



**Universidad de Concepción**

Facultad de Humanidades y Arte

Departamento de Idiomas Extranjeros

Traducción/Interpretación en Idiomas Extranjeros

**Alicia en el país de la traducción: análisis comparativo de  
la traducción de juegos de palabras entre traducción  
humana y neuronal**

Tesina presentada a la Facultad de Humanidades y Arte de la Universidad de Concepción  
para optar al grado académico de Licenciatura en Traductología

**Por:** Daniela Correa Nayan

Aixa Riquelme Arias

**Profesora guía:** Cristina González Riquelme

**14 de octubre de 2024**

**Concepción, Chile**

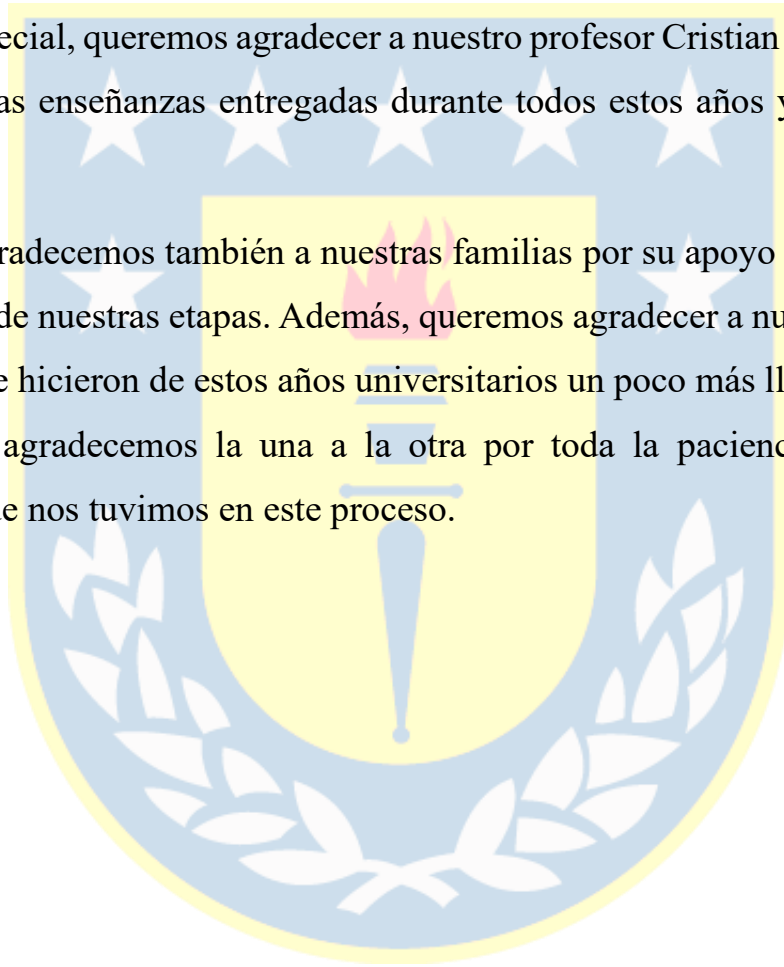
Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica del documento.



## AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, queremos agradecer a todos nuestros profesores y profesoras que fueron parte de nuestra formación académica superior. En particular, agradecemos a nuestra profesora guía, Cristina González, quien nos orientó y apoyó durante todo este proceso, brindándonos su conocimiento. Como mención especial, queremos agradecer a nuestro profesor Cristian Martínez, por el apoyo y las enseñanzas entregadas durante todos estos años y por siempre motivarnos.

Sin duda, agradecemos también a nuestras familias por su apoyo incondicional en cada una de nuestras etapas. Además, queremos agradecer a nuestras amigas y amigos que hicieron de estos años universitarios un poco más llevaderos. Por último, nos agradecemos la una a la otra por toda la paciencia, respeto y confianza que nos tuvimos en este proceso.



## TABLA DE CONTENIDO

<b>AGRADECIMIENTOS</b> .....	<b>III</b>
<b>RESUMEN</b> .....	<b>V</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>VI</b>
<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>1</b>
<b>2. MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>3</b>
2.1. Alicia en el país de las maravillas .....	3
2.2. Género literario: <i>nonsense</i> .....	3
2.3. Traducción literaria.....	4
2.3.1. Juegos de palabras .....	6
2.3.2. Técnicas de traducción según Delabastita (1996).....	9
2.4. Equivalencia traductora .....	11
2.5. Traducción automática.....	13
2.5.1. Traducción automática neuronal .....	15
2.5.2. ChatGPT .....	17
<b>3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN Y OBJETIVOS</b> .....	<b>21</b>
3.1. Objetivo general .....	21
3.2. Objetivos específicos.....	21
<b>4. METODOLOGÍA</b> .....	<b>22</b>
4.1. Tipo de estudio.....	22
4.2. Descripción del corpus .....	22
4.3. Procedimiento de análisis .....	22
<b>5. RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b> .....	<b>25</b>
<b>6. CONCLUSIONES</b> .....	<b>46</b>
<b>7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>50</b>
<b>8. ANEXOS</b> .....	<b>56</b>

