

Jugando al *Zurriágame la melunga* en distintas partes del mundo

Jordi Canals
Università degli Studi di Trento

En *La Regenta* (1884-85) Leopoldo Alas se aproxima a Vetusta con cautela de antropólogo: observa los ritos que dan cohesión a su particular entramado social, deja constancia de las reglas implícitas que determinan las relaciones entre los miembros del grupo, identifica los rasgos y manifestaciones externas en las que se funda la autoridad y nos da una imagen cabal de la jerarquía que se establece entre las distintas clases que componen el microcosmos vetustense. En su relato nada es gratuito. Al añadir en el Capt. 14 la descripción de un juego infantil, sin aparente mayor peso en la trama narrativa, quiere poner al descubierto frustraciones latentes, pese a que podría parecer una sencilla escena ornamental con la que dar a lo sumo base escenográfica a un verosímil espacio narrativo.

Tal descripción se introduce, por lo demás, en un momento clave de la maduración psicológica de Fermín de Pas y con la que culmina una jornada tensa para dicho personaje. Al mediodía se ha dejado caer por la residencia de los marqueses de Vegallana, donde se celebrará la fiesta onomástica del primogénito, para propiciar la invitación de los marqueses y sumarse de ese modo a la compañía selecta de huéspedes. Con ello quiere impedir que en aquella casa Ana Ozores quede a la merced de las artes seductoras de Álvaro Mesía. Al término de la comida, en la que por vez primera los antagonistas se han encontrado cara a cara frente a la mujer que se disputan, los invitados deciden proseguir el festejo en la quinta de recreo que los marqueses poseen en Vivero. Fermín de Pas no les acompañará, de modo que se apea de una de las carrozas en las que viaja la comitiva al llegar al Espolón o *Paseo de los curas*. Queda allí el Magistral acosado por los celos que le representarán con insistencia obsesiva los peligros que Ana tendrá que sortear en Vivero y el acoso al que con probabilidad la estará sometiendo don Álvaro. Marcha precipitadamente al Palacio Episcopal, pero tampoco allí logrará concentrarse en nada. Demora, por otra parte, el regreso a casa porque teme que su madre termine sacando a flote la pasión que lo domina. Cae la tarde y crece el deseo del Magistral para ver una vez más a Ana Ozores, aunque sea de lejos y en la oscuridad de la noche. Regresa por tanto al Espolón, sabiendo que los carruajes han de pasar necesariamente por aquel lugar de regreso a la Encimada, y allí se entrega a cavilaciones de amante celoso, acuciado por una sed que lo devora y que no se atreve a saciar en las fuentes del Paseo. Cae el crepúsculo y mientras tanto, al pie de un farol recién iluminado, unos niños juegan al *zurriágame la melunga* poniendo aparente contrapunto a la tortura en la que se debate el sacerdote.

Clarín describe con todo pormenor la dinámica de este juego que en tiempos pasados gozó de cierta popularidad en las comarcas del noroeste de la Península¹. Ha

¹ Remitimos al testimonio del escritor asturiano Fulgencio Argüelles, quien en su novela *Letanías de la lluvia* alude a dicho juego infantil en más de una ocasión (Madrid, Alfaguara, 1993: 77-78, 93, 101, 152, 183 y 263). V.q. *DLLA*, s.v. *melunga: zurriágame la melunga*: “xuegu (que consiste n’escorror un neñu a

quedado registrado en repertorios de juegos infantiles², donde figura entre los juegos de adivinación y con zurriago. Una clasificación fundada en cambio en el criterio de actitudes psicológicas distintivas (Caillois, 1995: 30-45 y 62) comportaría su adscripción entre los juegos en los que prima la ambición del triunfo gracias al mérito personal en una competición reglamentada (*agon*), aunque combinándose con el azar (*alea*). Tendría también en parte cabida en aquellos juegos en los que los participantes se ven precisados a encarnar un rol (*mimicry*), con la particularidad de que en el juego que describimos el árbitro tiene la facultad para hacer que el papel de víctima y verdugo, de perseguidor y perseguido, alternen de modo arbitrario según su antojo.

La dinámica de dicho juego es la siguiente: los participantes han de adivinar la palabra en la que ha pensado la *madre*, denominación ésta con la que se designa en español a quien arbitra y dirige esta y otras diversiones similares. Quien desempeña dicho rol facilita la primera sílaba y, en caso necesario (tal como ocurrirá en la escena que describe Clarín), se proporcionarán pistas o *señas*. Quien acierta arrebató a la madre el *zurriago* o pañuelo, que tal como advierte el novelista ovetense representa “el poder coercitivo”³, y castiga con él a sus compañeros. El triunfo permite, en definitiva, arrogarse con el derecho a poder ejercitar el despotismo sobre quienes han salido derrotados en tal desafío. Como anticipábamos, la *madre* tiene por lo demás el poder de invertir los papeles: al grito de ¡A la oreja! quienes hasta este momento trataban de esquivar los golpes del *zurriago* pueden ahora vengarse de su perseguidor tirándole de la oreja, sin que éste pueda defenderse.

