiento del césped, formado a partir de la

---

[1] Pérez-Agote, en 1979, reducía básicamente a dos los factores causantes de esta degradación: «Implícita —o explícitamente— suelen reducirse a dos tipos de fuentes y, por tanto, de contaminación. La primera es la que se refiere a la contaminación originada en los procesos productivos, industriales fundamentalmente; y la segunda es la originada por las actividades de consumo» (1979: 92).

[2] Se trata de los libros: 1) *50 Simple Things You Can Do to Save the Earth*, traducido en español por *50 cosas sencillas que tu puedes hacer para salvar la Tierra*, y en catalán por *50 coses senzilles que tu pots fer per salvar la Terra*; 2) *30 Simple Energy Things You Can Do to Save the Earth*, cuyo título en español es *Manual práctico para ahorrar energía*, y en catalán *Manual pràctic per estalviar energia*; 3) *Save the Animals! 101 Easy Things You Can Do*, que en español aparece como *50 cosas que tú puedes hacer para proteger a los animales*, y en catalán como *50 coses que tu pots fer per protegir els animals*; 4) *The Recycler's Handbook. Simple Things You Can Do,* títol inglés correspondiente al español *Manual práctico de reciclaje*, y al catalán *Manual pràctic de reciclatge;* y 5) *50 Simple Things You Can Do to Save Your Life*, obra traducida en español por *50 cosas sencillas que tú puedes hacer para salvar tu vida*, y en catalán por *50 coses senzilles que tu pots fer per salvar la teva vida*.

[3] Nida considera que «it is also imperative to be fully aware of the differences in two cultures, because languages really only have meaning in terms of the cultures of which the languages are a part. Languages differ not only in the range of meanings of words, the organization of sentences, and the structures of discourse ("the linguistics of language") but also in the ways in which languages are uses "the sociolonguistics of language"» (1993: 20).

[4] Calsamiglia y Tuson denominan este fenómeno *contexto intertextual* y lo definen como «el conocimiento que las personas tienen de ese "río" de textos producidos a lo largo de la historia que nos permite reconocer aquellas maneras de hablar y de describir apropiadas a cada situación» (1999: 109). Por otra parte, Josep Marco opina que «la intertextualitat, en tant que mecanisme possibilitador de les relacions entre textos, mena a la cohesió de la vida social d'una comunitat» (1998: 188). Este autor distingue cinco dimensiones intertextuales, la primera de las cuales, la alusión intertextual, es la que trataremos en este apartado.

expresión *Leave it alone*, correspondiente a la expresión española «déjalo (o déjala) en paz». Y de la misma manera, *Pulp-Pourri* proveniente de la expresión francesa *pot-pourri*, en referencia a la confección de la pasta de papel (*pulp*). Otro caso es el del título *Your Gas Is As Good as Mine* del capítulo que trata la contaminación atmosférica que causan los automóviles. Esta composición procede de la expresión popular *Your guess is as good as mine*, que en español vendría a ser «eso mismo me pregunto yo». En este caso, el juego de palabras se produce por la homofonía entre *gas* y *guess*. En *It's a Beach*, título que corresponde al capítulo que trata la contaminación de las aguas marinas, coincide fonéticamente con la expresión *It's a bitch*, expresión que podríamos traducir en español por *¡Es la monda!* o alguna expresión de registro más vulgar.

Juegos de palabras por sustitución léxica

Por otra parte, también existen juegos de palabras que se originan no por sustitución de una palabra por otra similar fonéticamente, sino por la sustitución léxica de una o más palabras en una expresión conocida, ya sea una frase hecha, una locución o una expresión coloquial. Es el caso del capítulo titulado *No Skin Off Their Backs*, en relación con la manufactura de ropa a partir de las pieles de los animales. Este título procede de la expresión coloquial *It's no skin off my nose*, que podríamos traducir en español por «me trae sin cuidado» o «me importa un bledo» y en catalán por «tant se me'n dóna naps que cols» para mostrar indiferencia sobre una cosa. También hemos encontrado el título *Great-Grandma Knew Best* en el capítulo que habla del uso alternativo de productos de limpieza y de insecticidas fabricados de manera natural. Este título surge de la expresión popular *Mumy knows best*, para hacer referencia a la sabiduría popular de las madres que, en este caso, se ha reemplazado por la de las bisabuelas, debido a la ausencia total en su época de los productos de limpieza que conocemos hoy en día.

