Aspectos pragmáticos en la traducción de contextos lingüísticos humorísticos

Alicia Silvestre Miralles
Universidad de Brasilia. UnB

1. HUMOR Y LINGÜÍSTICA: ANTECEDENTES Y ESTADO DE LA CUESTIÓN

El humor se suele dar en los espectáculos y en la literatura con cierta frecuencia, aparte de en la vida corriente, como procedimiento para evitar las circunstancias traumatizantes, y forma una parte muy importante de corrientes literarias como el teatro del absurdo. Géneros literarios cómicos son la comedia, el entremés, el chiste y el epigrama. La comedia provoca la liberación por la risa y el distanciamiento del espectador, inversamente al género trágico que lo hace por la compasión y las lágrimas.

El humor puede ser expresado *verbal o gestualmente*. En este estudio nos vamos a centrar en el primero. El humor verbal podría definirse como la capacidad de *sorprender* al receptor de un mensaje, creando significados alternativos, connotaciones inesperadas, etc. En efecto, se observa la necesidad de una ruptura de la linealidad del discurso para producir la risa. La teoría de las tres interjecciones: (¡Ah! (sorpresa) -> ¡Ahá! (consciencia) -> ¡Haha! (risa)); Arthur Koestler en *The Act of Creation* (1976) resume inicialmente tres fases que se producen en el receptor de un mensaje humorístico. Para que tal reacción se produzca, existen varias condiciones, a saber, que el idioma y los conceptos atañan a su imaginario personal conocido, que haya una comprensión intelectual mínima del asunto, y que produzca un eco en el sentido del humor personal. Existen tres rasgos comunes a las situaciones interlocutivas humorísticas: un componente lúdico, una disposición contextual o situacional y una dimensión interpersonal transparente (universo mental compartido).

Cuando el humorista se coloca por encima de los planos del lenguaje, los relativiza, desautomatizando los sentidos y abriendo nuevas ventanas de significado; entonces, parece tener lugar una transmigración de un plano de entendimiento a otro. Por tanto, el vehículo humorístico no es únicamente el lenguaje, sino sobre todo la expectativa rota. En ocasiones recurre a fórmulas fijas del lenguaje, que transgrede. Al haber más expectativa, el efecto humorístico también se incrementa por el movimiento de tensión/

distensión. Hay también un humor intelectual que exige mayor participación del receptor porque se refiere a parámetros culturales comunes (obras literarias, cinematográficas, intertextualidades...), una sorpresa, por lo general de tinte agradable, no frustrante. Revela al entendimiento relaciones desconocidas o inimaginadas. Se burla de la interpretación directa o se atiene a ella cuando se esperaría lo contrario. De este modo es trasladable en diferentes grados de literalidad a otros idiomas, salvo en algunas ocasiones en las que plantea problemas a la traducción, cuando juega con la forma lingüística y con la conceptual.

Hay diversos *tipos de humor* clasificados según el origen del mecanismo o del tipo de conceptos que se manipulan. Observamos que se produce con frecuencia una ruptura de uno de los sustratos (sea a nivel sintagmático, léxico-ambigüedades/ ambivalencias, dobles sentidos, juegos de palabras-, sea a nivel de frase, del contexto de la obra —universo creativo de un autor, autorreferencialidad—, o bien a nivel del contexto socio-cultural de la época —coetánea o de otras épocas—). En general se consideran *técnicas de humor verbal*: la ironía que niega, la parodia que imita, la ridiculización, el cinismo, el chiste, la exageración o hipérbole, la burla o menosprecio, el sarcasmo, el juego de palabras, la sátira (juegos de costumbres y humor de carácter) y la paradoja. Las *técnicas de humor no verbal* consisten en comicidad de gestos, posturas, caídas, resbalones, etc., que se suelen denominar humorismo de situación. Cada tipo de humor está adaptado a diferentes sensibilidades y grupos humanos.

Aspectos pragmáticos en la traducción de contextos lingüísticos humorísticos, Alicia Silvestre Miralles, Universidad de Brasilia

Berger clasifica «las diferentes formas de expresión de lo cómico» en seis categorías que se solapan inevitablemente y van desde lo más sencillo y trivial hasta lo sublime y divino: el humor benigno, la tragicomedia, el ingenio, la sátira, la locura de la Redención y lo cómico como señal de Trascendencia.