La escena realza la espera angustiada del Magistral, quien al tiempo que confía en poder ver una vez más a Ana Ozores asiste de manera involuntaria al juego infantil. Escucha así innumerables veces la sílaba [na-] con la que la *madre* incita a los participantes para que atinen con la palabra secreta. Algo que no se da de inmediato y que es motivo incluso de discusión y riña entre los jugadores, por lo que la *madre* se ve obligada a más de una vuelta y a repetir con insistencia, una y otra vez, la sílaba que al sacerdote evoca tal vez, aunque sea en lo más recóndito del subconsciente, el nombre de Ana.

El desarrollo del juego saca a flote una problemática social latente, siendo todos sus participantes niños de clase baja. La *madre* se describe como “niña haraposa” (*Reg.*: 532) y con una constitución física tan endeble que uno de los compañeros de juego se dirige a ella mediante insultos caricaturescos que de inmediato sugieren al lector la delgadez enfermiza que la caracteriza (v.i. § 1.2). También el *Ratón*, que se alzaría por fin con el zurriago, es un niño “flaco, pálido, casi desnudo” (*Reg.*: 534) que corre “con piernas vacilantes” (*Reg.*: 534). En el subconsciente colectivo del grupo de niños planea el fantasma del hambre, hasta el punto de que a lo largo del juego la comida asoma de manera obsesiva: la palabra secreta en la que está pensando la *madre* es un postre (las *natillas*) prohibitivo para los chiquillos, uno de los cuales postula a su vez un parecido objeto oculto del deseo (*naranja*). Por su parte la mente del Magistral, satisfechas como

otru que lleva un pañuelu alrededor d'un círculu que formen los otros niños)”; *DGLA*, s.v. *zurriángamelamelunga* remite a *zurriánguememenuada*, donde s.v. se remite a su vez al lema *zurriegu*: “Juego de niños en el que varios niños están en círculo y uno, por la parte de fuera, empieza a correr detrás de él (el que lleva el *zurriegu* intenta darle con él)”.

² Cabral (1998: 336) lo documenta en Galicia, donde recibe el nombre de *Azurriaga la melondra* (el traductor portugués dará en cambio como equivalente: *Chega-me na cacholeira* [*JV*: 286]). Tiene asimismo relación con el juego conocido en la zona de Membribe (Salamanca) con la denominación de *Los correazos* (Blanco García, 1995: 60). V.q. Pelegrín (1998: 121-123).

³ Poder “correctivo” en la primera edición.

tiene las necesidades más terrenas, no deja en cambio de pensar en su espiritual hija de confesión.

1. Afrontaremos acto seguido la traducción de este episodio en las versiones a nuestro alcance (además de las dos italianas [FN y EP], también la francesa [AB], inglesa [JR], portuguesa [JM] y serbia [NM])⁴, centrándonos sobre todo en el aspecto léxico. Por un lado consideraremos las voces inherentes a la dinámica del juego (*madre*, *zurriago*, *seña* o *rueda*), a las que agregaremos las frases formularias (*¡Zurriágame la melunga / castañas⁵ de catalunga!* y *¡A la oreja!*). En segundo lugar abordaremos todo cuanto se asocia a la psicología y comportamiento desafiador propio de los contrincantes, como son las distintas amenazas e insultos que estos se entrecruzan. Por último se tendrán en cuenta los condicionamientos sociales que son la causa de que asomen al exterior traumas de clase (tales como el hambre) que anidan en el subconsciente de los individuos y que terminan repercutiendo en las elecciones léxicas de los participantes en el juego.

1.1. El juego colectivo suele caracterizarse por su ritualización y en su desarrollo terminan aflorando casi siempre valores y estrategias sociales. Todo en él está reglamentado: las distintas fases del juego (que suele desarrollarse en un tiempo y en un espacio determinados), el comportamiento de los participantes y hasta el empleo de los instrumentos a los que estos recurren (García, 1989: 79).

Uno de los participantes, tras haber sido por lo general elegido a su vez mediante un juego de azar, dirige el acto lúdico y cuida de que se respeten en todo momento las normas del juego. Es la figura que en nuestra lengua recibe el nombre de *madre*, independientemente del sexo de quien asuma dicho rol, y cuya denominación singulariza al castellano frente a otros idiomas. Es una de las dificultades iniciales con las que han de ajustar cuentas los traductores del episodio de *La Regenta*, lo cual subsanan sin grandes complicaciones mediante el calco léxico (*majka* en serbio, *mãe* en portugués o *mère* en francés) y el auxilio de uno que otro marcador tipográfico (las comillas o la cursiva) que alertan al lector de que el sustantivo se utiliza con una acepción distinta a la recta. De las distintas versiones que tenemos en cuenta en el presente trabajo juzgamos que sólo la traducción inglesa podría dar lugar a malentendidos por parte del lector: “Entre los pillastres había una niña, que hacía de *madre*” (Reg.: 532) → “Among these young rascals there was a girl, who was the mother” (JR: 319). Dejamos constancia, por el contrario, del esfuerzo de los traductores franceses por aclarar al lector de la novela que tal designación remite a una función que la participante cumple en el juego: “Parmi ces enfants, une gamine jouait le rôle de la *mère*” (AB: 335). Algo que en las dos versiones italianas queda asimismo al margen de falsas interpretaciones: “Fra quei ragazzini c’era una bambina che faceva la ‘madre’” (FN: 330) || “Tra i birbanti c’era una bambina, che faceva da ‘madre’” (EP: 392).