## RESUMEN

Actualmente, el uso de traductores automáticos para agilizar el proceso de traducción se ha vuelto bastante común. No obstante, pareciera que existe una modalidad que nunca se verá afectada por este tipo de herramientas: la traducción literaria. La presente investigación busca analizar la equivalencia (Hurtado, 2001) en las traducciones de juegos de palabras tanto humana como automática. Se realizó un análisis comparativo entre una traducción oficial al español y la traducción obtenida por medio de ChatGPT de 31 juegos de palabras identificados en la novela *Alice's Adventures in Wonderland*. Para ello, se utilizaron las técnicas de traducción propuestas por Delabastita (1996) y criterios propios de la investigación. Los resultados mostraron que la traducción humana fue la que más logró mantener y replicar los juegos de palabras, mientras que la mayoría de estos se perdió en la traducción obtenida por el *chatbot*. A través de este estudio se pudo concluir que la traducción automática neuronal está lejos de poder traducir textos literarios de manera adecuada, sin la intervención de un traductor humano.

**Palabras clave:** juegos de palabras, ChatGPT, traducción literaria, equivalencia traductora

## ABSTRACT

Nowadays, machine translators are more commonly used to expedite the translation process. However, there seems to be one type of translation that will never be affected by these tools: literary translation. The present study aims to analyze the equivalence (Hurtado, 2001) in both human and machine pun translations. A comparative analysis was performed between an official Spanish translation and the translation generated by ChatGPT of 31 puns found in the novel *Alice's Adventures in Wonderland*. To do so, the translation techniques proposed by Delabastita (1996) and criteria specific to this study were used. The results showed that human translation was the most successful in maintaining and replicating the puns, while most of them were lost in the translation generated by the chatbot. Through this study, it is concluded that neural machine translation is far from being able to adequately translate literary texts, without the help of a human translator.

**Keywords:** puns, ChatGPT, literary translation, translator equivalence

# 1. INTRODUCCIÓN

Es sabido que la traducción literaria es de gran importancia para dar a conocer la literatura de la cultura origen y para la conservación de la obra original. No obstante, dentro del mundo de la traducción, los textos literarios se consideran de gran complejidad debido a la sobrecarga estética y los mundos de ficción que pueden llegar a crear, además de que estos suelen utilizar diversos recursos estilísticos como los juegos de palabras. Es por esto que la traducción humana requiere una gran cantidad de habilidades por parte del traductor profesional y, por ende, es un trabajo que toma tiempo en realizarse.

Sin embargo, y con el pasar de los años, la tecnología se ha ganado un espacio en el área de la traductología, al igual que en la mayoría de los ámbitos existentes, como un apoyo para la labor del traductor. Existen diversos tipos de herramientas que facilitan el proceso traductológico como los diccionarios en línea, las memorias y *softwares* de traducción, y los traductores automáticos. A pesar de que estos últimos existen hace ya un buen tiempo, recientemente han experimentado un gran avance y desarrollo, llegando a ser incluidos en informática más avanzada como la inteligencia artificial. ChatGPT es un *chatbot* creado con IA que desde sus inicios ha generado un gran impacto en la sociedad, ya que sus funciones van desde dar respuestas a preguntas simples hasta elaborar textos de gran complejidad. Esto ha provocado diversos debates respecto al inminente remplazo de los seres humanos en sus respectivas profesiones.

Debido a las avanzadas funciones que presenta ChatGPT y a la complejidad que implica la traducción literaria es que surge esta investigación para observar y comprender tanto el trabajo de la traducción neuronal como el trabajo humano,

puesto que se ha estudiado el uso o potencial de la inteligencia artificial en la traducción especializada mas no se ha abordado tanto el uso de esta en la traducción literaria específicamente.

Considerando todo lo anterior, esta investigación tuvo como propósito analizar la equivalencia de la traducción, tanto humana como automática, de los juegos de palabras presentes en la novela *Alice's Adventures in Wonderland*. Para ello, se realizó una comparación entre la traducción al español publicada por una editorial y la traducción al español obtenida por medio de la inteligencia artificial ChatGPT. De esta manera, se pudo estudiar la equivalencia en ambas traducciones en relación con el texto origen, además de poder observar la capacidad de ambos traductores (humano y artificial) para resolver problemas de traducción y si se logró o no mantener la esencia y creatividad del original. Asimismo, se espera aportar a futuras investigaciones que pretendan abordar temas similares o ahondar más en ellos.

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Alicia en el país de las maravillas

Desde su publicación en 1865, *Alice's Adventures in Wonderland* de Lewis Carroll ha ganado reconocimiento a nivel mundial, llegando a ser considerado como un clásico de la literatura. La obra cuenta con 12 capítulos en los cuales se narra las aventuras de Alicia después de caer por la madriguera del Conejo Blanco y llegar a un mundo fantástico. Una novela que crea “a literary universe and shape the central idea of a story that can set things upside down and bring all sorts of unnatural, impossible, and absurd outcomes” (Ahumada, 2016, p 14). La lectura del libro tiene una fuerza hipnotizante, a lo que contribuye el estilo rápido, la secuencia inesperada de situaciones, la intensidad de los ambientes y el extraño sentimiento del lector hacia el reconocimiento de un mundo que él también ha vivido alguna vez (Torres, 2015). Estos elementos son los que hacen que Alicia sea considerado un texto del género literario *nonsense*, el cual será explicado con mayor detalle a continuación.