Juegos de palabras con variación respecto a la expresión original

En algunos casos, hemos detectado que las expresiones han mantenido una pequeña variación respecto a la expresión de donde proceden, bien por adición bien por supresión de algún elemento. Un buen ejemplo de esto es el capítulo *Don't Go With the Flow*, que considera las cuestiones relacionadas con el uso y abuso del agua corriente, y que corresponde al dicho popular *Go with the flow* —al que se le ha añadido la negación *don't*— equivalente a la española «dejarse llevar por la corriente» y a la catalana «deixar-se dur pel corrent», en el sentido de obrar en consonancia con las opiniones o las costumbres predominantes. Otro ejemplo es *Brush Up On Paint*, capítulo que nos introduce sobre el impacto ecológico que tiene la pintura en el medio ambiente. Esta expresión popular, *Brush up on something*, se utiliza cuando hace falta repasar alguna asignatura para mejorar en los estudios. En este caso, la asignatura es evidente: la pintura. Finalmente, *The Show Must* Not *Go On*, título que da nombre a un capítulo dedicado al uso de animales en los espectáculos, como por ejemplo circos, acuarios, etc., es una expresión que proviene del original *The show must go on*, que en español correspondería a «¡Que comience el espectáculo!», y a la que se le ha añadido la negación *not* para remarcar la postura en contra de estas prácticas.

En cuanto a la supresión de elementos, el título *An Apple a Day*, en realidad proviene de un dicho popular que dice: *An Apple a day keeps the doctor away*, que equivaldría en español a «una manzana al día evita tener que ir al médico», sin la rima del original. Igualmente, el título *Eat To Live* corresponde a la primera parte de la expresión *Eat to live and don't live to eat*, que podríamos traducir por «come para vivir, no vivas para comer», por ejemplo.

Dobles sentidos por variación del contexto semántico original

Por otra parte, existen expresiones que producen un doble sentido a causa del contexto dado por el capítulo al que hacen referencia. Estas expresiones, aunque son conocidas, no nos dan ningún indicio, a simple vista, sobre el tema de que puede tratar el capítulo. Se trata, pues, de juegos verticales o implícitos[5]. Un buen ejemplo es el título *All Tired Out*, expresión que significa «totalmente agotado». Sin embargo, el capítulo que introduce habla de la gran cantidad de neumáticos (*tires*) que se tiran en los Estados Unidos. El capítulo *It's Your Loss*, expresión que podríamos traducir por «tu sales perdiendo», hace referencia a las pérdidas (*loss*) de calor en una casa mal aislada. Otro ejemplo es el *Safe Your Skin*. Esta expresión se utiliza en una situación para evitar un gran peligro y correspondería a la expresión española «salvar la piel», aunque en el capítulo que acompaña se comentan cuestiones de cáncer de piel[6]. Así mismo, el capítulo *Silver Scream* relaciona la «gran pantalla» del cine con los maltratos que reciben los animales durante el rodaje de muchas películas. Y por último, *Make It a Royal Flush* es el título de un capítulo que habla del ahorro en estirar de la cadena (*a flush*) del water, aunque *a royal flush* es una escalera de color real en los juegos de cartas, una manera nada desdeñable de «ganar» una partida...

Alusiones intertextuales

Otra de las tipologías de juegos lingüísticos que aparece en los cinco libros originales son los casos de alusiones intertextuales. En primer lugar hemos registrado alusiones intertextuales que no ha sufrido ninguna modificación en relación con el original a que hace referencia. Por ejemplo *The Paper Chase*, capítulo en el que se explica como llevar a cabo el reciclaje del papel, es un título que hace referencia a un juego, una especie de rally en el que hay que seguir los papeles que otro deja escritos. Además, en el capítulo *The Great Escape*, que trata los problemas que conllevan un mal aislamiento en las casas, la intertextualidad se produce con la película del

[5] Malcolm Offord (1997): «Mapping Shakespeare's Puns in French Translations», pàg. 234.