El instrumento que se hace necesario para el desarrollo del juego tampoco habrá acarreado a los lectores de los distintos países problemas de comprensión, habida cuenta sobre todo de que es el propio Clarín quien se preocupa por definirlo y hasta aclarar su correspondiente función simbólica: “un pañuelo muy sucio en forma de látigo, atado con un soberbio nudo por el medio, era el zurriago que representaba allí el poder

⁴ No así la traducción alemana (*Die Präsidentin*, trad. Egon Hartmann, Frankfurt, Insel Verlag, 1986), pues se ha optado en ella por suprimir arbitrariamente el entero episodio.

⁵ Sólo en la primera edición se leía “castaños”.

coercitivo” (*Reg.*: 532)⁶. La vasta difusión de juegos infantiles que se sirven del pañuelo hacía prever que los traductores iban a encontrar fáciles equivalentes funcionales en sus respectivas lenguas, como así resulta en efecto (ingl. *banger*, fr. *verge*, port. *açoite*, serb. *bič*). Distinta estrategia han adoptado los autores respectivos de las dos versiones italianas, los cuales han decidido mantener el sustantivo esp. *zurriago*. Agregamos que en *FN* tal elección está a su vez en sintonía con el préstamo en español del nombre del juego; mientras que en la más reciente se ha optado por acuñar en italiano una denominación equivalente (*Botta in testa [EP]*), ajustándose con ello a la estrategia seguida por la mayor parte del resto de traductores: ingl. *Bash ‘em on the Brain-Box (JR)*, fr. *Pan sur la caboche (AB)*, port. *Chega-me na cacholeira (JM)*.

Advertimos de paso que en las mencionadas versiones (salvo en la serbia, donde se traduce con *Udri ga bičem*: ‘Dale con el azote’) se da una equivalencia plena entre el neologismo *melunga* y el significado de ‘cabeza’, a la que por más que los citados traductores encubren asimismo con fórmulas expresivas acordes al léxico infantil, estas son de significado más transparente que el que el que se camufla bajo el significante original.

El azar cumple en el juego que describe Clarín un papel importante, pues poco hay en su dinámica que facilite a los participantes dar con la solución al enigma mediante la astucia o la inteligencia personal. El único asidero que se proporciona es la explicitación de la sílaba inicial, con lo que la madre restringe el campo léxico. Si le damos cabida entre los juegos regidos por el *agon* es sobre todo porque tras haberse completado la primera *vuelta* (itl. *giro*, ingl. *ring*, fr. *tour*, port. *roda*, serb. *krug*) los jugadores exigen que la madre les facilite *señas* o *pistas* (itl. *pista*, ingl. *clue*, fr. *indice*, port. *sinai*, serb. *pomoč*) que encaucen su respectivo olfato lúdico, momento en el que da inicio la verdadera competición. Extraña al respecto la equivalencia que se da en la traducción más temprana: esp. “¡Da señas, tísica!” (*Reg.*: 533) → itl. “Fa’ un segno, mummia” (*FN*: 331); encajaría contextualmente en el caso de que la *madre* facilitara mediante gestos la solución del enigma (tal como ocurre en los juegos mímicos con los que Eco [2003: 315-316] ilustra singulares traducciones intersemióticas), pero no aquí donde a lo sumo se introducen de modo dosificado informaciones verbales que encaminan al jugador intuitivo por la vereda pertinente.

Todo juego competitivo comporta por lo menos el premio de la victoria y la aclamación como ganador, lo que acarrea a su vez la estima y reconocimiento de la autoridad por parte de los demás miembros del grupo (Huizinga, 1973: 60). En el juego infantil que describe Clarín el ganador se arroga el derecho a poder castigar con impunidad a los derrotados, por lo que la *madre* proclama la victoria a gritos mediante un octosilábico pareado ritual que sirve además para que los perdedores se pongan a salvo del ataque que se avecina: “¡Zurriágame la melunga! –gritó entusiasmada la madre–, ¡castañas de catalunga!” (*Reg.*: 534). A ello se enfrentan los traductores de manera desigual, oscilando entre el mantenimiento de la fórmula española, aunque sólo sea en parte y adaptando el segundo verso a la situación (“Zurriágame la melunga [...] Si salvi chi può” [*FN*: 332]), o el trasvase total de dicha formularidad métrica monorríma a la lengua meta (“*Botta in testa! [...] scemo chi resta!*” [*EP*: 394]; “*Pan sur la caboche! [...] chauds les marrons de Cataloche!*” [*AB*: 337]; “*Chega-me na cacholeira! [...] Dá-me na mioleira!*” [*JM*: 286]; “*Udri ga bičem! [...] Ne daj mu da se*

⁶ La voz *zurriago* aparece registrada ya en *Aut.*, aunque como sinónimo de ‘látigo’. Dejamos constancia de que sólo a partir de la edición de 1817 el diccionario académico incorpora s.v. una acepción que vincula el término al juego.

miče!” [‘¡Dale con el azote! [...] ¡No permitas que se mueva!’] [NM: 296]). De tales procedimientos se desmarca la versión inglesa, en la que el traductor elimina el dístico formulario y se limita a repetir tan sólo el primer verso que es el que le sirve para dar nombre al juego: “*Bash ‘em on the brain-box!*’ cried the mother with enthusiasm. *‘Bash ‘em on the brain-box!’*” (JR: 321).

