

Problemática de la traducción de los juegos de palabras entre el árabe y el español

Mostafa El Sayed El Sayed Soheim

Universidad de Minia (Egipto)

mostafa.soheim@gmail.com

Ali Mohamed Abdel Latif

Universidad de Minia (Egipto)

amigoali2002@yahoo.com

Resumen:

Este artículo estudia un fenómeno lingüístico muy poco estudiado entre el árabe y el español: los juegos de palabras. A través de un corpus literario analizamos las técnicas de su traducción y presentamos al final del artículo una propuesta de traducción siguiendo el método inductivo-comparativo.

Palabras clave: Juego de palabras. Traducción. Técnicas. Árabe-español

Abstract:

This article studies a linguistic phenomenon that didn't studied enough between the two languages (Arabic and Spanish): Wordplay. Through a literary corpus we analyze its translation techniques, and at the end of the article we present a translation proposal following inductive-comparative method.

Key Words: Wordplay. Translation. Techniques. Arabic-spanish

Introducción

La traducción es una excelente vía de acceso tanto a las diferentes lenguas como a las culturas. Sirvió siempre para desarrollar las civilizaciones del mundo por el proceso de la transmisión de las ciencias entre las diferentes lenguas. Los traductores siempre enfrentaban a varios obstáculos en su labor, dificultades que se generan por las diferencias lingüísticas y culturales. Los juegos de palabras (JP), como todo fenómeno lingüístico, tienen sus retos de traducción. Constituyen uno de los fenómenos lingüísticos menos estudiados desde la perspectiva traductológica entre el árabe y el español.

El corpus del trabajo lo constituyen dos novelas de dos épocas diferentes. La primera es *تاكسي*, del escritor y guionista egipcio Khaled Al Khamissi, publicada por Dar El Shrouq en 2013 y su traducción al español, *Taxi*, realizada por Alberto Canto García y Khaled Musa Sánchez publicada por Almuzara en 2009. El segundo elemento del corpus es la novela *يوميات نائب في الأرياف*, del gran dramaturgo egipcio Tawfik Al Hakīm, que se publicó por primera vez en 1937, y publicada por Dar El Shrouq en 2017, y su traducción al castellano, *Diario de un fiscal rural*, publicada por Ediciones del Viento en 2011. La obra fue traducida por Emilio García Gómez y editada en Esen 1955 a cargo del Instituto Hispano-Árabe de Cultura.

LOS JUEGOS DE PALABRAS

Dirk Delabastita (1993: 128) propone la siguiente definición de los juegos de palabras:

The general name of the various textual phenomena in which structural features of the language(s) used 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 meanings¹.

En la definición de Delabastita podemos observar que se usó la similitud de la forma y la diferencia del significado de las palabras para crear un acto de comunicación basado en los juegos de palabras. Sin embargo, esta definición deja muchos casos de juegos de palabras fuera de su alcance, porque hay juegos de palabras que se pueden crear con una sola palabra, no con dos, como es el caso de aquellas manifestaciones basadas en la polisemia o en el uso metafórico del lenguaje.

The Oxford Advanced Learner's Dictionary los define de la siguiente manera:

“Word play—making jokes by using words in a clever or amusing way, especially by using a word that has two meanings, or different words that sounds the same”².

Es decir, el juego de palabras se usa para hacer chistes o bromas como una forma de llamar la atención del receptor. Esta definición es mucho más amplia e integradora que la primera. Pero, una vez más nos

¹ El nombre general con el que se designan diversos fenómenos textuales en los que se aprovechan las características lingüísticas de la(s) lengua(s) utilizada(s) para lograr una confrontación comunicativamente significativa de dos (o más) estructuras lingüísticas con formas [significantes] más o menos similares y significados más o menos distintos. Traducido por Guillermo Parra López en su trabajo *Análisis de Scott Pilgrim vs. The World*.