Hablando desde un *punto de vista cognitivo*, el humor se considera un rasgo particular de la raza humana, forma de entretenimiento y de comunicación. La risa es, además, una de las pocas cosas que individualizan al ser humano y a algunas especies de homínidos respecto a otros animales; los etólogos señalan que el humor es ante todo un rictus que aparece en los primates cuando éstos se enfrentan a situaciones absurdas o incomprensibles. Desde este punto de vista, el humor se constituye en un acto que permitiría evacuar esta violencia, nacida de la frustración y del sufrimiento, es el caso de la risa nerviosa, acto fallido del subconsciente.

También hay *variaciones culturales*, que puede hacer que lo que es divertido en un sitio carezca de gracia en otro. Esto se debe a que en el humor cuenta mucho el *contexto*. El humor negro se apoya en elementos tristes o desagradables que, para hacerlos más soportables, transforma y degrada en irrisión. Por otra parte, se ha intentado utilizar el humor como un instrumento *educativo* (a ello se debe el célebre *castigat ridendo mores*, «corrige riendo las costumbres», que se utiliza como definición de la utilidad de la comedia clásica y neoclásica).

2. MODELO DE ANÁLISIS: PRAGMÁTICO-COGNITIVO

Leo Hickey, en su artículo «Aproximación pragmalingüística a la traducción del humor», explica:

> Es sabido que el humor viaja mal, que suele marchitarse en el trayecto más corto, llegando deshecho, si no muerto, a su destino, al trasladarse de un idioma a otro (Chiaro 1992: 77). Así sucede en no pocos casos porque lo esencial del humor está íntimamente vinculado con aspectos del texto de partida que no dependen de la semántica, de lo que se dice y, por muy exactamente que se traduzca el importe semántico, el humor original desaparece en la traducción.

Es interesante también su discriminación entre: humor, chistes y otros textos humorísticos.

> Para traducir textos humorísticos cuyo nivel semántico no proporcione de por sí el resultado deseado, importan dos principios: la *incongruencia*, es decir la falta de adecuación o lo no esperado, factor que debe resolverse de alguna manera al final, y el *análisis pragmalingüístico* del texto original que revela la base o la fórmula lingüística que produce la perlocución o efecto causado en el lector o el oyente.

En su opinión, estos dos principios proporcionan un método que resta prioridad a la equivalencia semántica, valorada por la traducción clásica, para concedérsela a la pragmática.

En *El humor como medio cognitivo*, de Eva Aladro, 1996, se afirma que:

> En todo mensaje humorístico existe un *doble o múltiple plano de significación*. Es lo que Bergson consideraba el carácter a la vez animado e inanimado de lo risible, Koestler llamaba bisociación de matrices, Freud consideraba dúplice naturaleza, consciente e inconsciente, de la expresión, Berger recordaba en tanto yuxtaposición de mundos de significado contradictorios o Pirandello caracteriza en términos de sentimientos de lo contrario[2].

[2] Bergson, 1984; Koestler, 1976; Berger, 1999; Pirandello, 1968.

En el humor es vital la *esquematización*, de acuerdo con el significado integral de esta palabra. Formar esquemas cognitivos (Bartlett, 1932; Van Dijk, 2001) es la actividad básica de la mente, asociando o integrando las estructuras en que los elementos sensoriales se perciben, y seleccionando un diagrama simple de fuerzas (Arnheim, 1998), que siempre es esquemático, simple. Asociada al humor está la formalización extrema, la tipificación o *ritualización* de un contenido, bien porque el humor la produce, bien porque parte de su existencia. Así, los chistes suelen basarse en situaciones, actividades o conductas donde se da un alto grado de esquematización o formalización ritual, (religión, ejército, familia, etc.)

Las escenas de humor en las que la identidad está implicada juegan básicamente dos posiciones, *exotópica* y *endotópica*, en ellas el individuo aprecia una situación de dos formas diferentes. El humor desdobla esas visualizaciones de la identidad, permitiendo que el individuo se ría de sí mismo, de su propia actuación, aunque vuelva rápidamente a identificarse con ella. Como descubrió Arnheim (1998), el proceso es tan complejo que pensamos con nuestros sentidos y sentimos después de haber procesado nuestros pensamientos, en una doble corriente que hace que jamás un *esquema* mental sea estático o rígido, al menos en situaciones de la vida real.

La reflexión activa que Pirandello (1968) descubrió que la creación artística va trazando esquemas, dibujos o formas que provocan a su vez la impresión *sensible* causante de la risa. Insistió en el *aspecto sensible* del humor, y cómo, en su más profunda naturaleza, éste es un *sentimiento* de lo contrario, más que una contradicción puramente cognitiva o mental. De acuerdo con esta tesis, el humor es básicamente pensamiento, pero no simplemente racionalidad cerebral, sino lo que Arnheim llamaba *pensamiento perceptivo*, el que aboca a una visión nueva de la realidad. La rapidez con la que cambiamos de sentimiento, la superposición de las imágenes del mundo que destilan ese sentimiento en el alma de cada persona es la raíz última de la capacidad del humor.