La *madre* tiene el poder de que los papeles de perseguidor y perseguido se inviertan, lo que regula mediante la fórmula *¡A la oreja!* (Reg.: 534), pues las que eran víctimas castigan ahora al ganador tirándole de las orejas. Legítimo es por tanto el calco de la fórmula con la que se proclama la victoria, tal como registramos en algunas de las versiones (*All’orecchio!* [FN: 332] y *Às orelhas!* [JM: 286]), mientras que la solución a la que llega el segundo de los traductores al italiano (*Orecchie tese!* [EP: 394]) revela mayor ambigüedad al poder interpretarse también como exclamación referida a la necesidad de que los jugadores permanezcan alerta. Causa asimismo extrañeza la solución del traductor francés del pasaje, que postula un inesperado *Au pied (de la mère)!* (AB: 337), fórmula que comporta para el lector el concepto de sumisión a la *madre* por parte de los jugadores y que no tiene sentido en la lógica del juego infantil al que se da cabida en *La Regenta*.

1.2. En la interacción, marcada por la rivalidad, que se establece entre los competidores estos echan mano de gran variedad de apelativos e insultos. Destacamos los que emplea el *Rojo*, el más agresivo de los participantes y el único que cuenta con un físico algo robusto, lo que hace que Clarín lo defina en una ocasión como “el Sansón del corro” (Reg.: 533). La prepotencia que el *Rojo* muestra hacia sus compañeros es tal que Clarín lo califica de *dictador*. Por lo demás será el único niño del grupo que no bese la mano del Magistral cuando acto seguido, interrumpiendo el juego y desvaneciéndose como por ensalmo los respectivos roles, se dirija a ellos, lo que da idea asimismo de su resistencia a aceptar la autoridad constituida. Su apodo deriva del color de sus cabellos y Clarín lo caracteriza de hecho, al principio del episodio, como «un pillito rubio, el más fuerte de la compañía» (Reg.: 532). Adviértase que los traductores interpretan con la óptica del español actual el significado del adjetivo cromático *rubio*: FN y EP coinciden ambos en la equivalencia con itl. *biondo*, JR da la de ingl. *blond-haired* (y no *red-haired*), AB traduce asimismo con fr. *blond*, JM propone port. *loiro* (y no el esperado adjetivo *ruivo*) y NM por su parte vierte con srb. *plavo*. Rutherford, que intuye el vínculo entre el color del pelo y el apodo que recibe el niño, opta por denominarlo con el apelativo ingl. *Blondie*. Por su parte los traductores franceses, en cuya versión se da cabida a fr. *Rouquin*, no son como se ve tan consecuentes en sus elecciones como el colega británico, algo que tampoco sorprende excesivamente teniendo en cuenta la dificultad que entrañan las equivalencias cromáticas en las distintas lenguas (vid. Eco, 2003: 353-363).

El lenguaje del *Rojo* se fundamenta todo él en el insulto. Se dirige reiteradamente a la *madre* mediante los apelativos hirientes de *tísica* (3) y *bacalao*, cebándose una y otra vez en su constitución enfermiza. Nos llama la atención el hecho de que los traductores que consideramos en nuestro análisis se muestran reacios al mantenimiento del insulto mediante un adjetivo relacionado con la enfermedad de la tisis, hasta el punto de que se adoptan distintas estrategias con las que se evita eufemísticamente dicha vinculación (salvo EP y NM que explicitan la equivalencia recta). Algo que ya habíamos advertido en FN, la traducción más temprana a una lengua extranjera y en la que en los tres casos en los que Clarín recurre a esp. *tísico* la

correspondencia que se establece es con itl. *mummia*. También *JR* evita cuidadosamente la asociación con la enfermedad⁷ y traduce siempre con el adjetivo ingl. *skinny* (: ‘delgado’), sin recurrir a metáforas de ningún tipo, lo que constituye una estrategia con la que *JM* a su vez se alinea facilitando la equivalencia (asimismo sin excepción) con port. *magricelo*. Los traductores franceses, por su parte, echan mano de fr. *espèce de / la carne*⁸, que es un insulto hoy muy poco corriente, mientras que optarán por un procedimiento irónico al verter el esp. *bacalao* → fr. *andouille*, que denota un célebre embutido a base de carne de cerdo. Por su parte *JR* evitará también verter literalmente el insulto zoomórfico e introducirá sencillamente la interjección ingl. *crikey*.