² Es hacer bromas mediante el uso de las palabras de una manera inteligente o divertida, especialmente mediante el uso de las palabras que tienen dos o más significados, o varias homófonas. Traducción de los investigadores.

enfrentamos al reduccionismo de las definiciones. Los juegos de palabras no sirven solo para hacer reír; pueden tener también otras funciones, como la crítica y la metalingüística.

Los juegos de palabras tienen varias funciones. Cabe destacar tres principales, a saber: el humor, la ironía y la crítica. Con un juego de palabra se puede producir el aspecto humorístico de un chiste. El humor es una función adherente al juego de palabras. No hay juego sin humor. De ahí viene su expansión y difusión en los programas de comedia y en la literatura con fines deleíticos como las sátiras y las ironías. Después viene la relación entre la ironía y los juegos de palabras. El DRAE definió la ironía como la “expresión que da a entender algo contrario o diferente de lo que se dice, generalmente como burla disimulada”. Así, se ve la relación directa entre los dos fenómenos cuando se usa el nivel superior del juego de palabras por el ironista en vez del inferior. Los juegos de palabras también se emplean para criticar una condición social o una persona en particular.

Tipología de los juegos de palabras

Los intentos de clasificación de los juegos de palabras son varios. Cada una de ellas se realiza siguiendo criterios distintos. Culler (2005: 4) señala que “*scholars have sought to define and classify puns, but the results have never met with much success*”³. Por tal razón podemos decir que se clasificó este fenómeno de diferentes maneras, cambiando siempre los criterios de un lingüista a otro. Hockett (1977), citado en Chiaro (1992), divide los juegos

³“Los estudiosos siempre pensaron en definir y clasificar los juegos de palabras, pero los resultados no tenían mucho éxito”. La traducción es de los investigadores

de palabras, basándose en la existencia de marcadores lingüísticos o no, en dos categorías: chistes prosaicos, que dependen en aspecto del conocimiento del mundo y juegos poéticos, que juegan con la lengua en sí. Delabastita propone una clasificación dividida en dos. La primera es general y la segunda, lingüística. La general abarca dos tipos: juegos de palabras verticales y juegos de palabras horizontales. La lingüística contiene siete subcategorías, divididas todas en función del elemento lingüístico sobre el que se construye el juego.

En cuanto a la primera clasificación, Delabastita (1993: 73) opina que *“los dos componentes del juego de palabras están representados simultáneamente dentro de la misma porción de texto, es decir, de una forma paradigmática”*.

De ahí entendemos que los juegos de palabras verticales consisten en una sola palabra que tiene dos sentidos. No hace falta mencionar una palabra dos veces o dos palabras diferentes para construir el juego. Attardo (1994: 51), citado en Yépez (2014), indica que “los juegos de palabras pragmáticos necesitan la ausencia del segundo sentido en la cadena lingüística”. Veamos un ejemplo:

TO:

استنتيت ليوم الثلاثاء، مش عايز أحكي لك عن الزحمة، طوابير بطول المصارين، وقفت في طابور زي التعبان و الرجل كان واقف يزق: "ياللا كل واحد يستعد و يصبح علينا"، طبعا يصبح علينا دي، يعني أي واحد يدفع اللي فيه القسمة أنا دفعت جنيه. (تاكسي: 214)

TM:

Esperé hasta el martes y no puede imaginarse qué follón de gente había. Las

colas eran tan largas como los intestinos. Esperé en una cola que era como una serpiente, y el hombre que estaba de pie gritaba: “Venga, que todos se preparen y nos den los buenos días”. Obviamente, que le diéramos los buenos días significaba que cada uno le pagase algo; yo le di una libra. (*Taxi*: 163)

En este ejemplo se nota el juego de palabras basado en el uso figurado, vertical, del lenguaje. Aquí no se necesitaba otra palabra para formar el juego. Solamente con una sola expresión, que juega a doble banda, se crea y se entiende el juego de palabras.