### 2.2. Género literario: *nonsense*

Aunque la existencia del género *nonsense* data del siglo XVI durante la época manierista en España, siendo este transmitido en su mayoría de forma oral, no es hasta la época Victoriana que nacen las primeras obras literarias que, hasta el día de hoy, son consideradas como las máximas representantes del género (Molinari, 2016).

Para el autor, Wim Tigges, una obra puede considerarse *nonsense* cuando esta presenta un balance entre el sentido y el sin sentido, por lo tanto, define el *nonsense* literario como “a genre of narrative literature which balances a

multiplicity of meaning with a simultaneous absence of meaning. This balance is affected by playing with the rules of language, logic, prosody, and representation, or a combination of these” (p. 47). A lo largo de su libro discute y reflexiona sobre las principales características que hacen que la esencia de este género sea tan llamativa y, a su vez, compleja. Algunas de las características que se pueden identificar en el escrito son: 1) la presencia de ambigüedad y paradojas: las obras presentan afirmaciones inconsistentes o paradójicas, lo que crea un juego entre el sentido y el sin sentido; 2) la subversión de las convenciones: en los relatos existen escenarios absurdos y personajes inusuales que rompen las reglas o van en contra las normas literarias o sociales; 3) la presencia de elementos de repetición: se utiliza la repetición de frases, estructuras y situaciones como herramienta para crear un efecto de falta de progresión lineal o cronológica en la historia, además de contribuir en la sensación de lo absurdo; 4) los juegos lingüísticos: estos textos se caracterizan por utilizar neologismos, estructuras gramaticales inusuales y, también, juegos de palabras, lo que desafía las expectativas del lector (Tigges, 1998). Son justamente los juegos de palabras los que nos interesan de este género literario.

### **2.3. Traducción literaria**

La traducción literaria es el área de la traducción que se encarga de traducir específicamente textos de género literario como, por ejemplo, poesía, obras de teatro, novelas, etc. Por lo general, quienes realizan este trabajo son traductores especializados en la materia o escritores, quienes tienen familiaridad con textos literarios y su estilo. Los traductores literarios tienen una importante misión en sus traducciones, la cual es reflejar la forma de escritura imaginativa, intelectual e intuitiva del autor (Abulhassan, 2011). Por este mismo motivo, la mala traducción de una obra puede arruinar o alterar su recepción (Jandová, 2017).

Para que esto no suceda, el traductor debe tener vastos conocimientos literarios y culturales, además de poder redactar correctamente y ser creativo, en otras palabras, como señala Hurtado (2001), el traductor literario necesita de competencias específicas, es decir, necesita de la competencia literaria. Asimismo, como sostiene Mafla (2004), los traductores de textos literarios tienen que estudiar el texto origen (TO) con gran detalle, para así poder transmitir no solo lo que el escritor original quiere decir, sino también el cómo lo quiere decir (p. 32).

Si bien, como señala Toury (como se citó en Palomares et al., 2005) la traducción literaria es el producto de una constante “toma de decisiones”, las cuales dependen de varios factores como el estilo y estructura del texto, el traductor literario no puede abusar de su creatividad (Jandová, 2017).

La traducción literaria puede presentar diversos desafíos. Estos desafíos pueden interpretarse como problemas de traducción. Nord (2009) propone cuatro problemas de traducción: los problemas pragmáticos, los problemas lingüísticos, los problemas culturales y, por último, los problemas extraordinarios. Si bien, estos problemas no son específicos de la traducción literaria, creemos que este tipo de traducción presenta cada uno de estos problemas; sin embargo, nos centraremos en los problemas extraordinarios de traducción. Estos son problemas específicos del texto que se esté traduciendo, por lo que la solución que se tome servirá solamente para dicho texto y no se podrá replicar en la traducción de otro. Un ejemplo de este tipo de problema son los juegos de palabras, ya que son específicos de un texto o estilo de un autor. Según Nord (2009), es más fácil encontrar una solución de traducción para los juegos de palabras cuando se indaga en el rol que cumple este dentro del texto. Esto se condice con lo expuesto por Delabastita (1996), quien señala que la

función o intención de los juegos de palabras es crucial para definir y decidirse por una solución de traducción. Como mencionamos en el apartado anterior, los juegos son una característica importante tanto en el libro de Alicia en el país de las maravillas como en el género *nonsense*, ya que estos ayudan a enfatizarlo.

### 2.3.1. Juegos de palabras

Los juegos de palabras son elementos intrínsecos del lenguaje, por ende, son parte importante de la cultura de un lugar y forman parte de nuestro día a día. Existen diversas definiciones de juegos de palabras, siendo una de las más sencillas la dada por Lefevere (1992) “a pun is a play on two of the meanings a word can have” (p. 51). Otra definición es la dada por Leech (1969) en donde afirma que los juegos de palabras son “a foregrounded lexical ambiguity which may have its origin either in homonymy or polysemy” (p. 209). Asimismo, Delabastita (1996) propone una definición más amplia:

Wordplay is the general name for 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 meanings* (p. 128).