El *Rojo* recurre al insulto sobre todo cuando rivaliza con uno de sus compañeros de juego, al que califica de *farolero*, al que acto seguido llama *mandria* y culmina la sarta de calificativos con un enigmático *mainate*. Con el primero, que en contexto de juego apunta a quien recurre a las trampas para alzarse con la victoria, acusa a su rival de haberse inventado la palabra *napoleón* que su ignorancia le impide reconocer como nombre de una moneda que ha tenido curso legal también en España (v.i. § 1.3). La superchería que atribuye al compañero de juegos lo haría merecedor de una paliza si no fuera porque es un *mandria*, o sea tan corto de entendimiento que ni siquiera cae en la cuenta de estar utilizando palabras (a su parecer) inexistentes. Señalamos que el adjetivo *mandria* figuraba ya como voz de germanía en *Aut.*, s.v.: “vale simple o tonto”; los significados que por su parte le atribuye *GDLA*, s.v. (“[1] Persona vivales, despabilada, balarrasa. [2] Persona holgazana”) no nos parecen del todo justificados en el contexto aludido.

La existencia del sustantivo homónimo itl. *mandria* (: ‘rebaño’) ha interferido con la labor de los traductores a esta lengua dando cabida por tanto a una interpretación errónea: “si no fueses tan mandria” (*Reg.*: 533) → “se non fossi così pecora” (*FN*: 331) || “se tu non fossi un fifone” (*EP*: 393). En la misma línea opera *AB* (“Si tu n’étais pas si froussard” [336]), de manera tan desconcertante que nos preguntamos si no estaremos ante un caso más de contaminación propiciada por la traducción de traducciones como advirtió Folena tanto para las versiones humanísticas como para las de nuestros días (1991: 45)⁹. La situación contextual puede haber favorecido la coincidencia de las traductoras al portugués y al serbio, las cuales vierten de acuerdo con la lógica del personaje que evita el enfrentamiento físico con un rival que no reviste condiciones físicas aceptables: “Te rompo... si no fueses tan mandria... te inflaba el morro” (*Reg.*: 533) → “se não fosses tão lingrinhas... enfiava-te os dentes para dentro” (*JM*: 285) || “Razbiću te..., da nisi tako sitan..., razb’o bi ti zube” [: ‘Te rompo... si no fueras tan enclenque... te partiría los dientes’] (*NM*: 295).

Precisamos por último que la voz esp. *mainate* no ha entrado nunca en los diccionarios académicos y que de los cinco ejemplos que aparecen documentados en *CORDE* cuatro de ellos proceden de *La Regenta*¹⁰. Una escasa frecuencia que no impide

⁷ Resulta chocante esta actitud del traductor en *JR*, el cual no tiene en cambio inconveniente en introducir la exclamación *By Christ!* (tan estridente para un lector inglés frente al posible *By Jove!*): “Napoleón... ¡ay que redió! es un duro” (*Reg.*: 533) → “A crown-piece’s a sort of peseta, by Christ!” (*JR*: 319), “¡Naranjas, redió!” (*Reg.*: 533) → “Cockles, by Christ!” (*JR*: 320).

⁸ Designaba a una persona (generalmente una mujer) de poca relevancia. Es la solución que se adopta en *JM*, donde se traduce con port. *lingrinhas*: ‘delgado, mequetrefe’.

⁹ El traductor inglés se desmarcará del resto: “if you weren’t such a little rat” (*JR*: 320).

¹⁰ El quinto ejemplo que arroja la consulta de *CORDE* para *mainate* corresponde a Julio Caro Baroja, quien la registra como sustantivo equivalente a *mayoral* en danzas de paloteo en poblaciones de la ribera del Ebro (*Los pueblos de España*, Istmo, Madrid, 1981, p. 373).

con todo su correcta interpretación por parte de los traductores, pues la riña verbal en la que se inserta contribuye a delimitar de modo neto el significado y su adscripción a la categoría de insultos factibles entre rivales de juego. Agregamos que podría ser deformación de la voz *mainante*, que así define *GDLA*, s.v.: “Instigador, organizador de un hecho reprehensible (se aplica sobre todo a los niños)”, en alusión tal vez al engaño del presunto tramposo. Si bien para la mayor parte de los traductores *mainate* es un insulto que pone en entredicho la inteligencia del interlocutor (itl. *scemo* [*FN* y *EP*], ingl. *bighead*, fr. *abruti*, srb. *budala*), la traductora portuguesa se decanta por el adjetivo *espertalhão* y se enmarca así en la misma órbita de esp. *farolero*.

Las argumentaciones persuasivas del *Rojo* se basan fundamentalmente en la amenaza física: “Te rompo... si no fueses tan mandria... te inflaba el morro” (*Reg.*: 533)¹¹; “¡Da señas que se entiendan o te rompo el alma!” (*Reg.*: 533), “¡Di: a la oreja!, tísica, ¡o te baldo!” (*Reg.*: 533). Tales amenazas no quedan tan sólo en el plano verbal, sino que van más allá: “siempre se colocaba el primero por derecho de conquista” (*Reg.*: 532), “poniéndole un codo (a su afectísimo amigo) delante de las narices” (*Reg.*: 533). Un inventario kinésico de alcance universal que no comporta por tanto problemas de interpretación para lectores, ni de correspondencia entre lenguas para quienes traducen.