[6] Recordándo a Grice, podríamos decir que esta expresión sólo se entiende si, obedeciendo al principio de cooperación, la interpretamos con un sentido literal. Sin embargo, la implicatura reside en darle, precisamente, un sentido literal, a pesar de cumplir a la perfección las máximas de calidad, relación y manera en este contexto. (Bertucelli, 1996:55-56).

mismo nombre, dirigida por John Sturges en 1963 y que se estrenó en España con el título de *La gran evasión*. Y finalmente, en uno de los libros mencionados se produce una intertextualidad directa a Elvis Presley, a través del título de una canción suya: *Shake, Rattle & Roll*.

Intertextualidad por similitud fonética

Algunas de estas expresiones intertextuales han sufrido una modificación en alguna de las palabras por similitud fonética con las palabras originales. Un ejemplo es la expresión utilizada para el capítulo dedicado a la contaminación por vertido de aceites a los ríos y a las aguas marinas, *That's Oil, Folks*, correspondiente a la conocida frase que aparece al final del capítulo de dibujos animados de la Warner Bros.: *That's all folks!* Otro ejemplo es el del capítulo *Play It Again, Fan*, que trata cuestiones relacionadas con los ventiladores de techo (*ceiling fans*) como los que, curiosamente, aparecen en la película Casablanca. Efectivamente, el título del capítulo, por simulación fonética, corresponde a una de las frases más famosas de este film: *Play it again, Sam*. Asimismo, es posible que el capítulo que trata de la energía que se puede ahorrar con los conductos del agua, *Duct Soup*, también haga referencia a la película de los hermanos Marx *Duck Soup*, de 1933, estrenada en España el año 1965 con el título de *Sopa de Ganso*. Por último, también aparece un capítulo denominado *The Twilight Ozone*, donde se explican los problemas que sufre la capa de ozono. Esta expresión significa «zona intermedia», pero, además, *The twilight zone* es una serie de televisión de misterio muy conocida en los Estados Unidos durante los años 60 y 80.

Intertextualidad por sustitución léxica

Otro caso de intertextualidad se origina también entre expresiones que han conllevado una sustitución léxica de una o más palabras. En un primer ejemplo, *How Sad Is That Doggie in the Window?*, la palabra *sad* ha sustituido el original *much* de la canción de Patti Page: *How much is that doggie in the window?* El capítulo se refiere a los problemas físicos y emocionales que pueden sufrir los animales en los escaparates de las tiendas de animales. Un segundo ejemplo es el que tiene que ver con el capítulo *Bringing Animals in the Fold*. Esta es casi una frase de la Biblia; en realidad la frase original habla de: *Bring (back) into the fold*, es decir, volver al redil de la iglesia. El título de este ejemplo incluye la palabra *animals* porque argumenta que la iglesia católica (de hecho, todas las religiones) ha de implicarse en la defensa de los derechos de los animales.

Creación terminológica

Otras expresiones responden a la creación de nuevos conceptos, como por ejemplo el capítulo *Xeriscape*, término formado por la palabra griega *xeros*, que quiere decir «seco» y el final de la palabra *landscape*. Este término designa una nueva forma de paisajismo que defiende la recuperación de las plantas autóctonas para el ahorro de agua y la mejora del suelo. Otro proceso en la creación de nuevos términos es la verbalización de sintagmas nominales como el término *carpooling*, en referencia al hecho de compartir el automóvil para ahorrar energía. En el caso del capítulo *Don't Can It*, el tema no se refiere a la recomendación de dejar de envasar en lata, como podríamos pensar, sino al hecho de dejar de comprar productos enlatados.

Técnicas de traducción

La traducción de los juegos de palabras que hemos visto hasta ahora ha implicado la utilización de diversas técnicas traductoras. A continuación veremos una clasificación de los títulos de los capítulos expuestos según la técnica de traducción que se haya aplicado en cada caso.