Respecto a los juegos de palabras horizontales, y en contrario a los verticales, Delabastita (1993: 79) dice que “la confrontación se realiza de forma sintagmática, es decir, los dos componentes ocurren uno después del otro”. En este tipo, las dos palabras que motivan el juego deben estar en el texto para crear y entender el juego. He aquí un ejemplo:

TO:

و بعد كده بيمين في يمين على صبري أبو علم، صبري باشا بقه كان وزير عدل، أيام ما كانوا بيقلوا
إمشي عدل يحتر عدوك فيك. (تاكسي: 65)

TM:

Luego a la derecha y otra vez a la derecha llegas a Sabry Abu Ilm, Sabry Basha, que fue ministro de Justicia cuando la gente solía decir: (Camina recto y perturbarás a tu enemigo). (*Taxi*: 65)

En este caso, se ve un juego de palabras basado en la homografía, horizontal, por la presencia de las dos palabras que forman el juego dentro del mismo fragmento. De esta forma, la diferencia entre el juego de palabras vertical y el horizontal consiste en la manera con la que se produce el juego. Es decir, el vertical no necesita dos palabras o dos expresiones para que se produzca o se entienda, solo necesitan de una palabra o una expresión con doble sentido, mientras que el horizontal requiere la existencia de dos o más palabras para poder crearlo primero el emisor y luego captarlo el receptor.

Dentro de la clasificación lingüística, Delabastita dio siete subcategorías para diferenciar los tipos de juegos de palabras lingüísticos. Son: juegos de palabras basados en polisemia, juegos de palabras basados en homofonía, juegos de palabras basados en la paronimia, juegos de palabras basados en la homografía, juegos de palabras basados en la morfología, juegos de palabras basados en la sintaxis y juegos de palabras basados en expresiones idiomáticas. En cada una de estas subcategorías, se controla por los elementos diferentes usados en el contexto. En los juegos de palabras basados en polisemia, por ejemplos, se debe aprovechar la doble significación de una palabra para crear el juego.

Dificultades y técnicas de traducción

El juego de palabras es este tipo de fenómeno que podemos clasificar como construido sobre la base de una *cultura lingüística*. Para captar tanto el juego como el efecto humorístico que produce se requiere un conocimiento compartido entre emisor y receptor. Eso no significa que el

problema se genera solo entre dos personas de dos culturas diferentes, sino que también se puede generar entre dos personas de la misma sociedad, en dos épocas diferentes, por el cambio de la cultura con el tiempo. También puede tener lugar entre dos personas de una misma sociedad y de la misma época pero que no comparten el mismo trasfondo cultural. Podemos encontrar muchos juegos de palabras en un contexto humorístico que son muy fáciles de traducir, pero sin producir el efecto correspondiente, porque el lector o el receptor no podrán entender las connotaciones del juego de palabra

Todo ello hace difícil la tarea de traducir los juegos de palabras porque en esta situación, el traductor tiene que equilibrar entre la fidelidad al (con) texto original (TO) y el efecto del juego de palabras a un mismo tiempo. La traducción de los juegos de palabras es uno de los desafíos más complicados que enfrenta a los traductores. Es muy difícil transmitir tanto el fenómeno como el efecto que está en el texto original por las diferencias entre las culturas y las lenguas implicadas. Por tal razón, los traductólogos estudiaron el fenómeno para determinar un criterio de traducirlo. Se determina según el efecto pretendido y distancia entre ambas culturas.

Antes de proceder con el análisis, hemos realizado un recorrido revisionista por las propuestas de traducción de los juegos de palabras y de nuevos nos hemos topado con Delabastita, que ofreció un modelo de traducción completo, porque integra todas las posibilidades de traslación del fenómeno. Delabastita creyó ocho métodos para seguir en la traducción de los juegos de palabras: de juego de palabras a otro juego de palabras, de

juego de palabras a expresión sin juego de palabras, de juego de palabras a recurso retórico, de juego de palabras a omisión del fragmento con el juego de palabras, de juego de palabras del Texto original a juego de palabras del texto terminal (LT), de expresión sin juego de palabras a juego de palabras, de ningún fragmento en el texto original a juego de palabras, y, por último, las técnicas editoriales.