1.3. Los participantes son todos ellos chiquillos de clase baja y el autor recurre para su adscripción social a una familia de sustantivos derivados de la misma raíz: *pillo* (*de la calle*) (3), *pillastre* (2) o *pillete*. En las traducciones italianas se da la correspondencia exclusiva con el sustantivo itl. *monello* (*di strada*), salvo cuando se impone la alternancia léxica¹². Es un monolitismo léxico al que se contraponen la mayor parte de las versiones restantes, especialmente la inglesa en la que es mucho mayor la riqueza de palabras que sirven para categorizar a dichos personajes con denominaciones que remiten tal vez a una cosmovisión literaria de corte dickensiano: *rascal* (*JR*: 319), *street arab* (*JR*: 319), *urchin* (*JR*: 320), *youngster* (*JR*: 321)¹³. Un adentrarse en el léxico decimonónico inglés que constituye una de las características formales a las que aspira Rutherford en su versión (2002: 473):

Recuerdo que pasé bastante tiempo buscando palabras dudosas en diccionarios ingleses de finales del siglo XIX, porque decidí no usar ninguna palabra que no se usase en el inglés de finales de siglo pasado [...] procuré conservar mucho el aire de época y en la práctica eso significó para mí [...] pasar las mañanas traduciendo y las tardes leyendo novelas inglesas del siglo XIX.

Al favorecer insólitas asociaciones léxicas, el juego del *Zurriágame la melunga* saca a flote obsesiones que laten en el subconsciente de los participantes y libera sus frustraciones. Las palabras se suceden como eslabones de una cadena léxica en la que juegan su baza las circunstancias culturales y sociales que hermanan a los jugadores. La

¹¹ Acabamos de ver que en *JM* y en *NM* el bravucón amenaza a su compañero de juego con *romperle los dientes* y no con *inflarle el morro* tal como dice en español el personaje de Clarín.

¹² Cfr. “aulló el pillastre [...] los demás pilletes ya se habían puesto en salvo” (*Reg.*: 533) → “urlò il monello [...] Gli altri ragazzini si erano già messi in salvo” (*FN*: 332) || “ululò il birbante [...] Gli altri monelli si erano già messi in salvo” (*EP*: 393). Así también en la traducción serbia, en la que hay equivalencia mecánica con srb. *obešenjak*, salvo en: “poče da zavija najjači [...] Ostali obešenjaci već su pobegli”.

¹³ Cfr. *AB* (*gamin* [335 y 337], *garnement* [336 y 337], *voyou de la rue* [335]) y *JM* (*criança* [286], *criancinha da rua* [285], *malandreco* [286], *miúdo* [285]).

elección de las palabras que cada uno de ellos postula como clave está por una parte condicionada por las que han propuesto los compañeros que le han precedido, y también por las que han quedado implícitas en este desafío léxico. Así *narigudo* antecede al sustantivo *narices*, lo que propicia a su vez la mención del sustantivo *napoleón* en virtud quizás de la palabra *napia* que no llega a explicitarse pero que ha quedado en la mente de los participantes sin llegar a formularse. Además de ser *napoleón* el nombre de una moneda francesa que circuló también en España (v.i.), es el nombre de pila de Bonaparte, evocación que a su vez ancla el juego de asociaciones en torno a la onomástica propiciando la mención de *Natalia*, con lo que concluye la primera rueda.

Al trasvasar el pasaje a la lengua meta quienes traducen han de ajustarse a la sílaba inicial en la que se fundamenta la adivinanza que propone la *madre*. En el texto original el grupo fonético es [na-], poco arbitrario como ya hemos visto; pero varía en el resto de las versiones que consideramos, salvo en la serbia. Ello comporta por tanto la creación de diversos paradigmas léxicos que, por lo que se refiere a las versiones italianas, son los siguientes:

CLARÍN	FN	EP
narigudo	asino	asino
narices	acqua	asinello
napoleón	argento	Artù
Natalia	Angelina	Armando
naranjas	arance	arance
natillas	agnolotti	ananas

Los traductores han decidido, como se ve, simplificar al máximo el desafío verbal propuesto por la *madre*. Tanto *FN* como *EP* limitan en sus respectivas series el condicionamiento del juego al fonema vocálico [a-] inicial de palabra, lo que da mayor respiro a los autores de dichas versiones. Por lo demás *EP*, que a su vez conoce *FN*, intenta quedarse más apegado al modelo de cuanto lo hacía su predecesora; de modo que aunque admite una restricción basada tan sólo en la vocal inicial y acoge la misma palabra con la que partía el juego en *FN*, aspira a una mayor fidelidad del texto fuente y opta por introducir en la cadena una segunda palabra con el mismo lexema, tal como advertía en el pasaje de *La Regenta*, con lo que se llega a la correspondencia esp. *narigudo* / *narices* → *asino* / *asinello*. Tan sólo por lo que se refiere a la última palabra de la serie, *EP* opta por un sustantivo en el que se reitera el grupo [na-] con lo que mantiene el artificio de que se haga explícito el nombre de Ana, logrando así dar sentido *in extremis* al entero episodio. Algo que sólo se logrará también en *NM*.