De igual manera, la mayoría de las definiciones de los juegos de palabras coinciden en que estos son fenómenos textuales que se producen por la ambigüedad que generan dos o más unidades léxicas.

La dificultad de traducir juegos de palabras radica en lo diferente que un idioma es de otro. Lo que funciona en una lengua origen para crear un juego de palabras, no necesariamente funcionará en la lengua meta, esto debido a las

diferencias inherentes del lenguaje (p. ej., sintaxis, semántica, entre otras) e incluso, la cultura. Por este motivo, diversos autores como Jakobson (1959) o Reiss (1981) consideran que los juegos de palabras son intraducibles. Sin embargo, ¿son realmente los juegos de palabras intraducibles? La respuesta a esta problemática dependerá de varios factores. Tal como indica Delabastita (1996) esto dependerá del grado de equivalencia que uno quiera lograr, el tipo de texto y las situaciones comunicativas. Además, la respuesta variará también dependiendo de la posición o punto de vista de quién esté respondiendo, ya que, según Delabastita, no es lo mismo si responde un profesor de traducción, un traductor profesional, un filósofo del lenguaje, un crítico o un teorista (1996).

Como se mencionó anteriormente, Delabastita (1996) enfatiza en la intención o función que tiene el juego de palabras (*communicative significance*), dado que esto nos permitirá diferenciarlo de una ambigüedad accidental. Para el autor, esto es importante, ya que, si la ambigüedad es accidental, entonces se espera que el traductor elimine o resuelva esta confusión en el texto meta (TM) de forma casi automática o inconsciente. Sin embargo, si la ambigüedad es intencionada, es decir, efectivamente corresponde a un juego de palabras, es entonces la función o intención de este la que ayudará al traductor a decidirse por alguna solución de traducción.

Sin embargo, creemos que la ambigüedad no es el único criterio para identificar un juego de palabras o el único efecto que puede crear este fenómeno, por lo que la propia definición de Delabastita sería más bien acotada considerando la taxonomía de clasificación de juegos de palabras que él mismo propone. Esta taxonomía considera que para formar los juegos de palabras se recurre a distintos tipos de estructuras lingüísticas como, por ejemplo, homonimia, homofonía, paronimia y homografía, además de jugar con la morfología y

sintaxis de las palabras u oraciones y utilizar de alguna forma expresiones idiomáticas. Por otra parte, considera que hay otros dos tipos de juegos de palabras: horizontal y vertical. El juego de palabras horizontal se crea cuando los dos elementos están presentes en la oración; en cambio, el juego de palabras vertical es cuando un solo elemento está presente en la oración y el otro queda implícito o se espera que el contexto, tanto situacional como verbal, ayuden a la comprensión de este y saber a qué se está haciendo alusión (Delabastita, 1996).

Como mencionamos previamente, el libro *Alice's Adventures in Wonderland* presenta características propias del género *nonsense* como, por ejemplo, el uso de neologismos, estructuras gramaticalmente correctas pero con elementos diferentes o inusuales y paradójicas. Si bien estos elementos no causan necesariamente ambigüedad en un texto (o en este en específico), por lo que no se podrían clasificar como juegos de palabras según la definición de Delabastita, sirven para acentuar el sin sentido en la novela y, además, siguen siendo un gran desafío traductológico para el traductor, ya sea un humano o una máquina. Por esta razón, creemos que la taxonomía de Delabastita serviría para identificar estas otras estructuras o fenómenos textuales presentes en el libro.

Por lo tanto, en un sentido más amplio y con fines específicos para este trabajo, se entenderá por juego de palabras a los segmentos textuales de diferente tipo que no solo provocan ambigüedad al lector, sino que también sirven para darle un carácter lúdico y dinámico a un texto, pudiendo haber un juego con las similitudes en significado, sonido y escritura de las palabras. Además, este fenómeno puede llegar a jugar con el conocimiento del lector y el contexto verbal o situacional, esperando que con estos el juego de palabras funcione. Por ende, estos segmentos dan libertad a la creatividad de los autores, planteando

así una gran dificultad en la traducción literaria, por ejemplo, el lograr emular o mantener la morfología incorrecta de una palabra.

### 2.3.2. Técnicas de traducción según Delabastita (1996)

Con el objetivo de profundizar en los juegos de palabras y sus procesos, Delabastita propone las siguientes técnicas de traducción para estos:

- 1) *Pun to pun* (juego de palabras a juego de palabras): se encuentra un equivalente del juego de palabras y se traspa al TM. Sin embargo, los elementos del juego de palabras del TM pueden ser diferentes a los elementos del TO.
- 2) *Pun ST to pun TT* (juego de palabras en el TO a juego de palabras en el TM): el juego de palabras del TO se mantiene y transfiere al TM. Aquí, Delabastita subdivide esta técnica en dos: *transference* (transferencia) y *direct copy* (copia directa). La transferencia consiste en traducir el juego de palabras a la LM, aunque este no tenga sentido en la cultura meta. Por otra parte, la copia directa consiste en mantener elementos del juego de palabras original, sin traducirlos.
- 3) *Pun to non-pun* (juego de palabras a expresión sin juego de palabras): el juego de palabras del TO se traduce como una expresión sin juego de palabras. Puede ocurrir la omisión de uno de los elementos del juego de palabras original o mantener ambos, sin embargo, este no funciona como juego de palabras en la cultura meta.
- 4) *Pun to zero* (juego de palabras a omisión del juego de palabras): el juego de palabras del TO se omite completamente en el TM.
- 5) *Non-pun to pun* (expresión sin juego de palabras a juego de palabras): se introduce un juego de palabras en el TM donde no hay uno originalmente

en el TO. Esto, a modo de compensar la pérdida de algún juego de palabras en otra parte del texto.

- 6) *Zero to pun* (expresión sin juego de palabras a juego de palabras): se agrega un juego de palabras en el TM sin justificación aparente, más que la compensación.
- 7) *Pun to related rhetorical device* (juego de palabras a figura retórica): el juego de palabras se reemplaza por una figura retórica, a modo de recuperar el efecto que tiene este en el TO.
- 8) *Editorial techniques* (técnicas editoriales): se traduce el juego de palabras sin adaptar y se utilizan estrategias como las notas al pie de página o notas del traductor para explicar el juego de palabras original o dar posibles soluciones de traducción.

Cabe mencionar, que al igual que las técnicas de traducción “convencionales” propuestas por autores como Vinay & Dalbernet (1958), Vásquez-Ayora (1977) o Newmark (1988) (p. ej., omisión, equivalencia, modulación, compensación, entre otras) estas pueden estar combinadas entre sí o pueden haber más de una técnica presente en la traducción.

Esta clasificación de Delabastita es relevante para la presente investigación debido a su aplicabilidad en diversos estudios similares. Uno de ellos es, por ejemplo, el de Setyaningsih & Kurniawan (2021), en el cual se analizan los juegos de palabras de la famosa novela distópica futurista *The Handmaid's Tale* del inglés al indonesio. En su investigación, se encontraron y analizaron 50 juegos de palabras y se clasificaron dentro de 6 técnicas de traducción según Delabastita. El estudio demostró que la técnica más utilizada es la de *pun to non-pun* con un 50 % de frecuencia (25 juegos de palabras). Por otra parte, solo 11 juegos de palabras fueron pasados completamente al TM.

Otro trabajo es el de Sulistyowati (2017), en el cual se analizan 76 juegos de palabras del inglés al indonesio encontrados en el libro *Through the Looking Glass and What Alice Found There* de Lewis Carroll. Aquí, al igual que en la investigación antes mencionada, se utiliza las técnicas propuestas por Delabastita. Según sus resultados, la técnica más utilizada es la de *pun to non-pun* con un 44,74 %, es decir, 34 juegos de palabras que se perdieron.

Por otro lado, Astudillo & Stephany (2023), también utilizaron las técnicas de traducción propuestas por Delabastita para analizar los juegos de palabras encontrados en el doblaje y subtítulo de la serie *Bojack Horseman*. Ellos destacan que las técnicas propuestas por Delabastita siguen vigentes, pudiendo ser aplicadas en corpus casi 20 años más actuales.

Estos trabajos demuestran que la clasificación de técnicas propuesta por Delabastita es versátil y útil, ya que sirve para diversos textos literarios con diferentes subgéneros, así como también, para materiales audiovisuales.

#### **2.4. Equivalencia traductora**

El concepto de equivalencia en la traducción está relacionado con el concepto de fidelidad (Nord, 1988 como se citó en Hurtado, 2001), el cual ha sido considerado como objeto de debate en el ámbito de la traductología. Se entiende por fidelidad, la relación idónea entre el traductor y el texto original (Hurtado, 2001), por lo que implica un equilibrio delicado entre el TO y la necesidad de producir un texto traducido que sea funcional en el contexto de la lengua y cultura meta.

En el ámbito de la traductología, la equivalencia traductora es un concepto complejo, amplio y ambiguo, que, a pesar de ser utilizado para definir la traducción, no tiene una sola definición y son pocos los autores que han

propuesto una (Pym 1992 como se citó en Hurtado 2001). Entre aquellos que sí han propuesto una definición se encuentra Hurtado, quien define la equivalencia traductora como:

Concepto relacional entre la traducción y el texto original que define la existencia de un vínculo entre ambos; esta relación se establece siempre en función de la situación comunicativa (receptor, finalidad de la traducción) y del contexto sociohistórico en que se desarrolla el acto traductor y, por consiguiente, tiene un carácter relativo, dinámico y funcional (Hurtado, 2001, p. 209).