El humor, pues, parece construir *representaciones analógicas* en su proceso de comunicación. En realidad también existe una *esquematización* de la realidad, que se encuentra en muchas ocasiones ya ritualizada en las convenciones sociales humanas y que es revisualizada a través del efecto analógico-icónico del humor. De estas imágenes el cerebro extrae elementos nuevos, que generan otras representaciones, pero cuya capacidad esquemática, también aprovecha, por su rapidez, automatismo y condensación informativa. El binomio *esquema-espontaneidad, o abstracción-percepción*, es clave.

Si aplicamos la teoría transformacional de Chomsky (1971) al mundo del humor: el uso de una forma expresiva de manera frecuente va *normativizándose*, convirtiéndose en regla de expresión. Las estructuras que se crean transformándose a partir de su estructura profunda se basan en unas *reglas de selección*. Las reglas *seleccionan* sólo unas alternativas posibles de expresión semántica adecuada y de formulación sintáctica apropiada, y surgen al hilo de la construcción misma de las frases. El uso más interesante de la regla de selección es precisamente el uso impropio, cuando nos vemos forzados a aplicar por analogía una regla impropia a un significado o estructura que se desvía del uso normal, que no tiene regla propia. Así surge la imagen verbal en la creación metafórica (Tato, 1977; Chomsky, 1971). Es la denominada *teoría del desvío semántico*. Cuando se produce este fenómeno, lógicamente se crea una regla nueva de selección y surge una experiencia nueva.

La *invención* en el humor es el elemento improvisado, el golpe o realización comunicativa que ridiculiza una actuación o exagera la misma para poner de manifiesto su naturaleza arbitraria, estrambótica, ilógica. Sternberg (1999) explica dentro de su teoría triádica de la inteligencia: la creatividad implica *codificación selectiva* (selección de elementos de la realidad), *combinación selectiva* (ordenación de dichos elementos) y *comparación selectiva* (aplicación de la analogía estructural con otras selecciones). La creación propia de este mecanismo sirve en el humor para poner de manifiesto la formalización rígida y estereotípica de las reglas conductuales, semánticas y representacionales. La visión que el humor favorece de la realidad o de los asuntos traídos a colación en su significado es siempre innovadora, aunque, pensamos, lo importante en el humor no es la *innovación* misma de que se sirve, sino a menudo la *visión* de estas reglas implícitas de selección comunicativa y expresiva.

Tanto en la recepción del humor como en la atención artística, hay una *cooperación* para realizar la representación, sea humorística o estética. La recepción de un chiste o de un juego humorístico implica una *capacidad para detectar pautas o modelos*. En un segundo término, implica la *agilidad intelectual* precisa para captar las proyecciones inesperadas o abruptas, implícitas en todo el relato, que surgen en un momento dado y constituyen el segundo sentido o el gancho del chiste. Muy a menudo, una situación es más humorística cuanta mayor distancia existe hacia ella por parte de su receptor, y más autonomía parece tener del punto de vista de ese receptor o espectador. También, cuanto más rígidamente formalizada y ritualizada se va viendo. De ahí que situaciones graves muy ritualizadas socialmente

(funerales, fusilamientos, ceremonias, protocolos) sean una fuente constante de claves cómicas.

El humor es *generativo*, posee la capacidad de establecer múltiples asociaciones semánticas, crear proyecciones analógicas completas y convertirse en un auténtico universo o clave total interpretativa de la realidad (lo que nos permite seguir la broma indefinidamente).

Este uso del humor se basa en el *principio de contrariedad* (González Cortés, 2000), según el cual, los elementos opuestos se unen o actúan causalmente uno sobre otro, y su fuerza de oposición sirve para romper las limitaciones en toda una gama de contextos diversos.

El arte y el humor permiten el acceso a aquellas zonas sagradas de la experiencia humana, situadas más allá de la subjetividad de quien quiere conocer, que cuando son tocadas por el hombre desaparecen de su alcance. Dentro de la perspectiva cognitiva, encontramos los siguientes resortes: disociación, incongruencia, inversión y ambivalencia.