1-Análisis traductológico de los juegos de palabras en *Taxi*

1.1. Los juegos de palabras basados en homofonía

a) Hierba mala nunca muere (28)	عمر الشقي بقي (تاكسي: 27)
b) La gente es como borregos (: 32)	الناس عاملة زي المواشي ماشية
c) una ocupación en toda regla . (50)	ده إحتلال رسمي فهمي نظمي. (تاكسي: 52)
d) Yo no soy ni de venturas ni de aventuras . (78)	أنا لا بتاع مقامرة ولا بتاع مغامرة (تاكسي: 80)
e) Votaron a favor en el referéndum, en especial a Umm Naima, que votó dos veces. (127)	نعم في الإستفتاء ونخص بالشكر أم نعيمة لأنها قالت نعمين. (تاكسي: 132)
f) quisqui que tenía coche lo transformó en taxi. (143)	كل من هب ودب أيامها راح قالب عربيته تاكسي. (تاكسي: 145)
g) “Hacer negocios es de listos” (163)	”التجارة شطارة” (تاكسي: 165)
h) analizando incansablemente por qué cada uno. (200)	بدون مثل أو كليل. (تاكسي: 202)

En los ejemplos a), b) y f) los traductores no pudieron transmitir el juego de palabras al TT. Como los JP están basados en fenómenos lingüísticos era muy difícil pasarlos en la traducción. Solo usaron una traducción literal o reemplazar una frase hecha árabe por otra española. En los ejemplos c) y e) los juegos de palabras están basados en fenómenos lingüísticos y además con un fondo cultural muy patente, algo que hizo la traducción casi imposible, por la diferencia tanto en la lengua como en la cultura. En los ejemplos g) y h) los traductores tenían que enfrentarse al mismo problema, pero en vez de reproducir el juego de palabras literalmente, hicieron una traducción semántica para que pueda el receptor meta entender el sentido del texto original. El ejemplo d) es el único ejemplo traducible: se pasó a otro juego de palabras en la lengua meta. Los traductores usaron un equivalente que tiene el mismo significado y el mismo tipo del juego de palabras.

1.2. Juegos de palabras basados en polisemia

oficial de policía, vigilando las calles	أمين الشرطة أميناً على الشوارع
--	-------------------------------------

Los traductores se enfrentaron, en este caso, a un juego de palabras basado en la polisemia, esta polisemia planteó un problema en transmitir el juego de palabras en el texto terminal. Como la polisemia es la pluralidad de significados de una palabra o una expresión lingüística, está difícil encontrar otra expresión equivalente en la lengua española da el mismo significado. Al mismo tiempo la primera "أمين" que significa suboficial de policía conlleva

una connotación cultural, porque el título no tiene equivalente en España, ello aumentó el grado de la intraducibilidad en este ejemplo.

1.3. Juegos de palabras basados en la cultura

el Gobierno necesita comer <i>Kawarea*? (Taxi: 24)</i>	الحكومة محتاجة كوارع؟ (تاكسي: 23)
---	-----------------------------------

Este caso vamos a categorizarlo como un juego de palabras basado en un culturema, algo que no les permitió pasar directamente a la lengua meta, sino se vieron obligados a poner una nota al pie de página explicando cómo funciona el juego humorístico en el ejemplo.

1.4. Juegos de palabras basados en la homografía

Ministro de Justicia... Camina recto <i>(Taxi: 65)</i>	وزير عدل ... إمشي عدل. (تاكسي: 65)
---	------------------------------------

Este es el único caso que hemos detectado en la novela que tiene este tipo de juegos de palabras. Por la naturaleza de la lengua española, que es diferente de la árabe, resultó casi imposible reproducir este tipo de juegos de palabras con el mismo efecto al español.