Como se menciona en la definición, una característica importante de la equivalencia traductora es su dinamismo, es decir, la flexibilidad que se permite al momento de traducir, el poder adaptarse a los detalles y particularidades de cada traducción. Según Hurtado (2001), existen factores que condicionan el dinamismo de la equivalencia traductora como: (1) contexto lingüístico y textual, (2) tipo y género textual, (3) contexto sociohistórico, (4) finalidad traductora y (5) modalidad de la traducción. Gracias a este carácter dinámico, la relación entre TO y TM se considera también un vínculo cambiante, no se espera que la traducción sea exactamente igual al original, sino que el traductor se permita hacer cambios, manipular, ser literal, etc., si es que fuera necesario y si lo permite el contexto en que se esté realizando la traducción, como el público objetivo, la cultura meta, etc. (Hurtado, 2001). Por ende, la funcionalidad es otra principal característica de la equivalencia traductora. Se espera que el TO y el TM cumplan la misma función comunicativa en sus respectivas culturas (Reiss & Vermeer, 1984 como se citó en Hurtado 2001), lo

que puede implicar cambios y adaptaciones para lograr que el texto sea comprensible.

Como se mencionó anteriormente, el traductor debe prestar gran atención al momento de traducir textos literarios, sobre todo si contienen recursos estilísticos, como los juegos de palabras. El análisis de las traducciones de los juegos de palabras serían un buen ejemplo de cómo se aplica la equivalencia traductora, ya que hay que lograr emular o mantener la creatividad y el ingenio del autor, tener en cuenta la función de estos dentro del texto, lograr encontrar su equivalente cultural o poder adaptarlos para que sean comprensibles en la cultura meta. Creemos que todas estas habilidades o competencias recién mencionadas son propias de un traductor humano, por lo que suponemos que puede ser difícil que sean logradas por una máquina, a pesar de todos los avances tecnológicos de hoy en día, como lo es la traducción automática.

## **2.5. Traducción automática**

Se conoce como traducción automática (TA) al empleo de computadores para traducir de un lenguaje natural a otro (European Association for Machine Translation, 2024). El desarrollo de este tipo de tecnologías remonta a la segunda mitad del siglo XX, siendo la TA una de las primeras aplicaciones de los sistemas pioneros de la computación electrónica (Forcada, 2022). Desde su primera demostración pública en la década de 1950, la TA ha ido evolucionando conforme avanza la tecnología, en especial la computación, y hasta la fecha han existido dos grandes tipos de TA.

El primer modelo de TA en desarrollarse fue la traducción automática basada en reglas (TABR), la cual traducía automáticamente palabra por palabra en base a una serie de reglas lingüísticas predefinidas. Para que la TABR funcionara, era necesario contar con el trabajo de una serie de lingüistas e informáticos; los

diccionarios y las reglas lingüísticas (gramática, sintaxis y estilo) tanto de la lengua origen (LO) como de la lengua meta (LM) eran creados por los lingüistas, mientras que los informáticos se encargaban de desarrollar programas capaces de leer, comprender e interpretar estas reglas para aplicarlas en la LM (Briva-Iglesias, 2021). La elaboración de estas reglas son la base de la TABR y también son la razón por la que se abandonó este modelo para enfocarse en nuevos sistemas de TA, ya que esta era un tarea larga, compleja y costosa, y a pesar de que el resultado de este tipo de sistemas es consistente, este suele ser mecánico y no tener fluidez (Forcada, 2022; Goodfellow et al., 2016 como se citó en Kenny, 2022).

Posteriormente, las investigaciones de TA se concentraron en la traducción automática basada en corpus (TABC). A diferencia de la TABR, la TABC no requiere de un equipo de lingüistas para generar una traducción; el sistema se somete a un proceso de entrenamiento (*training*) en el cual, por medio de algoritmos matemáticos y aprendizaje profundo, aprende a traducir de manera automática a partir de un conjunto de oraciones o textos en LO y LM, lo que se conoce como corpus paralelo (Hearne & Way, 2011 como se citó en Briva-Iglesias, 2021; Oliver, 2023). La TABC se subdivide en dos: la traducción automática estadística (TAE) y la traducción automática neuronal (TAN).

La TAE se inventó a finales de la década de 1980. Este modelo se entrena con grandes volúmenes de corpus y textos paralelos, tanto bilingües como monolingües, y utiliza un sistema estadístico para traducir automáticamente (López, 2018). Al momento de realizar una traducción, la TAE genera una gran cantidad de traducciones hipotéticas y a partir de corpus paralelos calcula cual es el equivalente más adecuado en la LM para una palabra, frase u oración en la LO (Nitzke, 2019; Kenny, 2022); este cálculo se basa en dos probabilidades:

la probabilidad de que una oración en la LM sea la traducción de una oración en LO y la probabilidad de que una oración en LM sea una oración correcta en esa lengua (Oliver, 2023).

Luego y con los avances de la computación, las investigaciones se han enfocado más en el desarrollo de la TAN, haciendo que la TAE pase a segundo plano. Si bien aún existen varios sistemas o programas que utilizan la TAE, hoy en día existen sistemas que utilizan TAN desde su creación, como por ejemplo DeepL, y otros que previamente utilizaban TAE están pasando a ser neuronales, como por ejemplo Google Translate. Este tipo de TA es el que nos interesa abordar con más detalle en esta investigación.