Desde el punto de vista *pragmático***,** Bajtin con su estudio de la subjetividad y su teoría del campo elocutivo afirma que «cada palabra "huele" a los contextos sociales en los cuales ha vivido con intensidad» (1986: 121). Otros seguidores de esta tendencia son Wittgenstein, Austin y Searle (con la teoría de los actos de habla y el acto perlocutivo) y Bergson (1973: 1911), para quien la clave del humor no reside en la mente del individuo sino en la estructura social.

Los estudios aquí apuntados no sólo ponen en relación directa el humor con las capacidades cognitivas y las reglas generativistas, sino que también desde una perspectiva pragmática, evidencian su *intraductibilidad* teórica. En conclusión, el humor para ser traducido con éxito, ha de alcanzar unas condiciones mínimas de equivalencia entre las palabras de las lenguas de destino y de origen. En muchos casos esta semejanza es escasa, limitada o prácticamente inexistente, como si existieran grados de *traductibilidad*.

Desde el punto de vista de la pragmática, el contexto humorístico no es completamente extrapolable ni traducible puesto que contiene elementos y significados intrínsecos a la situación comunicativa, cuya interpretación exigiría una explicación al margen del mero acto locutivo, para dar cuenta de los gestos, imágenes, y otros innumerables detalles que configuran la situación cómica. Para que se dé esta situación hemos visto que son precisos varios factores: la cooperación hablante/oyente, el universo mental y socio-moral compartido o comprensible para ambos, unidad del men-

saje lingüístico. Entran en juego también actitudes y analogías mentales. En esencia, lo que se traduce en estas bromas es no tanto el contenido semántico sino un malabarismo de la inteligencia humana. Es evidente en la parte práctica que los chistes que más dificultades entrañan para la traducción son aquellos en los que el humor viene estrechamente vinculado con la forma y con los refranes, pues estos son rasgos idiosincrásicos de una lengua y de su historia, que resultan ser rasgos distintivos y no equivalentes, aunque sea posible hallar un substrato en común en cuanto que inventados por una mente humana.

BIBLIOGRAFÍA

Aladro, E., 2002, «El humor como medio cognitivo», C.I.C. *Cuadernos de Información y Comunicación*, Departamento de Periodismo III, Madrid, Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid, 7: pp. 317-327.

Arnheim, R., 1998, *El pensamiento visual*, Barcelona, Paidós.

Austin, J. L., 1971, *Palabras y acciones: Cómo hacer cosas con palabras*, Buenos Aires, Paidós.

Bajtin, M., 1981, *The Dialogic Imagination: Four Essays* (ed. Michael Holquist; trads. Caryl Emerson y Michael Holquist), Austin, University of Texas Press.

_____, 1982, *Estética de la creación verbal* (trad. Tatiana Bubnova), México, Siglo Veintiuno Editores.

_____, 1986, *Speech Genres and Other Late Essays* (eds. Caryl Emerson y Michael Holquist), Austin, University of Texas Press.

_____, 1988, *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento: El contexto de François Rabelais* (trads. Julio Forcat y César Conroy), Madrid, Alianza Editorial.

Berger, P. L., 1997, *Redeeming Laughter: the Comic Dimension of Human Experience*, Nueva York, Walter de Gruyter & Co.

Berger, P. L., 1999, *Risa redentora*, Barcelona, Kairós.

Bergson, H., 1911, 1913, *Le Rire. Essai sur la Signification du Comique*, París, Félix Alcan Éditeur/ *Laughter: An Essay on the Meaning of the Comic*, London, Macmillan and Co., Limited.

_____, 1999, *La risa. Introducción a la metafísica*, México, Editorial Porrúa.

Chiaro, D., 1992, *The Language of Jokes: analysing verbal play*, London, Routledge.

Chomsky, N., 1971, *Aspectos de una teoría de la sintaxis*, Madrid, Aguilar.

González Cortés, M.ª T., 2000, *Eleusis: los secretos de Occidente*. Madrid, Clásicas.

Hickey, L. y Gil de Carrasco, A., 1999, *Aproximaciones a la traducción*, Madrid, Instituto Cervantes, pp. 665.

Koestler, A., 1976, *The Act of Creation*, London, Hutchinson.

Pirandello, L., 1968, *Ensayos*, Madrid, Guadarrama.

Searle, J. R., 1986, *Actos de habla*, Madrid, Ediciones Cátedra.

Sternberg, R., 1999, *Handbook of Creativity*, New York, Cambridge University Press.

Tato, J. L., 1997, *Semántica de la metáfora*, Alicante, Universidad Autónoma.

Wittgenstein, L., 2003, *Gramática Filosófica*, São Paulo, Edições Loyola.

_____, 2005, *Observações filosóficas*, São Paulo, Edições Loyola.