1.5. Juegos de palabras basados en el uso semántico-pragmático

a) Si hasta nuestro primer ministro fue el presidente de la compañía telefónica. <i>(Taxi: 32)</i>	يعني بتاع كلام في الهوا. (تاكسي: 30)
--	--------------------------------------

b) A la forma que tienen de darle la vuelta a las cosas. (<i>Taxi</i> : 38)	عن طريق التقليل (تاكسي: 38)
--	-----------------------------

En los ejemplos a) y b) podemos ver, además del efecto semántico-pragmático, el efecto cultural, que aumentó el grado de la dificultad de traducir los ejemplos, tanto que los traductores se han confundido en el ejemplo b) y no han captado el sentido original, lo tradujeron literalmente, por la equivocada comprensión del ejemplo.

1.6. Juegos de palabras basados en el uso figurado

a) los cinturones <u>se ponen por las nubes</u> (<i>Taxi</i> : 38)	راحت نزلت حزمة نار. (تاكسي: 38)
b) nos den los buenos días (<i>Taxi</i> : 163)	يصبح علينا (تاكسي: 214)

En el ejemplo a) se nota la no existencia del juego de palabras en el texto original y la traducción del fragmento en JP basado en el uso figurado del lenguaje, algo que se puede considerar como una compensación de los JP perdidos en el TT. En el ejemplo b) se ve con mucha claridad que los traductores fallaron en transmitir el JP del TO al TT, por no haber podido descifrar el efecto pragmático en el ejemplo. Los traductores se enfrentaron a muchas dificultades a la hora de transmitir los juegos de palabras, algunas veces se perdió el efecto, en otras los traductores usaron la traducción semántica para hacer fácil al receptor de la lengua meta entender el texto original.

Los traductores emplearon las notas a pie de página en dos ocasiones, de total de quince, que representan casi el quince por ciento de

los ejemplos. La finalidad es explicar el juego de palabras en la LO. En pocos casos los traductores entendieron mal el texto original, algo que desembocó en una traducción mala en el contexto terminal.

Conclusión podemos afirmar que en esta novela les era difícil a los traductores traducir los juegos de palabras y sus efectos de la lengua árabe a la española, por las diferencias lingüísticas y culturales entre dos lenguas, que pertenecen a dos familias y raíces diferentes, algo que viene a confirmar la idea de que cuando la lengua esté empleada no solo como un medio de expresión sino también como un fin en sí mismo, es el caso de los juegos de palabras, su traducción a otra lengua se vuelve complicada.

2. Análisis traductológico de los juegos de palabras en *Diario DE Un Fiscal Rural*

2.1. Juegos de palabras basados en la metáfora

a) ¿El asunto va sobre ruedas? 32	(يوميات نائب ... : 15)
b) Los campesinos están desnudos, señor fiscal. (... : 72)	الفلاحين عرايا يا حضرة النائب! (يوميات نائب ... : 51)
c) la barba y del rosario. (un ... : 131)	اللحية والسبحة! (يوميات نائب ... : 105)

En los ejemplos a) y b) se transmitió los juegos de palabras. En el primer ejemplo, resultó traducible por la explicación presentada por el propio autor y el protagonista al mismo tiempo, cuando explicó a que refiere el delegado con la cuerda y el traductor usó un equivalente en la lengua meta. En el ejemplo b), y por otra razón, el traductor trasvasó el juego de palabra,

porque una traducción literal era suficiente para entender el sentido de la frase, como un juego de palabra basado tanto en la lengua como en el uso figurado de la misma. El ejemplo c) y al contrario de los anteriores, se tradujo literalmente pero al mismo tiempo resultó difícil transmitir su sentido pragmático y discursivo a la lengua meta, por las diferencias culturales que no permiten al receptor meta captar el uso metafórica de la lengua original.