En primer lugar, expondremos las traducciones que conservan los juegos de palabras, las expresiones, las rimas, las aliteraciones, etc. de los originales de manera exacta, porque este mismo juego existe en la cultura de llegada. Un primer ejemplo es el de la expresión *Eat to live*, que se ha traducido en español por *Come para vivir* y en catalán por *Menja per viure*. Así mismo, la rima correspondiente al capítulo *Educate to libertate*, se ha conservado en español: *Educar para liberar* y en catalán *Educar per alliberar*. En un tercer ejemplo, la aliteración del capítulo *The Flap about Flipper* se ha conservado en la traducción al español *Delfines felices*, y al catalán *Dofins feliços*, con la repetición del sonido de la *f*. Y, finalmente, en el capítulo *The Show Must* Not *Go On*, se ha mantenido el juego de palabras con la expresión original de donde proviene ésta, aunque en positivo, tanto en español: *¡Que termine el espectáculo!,* como en catalán: *Que acabi l'espectacle!* Por lo tanto, el grado de reproducción de un juego original en otra lengua dependerá, en buena medida, de las similitudes fonéticas entre éstas, las distintas posibilidades polisémicas del léxico de las lenguas en cuestión y del substrato existente por el préstamo de otras lenguas comunes[7].

En otros casos, estos juegos y expresiones han encontrado un efecto equivalente[8], en las versiones traducidas, a través de otros juegos o de otras expresiones que, aunque no se corresponden exactamente con el original, cumplen la misma función o parecida. En el ejemplo que sigue, se ha sustituido la expresión *Brush Up on Paint* por otra expresión equivalente que también habla de pintura: *Tú pintas mucho*, en la versión española, y *Tu pintes molt*, en la traducción al catalán. Otro ejemplo similar es el de *Don't Can It*, que en español se ha traducido por *Da la lata*. En catalán también se ha traducido por *Dóna la llauna*, aunque, en este caso, tiene el sentido de poner a alguien de patitas en la calle[9]. El equivalente al español correspondería a expresiones como *donar taba*

---

[7] Dirk Delabastita así lo argumenta en la «Introduction» de *Wordplay & Translation*, pàg. 135-136.

[8] Amparo Hurtado (2001) define la equivalencia traductora como la «noción relacional que define la existencia de un vínculo entre la traducción y el texto original; esta relación se establece siempre en función de la situación comunicativa (receptor, finalidad de la traducción) y el contexto sociohistórico en que se desarrolla el acto traductor y, por consiguiente, tiene un carácter relativo, funcional y dinámico» (pàg. 308).

[9] De acuerdo con el *Hiperdiccionari* de Enciclopèdia Catalana.

o *fer llesca*[10], en cuyo caso se perdería el doble sentido original. Otro ejemplo correspondiente al mismo libro es el de *All Tired Out*, que se ha traducido en español por *Todo sobre ruedas*, y en catalán por *Tot sobre rodes*, expresiones que, aunque dan un sentido positivo al título, mantienen la palabra que lo relaciona con el tema del capítulo: las ruedas. Finalmente, en el caso del término *Silver Scream*, las expresiones *Estrellas de la pantalla*, *Estrelles de pantalla*, correspondientes a las traducciones española y catalana respectivamente, han conservado también la relación del título con el tema del capítulo, el cual, recordémoslo, trataba de los maltratos que sufren los animales en los rodajes de películas.

Así mismo, hemos detectado ejemplos en los que los juegos de palabras del original han conllevado una adaptación mediante expresiones coloquiales, sin que se determine juego alguno. Un ejemplo de esto es el título *It's a Beach*, que en catalán se ha traducido por la pregunta coloquial *Anem a la platja?* (¿Vamos a la playa?). Sin embargo, en la traducción en español se produce una alusión intertextual, ya que el título *Vamos a la playa* corresponde a una canción de verano muy conocida. Por último, la expresión *Buyer Beware* se ha traducido por *¡Ojo con lo que compras!*, en español y por *Alerta amb el que compres!*, en catalán. Aunque en ambas traducciones se pierde la aliteración, se mantiene la función original de entretener al lector con una expresión coloquial.