### **2.5.1. Traducción automática neuronal**

A partir del año 2015, aproximadamente, la traducción automática neuronal comenzó a tomar relevancia en el campo de la traductología, a pesar de que sus inicios teóricos remontan a la década de 1990 (Forcada, 2017). Como lo dice su nombre, este modelo funciona en base a redes neuronales que se someten a un entrenamiento y aprendizaje profundo para aprender y entender datos complejos, y así generar traducciones, que, con el tiempo, han llegado a ser cada vez más fieles e idénticas al lenguaje humano (Forcada, 2017; Marcus, 2018). Este nuevo enfoque computacional y la alta calidad de las traducciones es lo que caracteriza a la TAN y la diferencia de las otras formas de TA.

El funcionamiento de la TAN consiste en dos partes principales: preentrenamiento (*pre-training*) y ajuste fino (*fine tuning*). La TAN recopila una gran cantidad de textos bilingües, es decir, textos que se encuentran disponibles en dos idiomas para preentrenar el modelo y así este aprende a asociar palabras y frases entre los dos idiomas. Luego, el modelo se afina con datos de contextos más específicos, como textos literarios o jurídicos, lo que mejora la precisión

de la traducción generada por la TAN (Forcada, 2017; Koehn, 2020). Además, este tipo de TA funciona en base a la arquitectura codificador-decodificador (*encoder-decoder*). El codificador recibe una oración o un párrafo en la lengua origen y la transforma en una representación numérica que contiene información sobre el significado o la sintaxis de la oración. Esta representación pasa por el decodificador, que utiliza la información del codificador para generar la traducción (Cho et al., 2014; Bahdanau et al., 2015).

La calidad de las traducciones generadas por TAN ha mejorado aún más después de que Bahdanau et al. (2015) introdujeran el concepto del mecanismo de atención. Este mecanismo permite al decodificador decidir a qué partes de la oración original debe prestar atención mientras genera cada palabra (Bahdanau et al., 2015). Por medio de este mecanismo, la traducción de oraciones largas y complejas ha mejorado, ya que ayuda a mantener el contexto del texto original.

Más adelante, Vaswani et. al. (2017) introdujeron el modelo transformador (*transformer*) el cual utiliza un mecanismo de autoatención (*self-attention*). Este mecanismo identifica el peso de cada palabra de una oración en relación con las demás y así predice las palabras que podrían usarse en secuencia (International Business Machines [IBM], 2024). Gracias a este, un transformador puede procesar todas las palabras de una oración simultáneamente, a diferencia de modelos o sistemas anteriores que procesaban las palabras secuencialmente (Vaswani et al., 2017). Los modelos transformadores necesitan menos tiempo de entrenamiento y “funcionan procesando datos de entrada, que pueden ser secuencias de tokens u otros datos estructurados, a través de una serie de capas que contienen mecanismos de autoatención y redes neuronales de proalimentación” (IBM, 2024).

Actualmente, la TAN se ha ganado un lugar relevante en distintas áreas gracias a modelos pre-entrenados como BERT (Bidirectional Encoder Representations from Transformers), T5 (Text-To-Text Transfer Transformer) y GPT (Generative Pre-trained Transformer), este último es el que utiliza el sistema de inteligencia artificial ChatGPT.

### **2.5.2. ChatGPT**

La inteligencia artificial (IA) es un campo de la informática centrada en el desarrollo de tecnologías capaces de emular la inteligencia y las capacidades de un ser humano (IBM, 2024). Es decir, el objetivo de estas tecnologías es poder realizar tareas que requieren de la inteligencia o intervención humana como el crear imágenes, reconocer rostros y voces, resolver problemas, responder preguntas, etc. Existen diferentes tipos de IA, pero la que está más presente en la actualidad es la IA débil, la que se entrena para realizar tareas específicas; algunas aplicaciones de este tipo de IA son Siri de Apple, Alexa de Amazon y ChatGPT de OpenAI (IBM, 2024).

A finales del año 2022, la empresa OpenAI lanzó el *chatbot* ChatGPT basado en la arquitectura de transformadores, específicamente el GPT (Generative Pre-Trained Transformer). ChatGPT es un modelo de lenguaje de gran tamaño (LLM, por sus siglas en inglés), es decir, el *chatbot* está entrenado con una gran cantidad de información y datos disponibles tanto en internet como en base de datos para después recibir retroalimentación humana y así dar respuestas que sean útiles y accesibles (Ritala et al., 2023). En base a este entrenamiento y retroalimentación, este modelo es capaz de responder con texto coherente y relevante a las entradas de texto. Actualmente, el *chatbot* se encuentra disponible en la versión GPT-3.5 y GPT-4 y, prácticamente desde que se lanzó al público, ChatGPT ha ganado popularidad en diferentes áreas como una ayuda

en diferentes tareas, como resumir un texto, ayudar a responder un correo, buscar información o traducir un texto.

Al igual que la TAN, el funcionamiento de ChatGPT consiste en dos partes: preentrenamiento (*pre-training*) y ajuste fino (*fine tuning*). En la fase de preentrenamiento, el modelo se entrena con un gran corpus de texto (p.ej., libros, artículos, páginas web, etc.) para que aprenda los patrones del lenguaje general y así pueda generar textos similares a los humanos. Durante el ajuste fino, el modelo se entrena con conjuntos de datos más específicos para ajustarse a tareas concretas, como la traducción de idiomas; esta segunda fase garantiza la precisión de las respuestas generadas por el modelo (Brown et al., 2020; Roumeliotis & Tselikas, 2023).