2.2. Juegos de palabras basados en la paronimia

a) al šayj Usfūr y al šayj Turtūr (<i>Diarios de un ...: 33</i>)	الشيخ عصفور والشيخ طرطور (يوميات نائب (16 :...
b) cosas incomprensibles e irrepetibles (<i>Diario de un ...: 111</i>)	لا هو بالمعقول ولا بالمنقول (يوميات نائب (86 :...

En el ejemplo a) el traductor reprodujo el JP por hacer una transliteración de los nombres que forman el JP acompañada de una nota al pie de página con un JP equivalente en el castellano, aclarando el JP original. En el b), con una traducción literal, el traductor consiguió guardar el JP por el uso de dos palabras con el mismo significado en el TO, que resultó del uso de los prefijos “in” y los sufijos “ibles”, que provocan la semejanza entre las dos palabras en el TT.

2.3. Juegos de palabras basados en la homofonía

señor brigada , que esta noche soy el brigada de los sin tabaco (...: 26)	باشجاويش...باشخرمان (يوميات نائب (10 :...
--	--

En este ejemplo podemos ver que el traductor era inteligente en traducir esa palabra inventada para mantener el JP sacrificando el paralelismo que inventó el JP en el TO. El traductor no necesitó más que una traducción literal o semántica para transmitir el juego de palabras y su efecto. En estos ejemplos, el traductor empleó las notas a pie de página para explicar el juego de palabras en una sola ocasión para mostrar un equivalente de la lengua meta y facilitar la comprensión del juego de palabras. Al final podemos afirmar que en esta novela el traductor transmitió los juegos de palabras y poco de su efecto de la lengua árabe a la española, porque la mayoría de los juegos de palabras no estaban basados en hechos lingüísticos.

Propuesta de traducción de los juegos de palabras

Después del estudio y el análisis de los ejemplos de juegos de palabras en el corpus, podemos establecer una clasificación de las diversas manifestaciones del fenómeno en tres bloques principales: juegos de palabras basados en el uso figurativo de la lengua, juegos de palabras basados en la cultura y juegos de palabras basados en hechos lingüísticos, en especial la polisemia, la homonimia y la paronimia. Cada una de estas tres categorías enfrenta al traductor a un tipo de dificultades diferente del que presentan las otras dos. Y de ahí las posibilidades de éxito y el grado de fidelidad en la transmisión varían de una clase a otra. A partir de eso, y en función de este nivel de dificultades, ofrecemos aquí una propuesta para la traducción de los diversos tipos de juegos encontrados.

En primer lugar, los juegos de palabras basados en el uso figurativo de la lengua, aspecto intrínseco de todas las lenguas del mundo, es la categoría menos conflictiva, desde el punto de vista de la traducción y la más fácil de entender tanto por el lector del texto original como por el de la traducción, porque, además, el contexto general de la obra desempeña un papel fundamental en facilitar el acceso al contenido y la forma del juego. Por ello, proponemos, en el caso de este tipo de JP, que el traductor haga una traducción directa, es decir, una traducción literal, no en el sentido de palabra por palabra pero sí en de transparentar en el texto meta la forma del original.

El segundo bloque, los JP basados en aspectos de la cultura del texto original, sí plantea una serie de dificultades de índole traductológico pero no lingüístico, porque aunque se realice el trasvase de una lengua a otra, el aspecto cultural sobre el que se construye el juego puede impedir el acceso al contenido del lector de la traducción. En este tipo, recomendamos a los traductores proceder de dos maneras diferentes para garantizar transmitir, con éxito, el juego de palabras. La primera, en la que el traductor asume que el lector de la LT tiene conocimientos sobre la cultura de la LO y puede descubrir el juego de palabras, es realizar una traducción directa. La segunda opción es asumir que el receptor meta no tiene esos conocimientos sobre la cultura del texto original, y, por lo tanto, el traductor debe hacer una traducción directa acompañada de una nota a pie de página en la que explica el juego de palabras para el lector en la LT.

