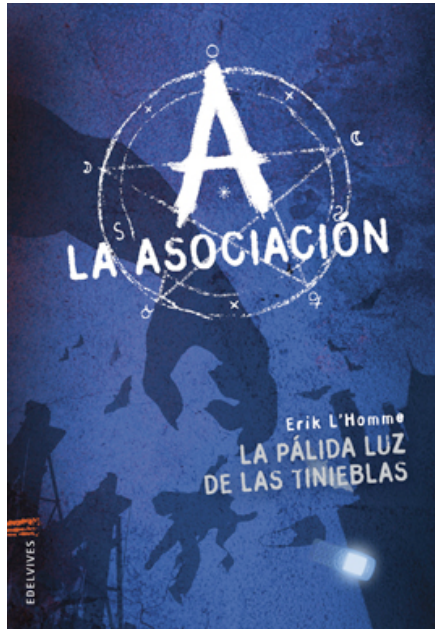




Jasper y Ombe: de calambures y otras figuras... anómalas



«La Asociación» es una serie francesa de libros protagonizados por **Jasper**, un encantador *freaky* de 15 años iniciado en las artes mágicas y experto mundial en hacer juegos de palabras horribles, y **Ombe**, una pedazo de chicarrona-dura-cuerpazo-bombón de 18 años, casi irrompible (casi), cuyo poder reside principalmente en la resistencia física. Los dos personajes viven sus aventuras como becarios al servicio de la Asociación, cumpliendo en solitario sus misiones, que consisten en vérselas con el mundo de los Anómalos (vampiros, troles, demonios necrófagos, duendes y otras criaturas), aunque sus caminos se cruzan de un libro a otro. Entre los elementos que nutren esta serie se pueden encontrar referencias a novelas de magia (Harrys Pótters y demás asociados), novelas de fantasía (Señores de los Anillos con sus diversos idiomas élficos y demás) y otros mundos de criaturas vampíricas, trolescas, licantrópicas y de

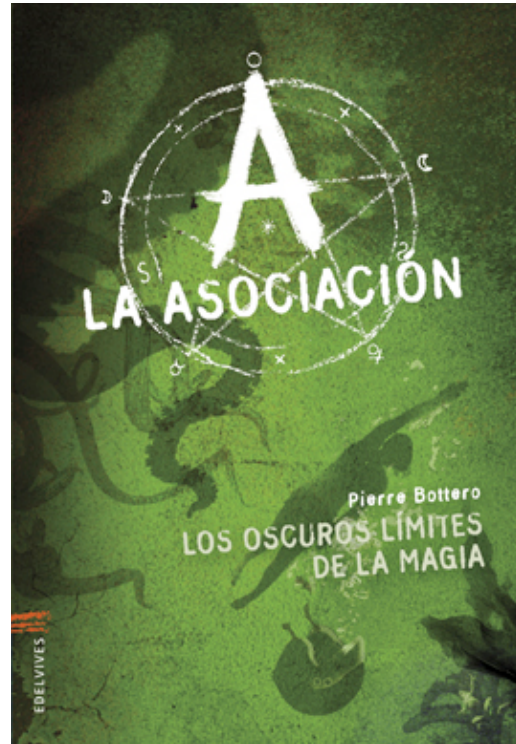
todas clases, pero también al género policíaco y de espías (el homenaje a James Bond es explícito, con *mademoiselle* Rose en el papel de la secretaria y la Esfinge haciendo de armero). Tal vez una importante marca de distinción de estos libros sea la elaborada y peculiar psicología de sus protagonistas, sus preocupaciones adolescentes y su mundo interior. Y también el toque cómico que lo impregna todo. Pese a lo ecléctico de la composición, la serie tiene elementos originales que me han sorprendido mucho. Sus autores son **Pierre Bottero**, tristemente desaparecido en 2009 en un accidente de moto, y **Erik L'Homme** (para leer una entrevista en castellano con este autor, [pinchad aquí](#)).

Pero no puedo ni pretendo ofrecer una crítica de la serie, primero, porque la lectora adolescente que llevo dentro me impide hacerme una opinión distante y, segundo, porque, al traducirlos y escudriñar los intestinos de su composición, los libros me han conquistado por completo, aunque sean lecturas destinadas a los jóvenes. Me he hecho fan. Así que me limitaré a comentar algunos aspectos de la traducción que en mi opinión son interesantes. Esta vez, me centraré en un único tema: **la traducción de calambures, retruécanos, agudezas, chistes malos, juegos de palabras fonéticos y otros recojostrios** que han estado a punto de hacerme renegar de San Jerónimo, patrón.





Porque cuando un libro contiene algún que otro juego de palabras, el encargado de traducirlo puede dedicarse en cuerpo y alma a buscar una buena solución, que refleje una ironía equivalente a la original y cause en el lector español el mismo efecto que causa el chiste original en su idioma. Pero cuando el texto contiene uno tras otro, y otro y otro y otro y otro, como ocurre sobre todo con los libros de Jasper, eso no hay ingenio que lo resista. El reto está en mantener el tipo, y eso es lo que hemos tratado de hacer, yo desde mi casa, y mi querido editor («y dale con el editor»: pero es que este trabajo ha sido irremediablemente un trabajo de equipo, qué culpa tengo yo) desde su oficina. Total: ofrezco algunos ejemplos de juegos de palabras encontrados, con la explicación de su contexto original y la solución aportada en español. Si alguna persona ha caído en este artículo y, al leer el francés, se le ocurre de repente una solución mejor, le agradeceré que, caritativamente, se calle para siempre.