No obstante, otras soluciones, aun siendo casi las más frecuentes, no han tenido la misma suerte que las anteriores, como en el caso de la traducción literal de estas expresiones. Es el caso de *An Apple a Day*, traducido por *Una manzana al día*, en español y por *Una poma cada dia*, en catalán,; el de *Your Gas is as Good as Mine*, correspondiente a la oración castellana: *Tu gasolina es igual de buena que la mía*, y a la traducción catalana: *La teva gasolina és tan bona com la meva*; la pérdida de la rima original en el caso de *Objecting to Dissecting*, título traducido en español por *Objetar la disección*, y en catalán por *Objectar la disecció*; el caso de *The Great Escape*, título traducido por *El gran escape* y *La gran fuita*, en español y en catalán, respectivamente. El título de esta película, al menos en español, *La gran evasión*[11]*,* hubiera funcionado perfectamente, ya que el tema del capítulo, como hemos visto, trata sobre el aislamiento del hogar; la canción *Shake, Rattle, & Roll*, de Elvis Presley, traducida literalmente por *Temblar, desconcertar, arrasar*, en la versión española, y por *Tremolar, desconcertar, arrasar* en la versión catalana; la expresión *Great-Grandma Knew Best*, en la que se pierde la referencia porque este dicho no existe en las culturas meta: *La abuela sabía cómo hacerlo*, en español, y *L'àvia sí que sabia com fer-ho*, en catalán; el juego *The Paper Chase*, traducido literalmente en español por: *En busca de papel*, y también en catalán por: *A la recerca de paper;* y, finalmente, el juego de palabras en *What a Load of Scrap*, se pierde entre *crap* y *scrap* al traducirse por: *¡Qué montón de chatarra!*, en español, y por: *Quin munt de ferralla!*, en catalán.

Sin embargo, la técnica que se ha seguido con mucha más frecuencia (un 67%) ha sido la de eliminar el juego de palabras o la expresión original para inventar un título nuevo a partir de los contenidos del capítulo[12]. Por ejemplo, el capítulo *Don't Go with the Flow*, traducido en español por *Ahorra agua*, y al catalán por *Estalvia aigua*; el título *The Twilight Ozone*, traducido en la versión española por *La capa de ozono*, y en catalán por *La capa d'ozó*; *Leave it a Lawn*, que en español se ha traducido por *El verde césped*, y que corresponde a *La verda gespa* en la traducción catalana; *Make It a Royal Flush*, tanto en español: *Hacer funcionar el inodoro*, como en catalán: *Engegar el wàter*; *Air-Power Your Shower*, que ha quedado en español: *Dúchate com menos agua*, y en catalán: *Dutxa't amb menys aigua*, etc. Y esto sucede incluso en los casos en los que se hubiera podido encontrar una expresión o juego equivalentes, como en el caso de *Save Your Skin*, en el que el equivalente en español ha sido: *Protege tu piel*, y en catalán: *Protegeix-te la pell*, pero que se podría haber traducido por «¡Salvad la piel!» y «Salveu la pell!», respectivamente, manteniendo así la implicatura. O también, en el caso de la expresión: *It's Your Loss*, que se ha traducido en español por *Aislamiento del hogar*, y al catalán por *Aïllament de la llar*, y que habría encontrado un equivalente con una función similar con una expresión del estilo de «Tu te lo pierdes», en español y «Tu t'ho perds!», en catalán.

En cambio, existe un caso en el que en español y en catalán se ha optado por traducir el título original *Attention Shoppers!* —capítulo en el que se recomienda el uso de bolsas de papel o de tela para hacer la compra— con una expresión perteneciente a otro contexto, como, en este caso, el de un atraco: *La bolsa o la vida*, en español, y *La bossa o la vida*, en catalán. Así, aunque en el original no se produce ningún juego, sí que se produce en las versiones traducidas. Por otra parte, es cierto que otros títulos, debido a la supresión total del capítulo en las traducciones, también se han perdido. Es el caso de *Bringing Animals into the Fold*, *Duct Soup*, *The Lawn Rangers* y *Pulp-Pourri*. Y, al contrario, existe un caso de un capítulo que no aparece en el original, sino que se ha añadido en las obras traducidas y que corresponde a una frase hecha; el título es el de la expresión española *No pierdas los papeles*, y la catalana *No perdis els papers*.

Conclusiones

Como hemos podido observar, el análisis traductor desde una perspectiva cultural también se puede aplicar a las traducciones que integran el discurso medio ambiental de divulgación, puesto que éste está plagado de aspectos

---

[10] Según indica el *Diccionari de frases fetes, refranys i locucions* de la Enciclopèdia Catalana y su *Diccionari Castellà-Català*.