En cuanto al tercer caso, los juegos de palabras basados en la lengua, representan el tipo más problemático y difícil de pasar de una lengua a otra, especialmente cuando ambas lenguas no son emparentadas, es decir, no pertenecen a la misma familia lingüística, como el árabe y el español en nuestro caso. La traducción de este tipo de juegos de palabras depende del análisis que el traductor hace del texto original, y cuál de las dos variantes es más o menos importante: guardar el contenido y perder el juego de palabras o guardar el estilo para mantener el juego de palabras en detrimento del contenido original. En función de la decisión que toma el traductor se puede traducir de una manera u otra; comunicativa, conservando el contenido y sacrificando la forma directa, manteniendo el juego a expensas del contenido. En la segunda opción, el traductor podrá o bien mantener el mismo juego o bien crear otro diferente en la lengua de llegada, que mantenga vivo el efecto del juego y el sabor y estilo de la obra en general, aunque con una pequeña alteración puntual del contenido de la obra.

CONCLUSIONES

Las lenguas y las culturas implicadas en la traducción tienen un papel muy importante en determinar el grado de la traducibilidad o intraducibilidad de los juegos de palabras de una lengua a otra y viceversa. Cuanto más es la cercanía entre pares de lenguas y culturas, más posibilidades de lograr una traducción apropiada. A veces el traductor sacrifica el juego de palabras para transmitir el sentido y el efecto del texto

original. Eso lo determina el grado de la semejanza o la diferencia entre las lenguas.

La mayoría de los ejemplos son intraducibles, algunas veces por falta de comprender el juego por parte de los traductores, otras veces por la diferencia lingüística y por supuesto por la diferencia cultural entre ambas lenguas y sociedades. En muy pocas ocasiones los traductores consiguieron transmitir el juego de palabras a la LM. A veces se pueden pasar el mismo juego de palabras, a veces se crea otro juego que se puede considerar un equivalente del original. En otros casos los traductores incorporaron una nota a pie de página para explicar el juego del texto original.

El tipo del juego de palabras determina el grado de la traducibilidad. Por ejemplo, el homógrafo resulta ser el tipo más difícil de traducir, por la diferencia lingüística entre el árabe y el español. Para los juegos de palabras basados en aspectos culturales es muy difícil encontrar un equivalente que conserve el juego y el sentido, por la diferencia entre ambas culturas, la árabe y la española. Cuando se genera un juego de palabras basado en la lengua resulta más fácil pasarlo a la lengua terminal

Bibliografía

- Al Hakim, T. (2011). *“Diario de un fiscal rural”*: A Coruña, Ediciones del Viento.
- Al Khamissi K. (2009). *“Taxi”*: Córdoba, Editorial Almuzara.
- توفيق الحكيم (2017). "يوميات نائب في الأرياف": القاهرة، دار الشروق.
خالد الحميسي (2013). "تاكسي": القاهرة، دار الشروق.
- Castillo Yépez, G. A. (2014). *“Análisis de tres traducciones oficiales del inglés al español de los juegos de palabras más dispares encontrados en Alice's adventures in wonderland, de Lewis Carroll”*: (Bachelor's thesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador).
- Chiaro, D. (1992). *“The Language of Jokes: Analyzing Verbal Play”*: Londres, Routledge.
- Culler, J. (2005). *“On Puns: THE FOUNDATION OF LETTERS”*: Nueva York, The Internet-First University Press.
- Delabastita, D. (1993). *“There's a double tongue: an investigation into the translation of Shakespeare's wordplay with special reference to Hamlet”*: Ámsterdam, Rodopi.
- Flórez, W. F. y Casares J. (1945). *“El humor en la literatura española”*: Madrid, Imprenta Sáez.
- Turnbull, J., Lea, D., Parkinson, D., Phillips, P., Francis, B., Webb, S., ... & Ashby, M. (2010). Oxford advanced learner's dictionary. International Student's Edition.
- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española* (22.a ed.). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>