Los condicionamientos que impone el juego léxico comportan que también los restantes traductores (exceptuando *NM*) se vean obligados a la introducción de un buen número de variantes respecto al inventario que construyen en español los personajes infantiles del texto de Clarín:

CLARÍN	JR	AB	JM	NM
narigudo	conkey	oreille	figurão	nakazan
narices	conk	oreillons	figura	nakaze
napoleón	crown-piece	Ortega	filatelia	Napoleon
Natalia	Christina	Hortense	Filomena	Natalija
naranjas	cockles	oranges	figos secos	narandža
natillas	custard	ortolans	filhoses	navara krem

Cabe suponer que la decisión de restringir el campo léxico a palabras que inician con fonema(s) distinto(s) a los del episodio en la lengua original está en función de la palabra-clave con la que culmina el juego adivinatorio. Los traductores italianos se decantan por [a-] sabiendo que en sus versiones respectivas la solución la aportará una palabra que empieza con dicha vocal, lo que es una estrategia que juzgamos razonable postular también para JR (ingl. *custard*: ‘natillas’), donde se han seleccionado voces del patrimonio léxico del inglés que inician con [k-], para JM (port. *filhó* que designa una popular fruta de sartén) así como para AB (fr. *ortolan*: ‘pájaro escribano [lat. *Emberiza hortulana*]’).

A su vez los traductores se ajustan, como se ve, al campo semántico de los dulces (alineándose con ello al texto original), salvo por lo que se refiere a los inesperados itl. *agnolotto* y fr. *ortolan*. La estrategia que siguen estos dos últimos traductores encausa el texto de Clarín por la vereda cultural y gastronómica de sus respectivos lectores, oponiendo a las asturianísimas *natillas* que tanto obsesionan a la *madre* que arbitra el juego¹⁴, platos suculentos de la cocina italiana y francesa, obedeciendo a un procedimiento clásico de aclimatación de *realia* (Osimo, 2004: 63-68).

La fidelidad al original que advertimos en *EP* no exime de objeciones a la versión italiana más reciente. Un examen crítico pone al descubierto una desviación notable propiciada por la dificultad de decodificación del fragmento que transcribimos a continuación (*Reg.*: 532-533):

- Otro. ¿Na?
 –Napoleón.
 –¡Ay qué mainate! ¿qué es Napoleón? –gritó el Sansón del corro acercándose a su afectísimo amigo y poniéndole un codo delante de las narices.
 –Napoleón... ¡ay que redió! es un duro.
 –¡Qué ha de ser!
 –¡No hay más cera!
 –Te rompo... si no fueses tan mandria... te inflaba el morro... por farolero.

Al darse las posibles soluciones al juego de acuerdo con una lógica que no es la contextual, sino que se ve favorecida por impulsos de los jugadores que se desencadenan a raíz de similitudes fonéticas entre las palabras o de estímulos del subconsciente, la introducción de una palabra polisémica desorienta con facilidad al traductor. La mención de *napoleón* ha hecho pensar a *EP* en la figura histórica, de ahí que de acuerdo con tal lectura interprete esp. *duro* como adjetivo calificativo que encaja

¹⁴ Obligada a dar pistas, reitera con excitación: “¡Es una cosa muy rica! ¡muy rica! ¡muy rica!” (*Reg.*: 533).

con el aguerrido general francés. No pudiendo darle cabida en su versión, pues al igual que en *FN* las palabras clave debían iniciar todas ellas con la [a-] consabida, busca una figura equivalente y se remonta para ello al legendario personaje de Arturo (*EP*: 392):

-Ehi, scemo, e che è Artù? –gridò il Sansone del gruppo avvicinandosi al suo devotissimo amico e mettendogli un gomito davanti al naso.
 -Artù... Ah, diamine, è un duro!
 -Tu cosa credevi?
 -Sicuro, tutto qua.
 -Ti rompo... se tu non fossi un fifone... t'avrei già spaccato il muso... sei un imbroglione.

En la misma línea se sitúa *NM*, con el agravante de que en la traducción al serbio el carismático Napoleón recibe por añadidura el apelativo de srb. *prostak*: ‘grosero, paleta’ (*NM*: 295), solución a la que puede haber llegado la traductora por una distracción de lectura del texto original¹⁵. Aunque los traductores de *AB* han descifrado el pasaje como una alusión al general francés, se ven forzados a elegir un personaje cuyo nombre empieza con [or-], dando entrada de ese modo a un misterioso *Ortega* a quien por añadidura se le da el calificativo de fr. *dégourdi*: ‘espabilado’ (*AB*: 336).

En *FN* en cambio la traductora ha atinado con la clave interpretativa del fragmento, donde *napoleón* es el nombre que recibe la moneda francesa “que vale cinco francos y en España corre por diez y nueve reales de vellón” (*DRAE* [1869], s.v.). De ahí que en su réplica el jugador se defiende con la justificación de que es una palabra que existe de veras y que equivale a una moneda de valor equivalente a un *duro* (*DRAE* [1869], s.v.: “El peso de plata de una onza que vale dos escudos o veinte reales de vellón”). Esta es también la interpretación a la que llega el traductor inglés, en cuya versión causa perplejidad el reemplazo de la denominación específica de la moneda por el genérico *crown-piece* (*JR*: 320), sólo justificado por el imperativo de ajustarse al paradigma que impone [k-] inicial de palabra.