[11] Sobre la traducción de libros o de películas, Rosa Agost opina que «el traductor ha de documentar-se sobre si hi ha una traducció ja feta en la llengua d'arribada [...]» (1998: 226-227).

[12] De hecho, un caso parecido es el que ha detectado Karim Ménacère en referencia a los títulos de las películas comerciales: «The general observation that can be amde is that English film titles tend to be cryptic, compact, subtle and open to interpretations. The reader is left to interpret the meaning, to reach his own conclusions, whereas the translated titles tend to clarify and make more explicit the content of the film. The suspense id dissipated somehow» (1999: 349).

culturales que afectan a nuestra vida cotidiana, como son los juegos detectados en los títulos que encabezan los capítulos de las obras originales que hemos estudiado en este trabajo.

Los juegos de palabras y las alusiones intertextuales que se han encontrado en los originales ingleses no se conservan casi nunca en las traducciones, ni siquiera cuando se puede establecer una equivalencia funcional con otro juego similar en la cultura de llegada.

La técnica traductora que más se ha aplicado en estos casos ha sido la invención de nuevos títulos a partir de los contenidos del capítulo original. Y la traducción literal ha sido la técnica que le ha seguido en importancia. Ambas suponen una pérdida de los juegos de palabras originales que, en cualquier caso, aunque afecta a la intencionalidad de la edición del original, no creemos que sea relevante en el conjunto de las obras.

Aunque en la traducción de los títulos al español y al catalán no se puede observar apenas ninguna diferencia, algunos juegos intertextuales que se han mantenido en la versión española, no se conservan en la catalana. Esto responde a una realidad sociolingüística totalmente distinta entre una y otra lengua. Por ejemplo, la gran mayoría de películas extranjeras estrenadas en España se traducen en español y sólo hasta hace relativamente poco no ha sido posible traducirlas al catalán. Esto nos induce a pensar que la traducción de estos títulos en catalán se ha calcado directamente de los títulos españoles, sin tener en cuenta la recepción de la traducción en un contexto sociolingüísticamente distinto. Por lo tanto, creemos que, al menos en estos casos, la versión española ha actuado de mediadora entre la versión original inglesa y su traducción al catalán, a pesar de que este hecho no quede reflejado en las ediciones catalanas.

Bibliografía

AGOST, R. (1998): «Traducció i intertextualitat: el cas del doblatge» en *Intertextualitat i recepció* (Meseguer. L i Villanueva, M.L. Eds.) Castellón de la Plana: Universitat Jaume I.

BERTUCELLI, M. (1996): *Qué es la pragmática* (trad. de *Che cos'è la pragmatica*, 1993, por Noemí Cortés). Barcelona: Paidós.

CALSAMIGLIA, H. y TUSÓN, A. (1999): *Las cosas del decir. Manual de análisis del discurso*. Barcelona: Ariel.

DELABASTITA, D. (ed.) (1996): *The Translator. Wordplay & Translation*, Manchester: St. Jerome Publishing.

HURTADO, A. (2001): *Traducción y traductología*. Madrid: Cátedra.

MARCO, J. (1998): «Intertextualitat i traducció: les línies bàsiques d'una relació inevitable» en *Intertextualitat i recepció* (Meseguer. L i Villanueva, M.L. Eds.) Castellón de la Plana: Universitat Jaume I.

MÉNACÈRE, K. (1999): «Linguistic Acrobatics: Translating a Web of Cultural Connections» en *Babel,* vol. 45 nº 4. Amsterdam: John Benjamins.

Offord, M. (1997): «Mapping Shakespeare's Puns in French Translation» en *Essays on Punning and* Translation (Delabastita, D. Ed.). Manchester: St. Jerome Publishing.

PÉREZ-AGOTE, A. (1979): *Medio ambiente e ideología en el capitalismo avanzado*. Madrid: Ediciones Encuentro.

NIDA, E.A. (1993): «The Sociolinguistics of Interpreting» en *Sendebar* vol. 4. Granada: Universidad de Granada.