Ejemplo 1. Los motes de Jasper en francés. Jasper comenta que a lo largo de su infancia ha ido recibiendo mordaces motes a costa de su curioso nombre, como los fonéticos *J'espère*, *J'aspire* o *J'asperge* (espero, aspiro, rocío), y también con Gaspar, rey mago, que en Francia es menos popular que en España, porque no hay reyes magos, sino Papá Noel. En español, los juegos fonéticos son muchísimo más reducidos y, por otro lado, Gaspar no se podía usar en un sentido erudito, que es como dice Jasper que le endiñaban el apodo. Hubo que adaptar todo ese pasaje, y quedó así: «Luego, a medida que me adentraba en la pubertad, [...] la cosa pasó a **Melchorín, Gasparín, en fin, la serie completa de reyes magos**; y después, en el instituto, con la madurez y el sarcasmo fino, me plantaron el **rápidamente popular Casposo o, en su versión cariñosa, Casposín, y con esto mis colegas se partían la caja**».

Ejemplo 2. La chaise et les triques/La chaise électrique. Jasper está en el despacho de mademoiselle Rose, que, muy seca, lo manda callar («No digas bobadas»). Jasper se lamenta con ironía: *Rien d'autre. Condamné à la chaise et les triques*, que fonéticamente significa tanto «la silla eléctrica» como «la silla y la mano dura». Solución en español: «Y no se hable más. **Condenado a la muerte por mil cortes**». Menos espectacular que el juego fonético en francés, pero relativamente digno, creo.

Ejemplo 3. Juego de palabras con Jasper/jaspiner (charlotear, parlotear). La frase *D'ailleurs, je jaspine (comme dit ma mère pour me taquiner !)* literalmente significa: «Y yo venga a hablar (como dice mi madre para fastidiarme)». Solución en español: se sustituyó el reproche de su madre por otro equivalente que le hacen los amigos: «Vaya, estoy aquí venga a hablar (cuando me embalo así, mis colegas suelen





Maese Cuervo

frenarme: "Jasper... **dido el hilo otra vez, tío**"), de palique mientras la cerradura cede y deja el paso libre...».

Ejemplo 4. *Le retour du jet d'ail/Le retour du Jedi*. Este es el juego estrella del libro. Jasper está enfrentándose a Severino, un vampiro guapetón, caricatura de sí mismo, con el pelo largo, cuero negro, chorreras, vestido muy a la italiana, en fin. Y le suelta en la cara un chorro de un aerosol que se supone que tiene un componente de ajo. Para estar seguro, le suelta otro chorrizo de ajo (*jet d'ail*): *Pour faire bonne mesure, j'en rajoute une couche. Le retour du jet d'ail, en quelque sorte*, que literalmente sería: «Por si acaso me he quedado corto, le lanzo otra nube a la cara: el retorno del chorro de ajo» (que fonéticamente suena igual que *El retorno del jedi*). ¿Cómo narices repetir el chiste en español? Hubo que perder efectismo, pero se intentó: «... para reforzar lo que podríamos llamar **la máscara del chorro**, por si **el vampiro contraataca**».

Ejemplo 5. Este juego de palabras es de Ombe, dirigiéndose a unos duendes traviesos, criaturas que hablan con una jerga distorsionada y que comprenden el idioma humano al pie de la letra. Están destrozando un instituto, y Ombe, para detenerlos, les dice en un argot macarrilla: «**iA cerrar el pico todo el mundo! ¡Que nadie mueva un pelo del cuerpo!**» (en francés: *Vous la fermez et vous ne bougez plus d'un poil !*). Los duendes se quedan desconcertados porque no entienden el argot y no saben qué tienen que hacer: «Mientras la mitad de los duendes contemplan los picos que están tirados por el suelo, preguntándose cómo será posible eso de "cerrar un pico" si, para colmo, no tienen autorización para acercarse a él, los otros observan con consternación los pelos que cubren cada centímetro cuadrado de su piel». Inmediatamente, Ombe repite la orden con otras palabras: «¡Callaos y no os mováis!». En este caso, para la adaptación vino al pelo que los duendes tuvieran picos en las manos, que se pudieron usar para traducir *vous la fermez* por «cerrar el pico» y retocar lo necesario del párrafo siguiente.

Compensaciones varias. Para compensar pérdidas en la traducción, otro recurso es añadir aquí y allá expresiones extra cuando surja la ocasión, en la misma línea del tono francés, aunque el texto original no las tenga. En este caso, se añadió alguna expresión, como «**estar en el ajo**» hablando de vampiros, y a posteriori se me ocurrió «que te des el piro, vampiro»; mosquis, a ver si puedo colarla en alguno de los libros siguientes de la serie.

Lo dejo aquí, porque son interminables. Pero una cosa tengo que decir: ahora aprecio muchísimo más en lo que valen los chistes de «**Se sube el telón**».

Concluyo con **unas palabras de Erik L'Homme**: «Siempre me digo a mí mismo mientras escribo estos libros: "¡No me gustaría ser el traductor!". Porque debe encontrar en su propia cultura las referencias que usa Jasper y darles un sentido para los lectores. Debe tener una mente lo suficientemente lúdica para imaginar que a Jasper le gustan mucho los juegos de palabras y que estos, en cierta medida, le ayudan a mantener el control sobre las diferentes situaciones». Lúcida no sé yo, pero mirando el lenguaje con los ojos muy abiertos, como los búhos, sí.