Tiene de todos modos escasa relevancia que en el texto se mencione o no al héroe francés. En el pasaje en cuestión importaba que los jugadores discutieran (y llegaran casi a la violencia física) por poner en entredicho, el más bruto de ellos, la legitimidad para proponer una palabra que, dada su ignorancia, juzgaba que se la había inventado un jugador tramposo. Escena de riña que todos los traductores aciertan a reproducir. Incluida la portuguesa quien, desmarcándose de sus compañeros de oficio, teje el episodio en torno al sustantivo port. *filatelia* que con todo motivo podía causar perplejidad a niños miserables y hambrientos que juegan al anochecer por las calles de la Vetusta del último cuarto de siglo XIX.

2. El episodio al que nos hemos aproximado supone para los traductores de *La Regenta* todo un reto, lo que ha propiciado una reflexión atenta en las versiones que hemos considerado. En todas ellas se advierte la necesidad de hacer comprensibles factores socioculturales, vinculados a un territorio y a un determinado momento histórico.

El episodio cumple además con una importante función narrativa, pues interfiere con el estado de ánimo de uno de los personajes clave de la novela. Para ello era necesario “escuchar” con atención el texto de Clarín. Algo que tan sólo advertimos en la

¹⁵ Postulamos un fenómeno de metátesis, pues la alteración del orden silábico de esp. *duro* facilitaría la entrada de un erróneo esp. *rudo*.

versión a la lengua serbia [NM] y en la más reciente de las italianas [EP], las únicas en las que los traductores han sabido mantener el juego fonético que da sentido a esta detallada descripción.

Bibliografía

Edición de referencia

Reg.: Leopoldo Alas “Clarín”, *La Regenta I* (1884), edic. de Gonzalo Sobejano, Madrid, Castalia (Clásicos Castalia,), 1984³, pp. 532-534 (edición basada en la segunda y última publicada en vida del autor (Madrid: Librería de Fernando Fe, 1901).

Traducciones

AB: *La Régente*, trad. Albert Belot, Claude Bleton, Jean-François Botrel, Robert Jammes y Yvan Lissorgues, Fayard, Paris, 1987.

EP: *La presidentessa*, trad. Enrico Di Pastena, Roma, Gruppo editoriale L'Espresso, 2004.

FN: *La presidentessa*, trad. Flaviarosa Nicoletti Rossini, Torino, Einaudi, 1989 (1ª edic.: Torino, UTET, 1960).

JM: *A corregedora*, trad. Joana Morais Varela, Lisboa, Contexto, 1988.

JR: *La Regenta*, trad. John Rutherford, Harmondsworth, Penguin Books, 1984.

NM: *Regenta*, trad. Nina Marinović, Novi Sad, Izdavačka knjižarnica Zorana Stojanovića, 2005.

General

Ares, Alida (1995), Recensión crítica ad Leopoldo Alas, *La Presidentessa*, trad. Flaviarosa Nicoletti (Torino: 1989), *Quaderni Ibero-Americani*, 77: 128-130.

Blanco García, Tomás (1995), *Para jugar como jugábamos*, Salamanca, Diputación de Salamanca.

Botrel, Jean François (2003), “La fidélité a *La Regenta*: pour une traduction littéraire scientifique un contre cinq et cinq pour un”, Alicante, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes (<http://www.cervantesvirtual.com> [20.05.2007]).

Cabral, Antonio (1998), *Jogos populares infantis*, Lisboa, Editorial Notícias.

Caillois, Roger (2004), *I giochi e gli uomini*, Milano, Bompiani.

DLIA (2000): *Diccionariu de la Llingua Asturiana*, Uviéu, Academia de la Llingua Asturiana.

DGLA (2003-2004): Xosé Lluís García Arias, *Diccionario General de la Lengua Asturiana*, Oviedo, La Nueva España.

Eco, Umberto (2003), *Dire quasi la stessa cosa*, Milano, RCS Libri.

Folena, Gianfranco (1991), *Volgarizzare e tradurre*, Torino, Einaudi.

García García, José Luis (1989), “L’ús de l’espai en els jocs”, en *Endevinació i jocs: de la literatura a l’antropologia*, Barcelona, Fundació Caixa de Pensions.

Huizinga, Johan (1973), *Homo ludens*, Torino, Giulio Einaudi Editore.

Osimo, Bruno (2004), *Manuale del traduttore*, Milano, Hoepli.

Pelegrín, Ana (1998), *Repertorio de antiguos juegos infantiles. Tradición y literatura hispánica*, Madrid, CSIC.

Rutherford, John, Yvan Lissorgues y Jean-François Botrel (2002), “De los problemas generales de la traducción de *La Regenta*”, en *Leopoldo Alas. Un clásico contemporáneo. Actas del*

Congreso celebrado en Oviedo (12-16 de noviembre de 2001), edic. Araceli Iravedra Valea, Elena de Lorenzo Álvarez y Alvaro Ruíz de la Peña, Oviedo, Universidad de Oviedo: 467-485.