Un detalle importante para el funcionamiento de ChatGPT es el uso de *prompts*, que son las entradas o instrucciones que se le dan al modelo para generar una respuesta. Un *prompt* bien definido puede ayudar a tener una conversación efectiva y que así el sistema aborde el tema de interés del usuario; mientras que un *prompt* mal definido puede resultar en una conversación desenfocada y poco productiva, dando como resultado una experiencia menos atractiva e informativa (Sun et al., 2019 como se citó en Morales-Chan, 2023). Es importante que, al momento de plantearle una tarea, pregunta o tema a ChatGPT, el mensaje sea claro, conciso, concreto y específico para así obtener una respuesta adecuada (Morales-Chan, 2023); es decir, al momento de generar un texto, los *prompts* deben contener de manera detallada cualquier tipo de información necesaria para obtener el resultado esperado.

El programa ChatGPT ha demostrado ser de gran utilidad para diversas tareas, por lo que cada vez son más los usuarios que utilizan esta herramienta. En este contexto, el estudio de Salloum et al. (2024) analizó el nivel de aceptación de

la tecnología por parte de los usuarios, centrándose en el uso de ChatGPT para realizar traducciones. Gracias a la simpleza de su interfaz, los usuarios encontraron que ChatGPT es útil y fácil de usar, lo que influyó positivamente en sus percepciones sobre el *chatbot* y sus intenciones de seguir utilizándolo; con respecto a las traducciones que generó el sistema, los usuarios consideraron que por lo general estas eran de buena calidad. Por último, el estudio concluyó que a medida que los usuarios ganen más experiencia con ChatGPT, la calidad de las traducciones generadas por el *chatbot* mejorará (Salloum et al. 2024).

En relación con la calidad de las traducciones, el trabajo Comparación de columnas de opinión traducidas del alemán al español por ChatGPT y traductores automáticos haciendo uso de encargos de traducción (Rojas & Silva, 2023) demuestra que ChatGPT puede producir traducciones de una calidad superior en comparación con los traductores automáticos Google Translate y DeepL. Los autores concluyeron que el *chatbot* es capaz de resolver problemas pragmáticos, culturales, idiomáticos y de uso del lenguaje, pero igual puede llegar a cometer errores de distinto tipo, por lo que los autores recomiendan que se realice una post-edición exhaustiva de la traducción obtenida por medio de ChatGPT (Rojas & Silva, 2023).

Con respecto a la post-edición, estudios como el de Calderon & Garcia (2023) han demostrado que esta se debe considerar como un paso importante al momento de utilizar la herramienta ChatGPT para generar traducciones. Los autores realizaron un análisis del desempeño del *chatbot* como traductor de textos especializados, en específico de carácter médico, y concluyeron que la herramienta genera traducciones de buena calidad, a pesar de cometer errores, los cuales los autores consideraron no ser de mayor gravedad ya que no afectaron el sentido el texto original. Sin embargo, se demuestra que en el caso

de textos especializados se debe realizar una revisión y post-edición de la traducción generada por ChatGPT, ya que puede existir una variación léxica en el caso de términos especializados (Calderon & Garcia, 2023).

Como se mencionó previamente, se ha estudiado el uso o potencial de la inteligencia artificial en la traducción especializada, sin embargo, no se ha abordado tanto el uso de esta en la traducción literaria específicamente. Por lo que esta investigación surge del interés de observar y comprender tanto el trabajo de la traducción neuronal como el trabajo humano en esta área.

Considerando todo lo anterior, el propósito de esta investigación es analizar la equivalencia de la traducción, tanto humana como automática, de los juegos de palabras presentes en la novela *Alice's Adventures in Wonderland*. Para ello, se realizará una comparación entre la traducción al español publicada por una editorial y una traducción al español obtenida por medio de la inteligencia artificial ChatGPT. De esta manera, se podrá estudiar la equivalencia en ambas traducciones en relación con el texto origen, además de poder observar la capacidad de ambos traductores (humano y artificial) para resolver problemas de traducción y si se logra mantener la esencia y creatividad del original. Asimismo, aportar a futuras investigaciones que pretendan abordar temas similares o ahondar más en ellos.

### 3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN Y OBJETIVOS

¿Cómo varía la equivalencia en las traducciones de los juegos de palabras presentes en la novela *Alice's Adventures in Wonderland* en una traducción al español publicada por una editorial y en una traducción realizada por medio de la inteligencia artificial ChatGPT?

#### 3.1. Objetivo general

Analizar la equivalencia de los juegos de palabras presentes en *Alice's Adventures in Wonderland* realizando una comparación con una traducción oficial al español publicada por una editorial y una traducción realizada por la inteligencia artificial ChatGPT para lograr identificar si existe una brecha entre estos dos tipos de traducciones.

#### 3.2. Objetivos específicos

1. Identificar los juegos de palabras en inglés y español presentes en *Alice's Adventures in Wonderland*
2. Determinar las técnicas de traducción utilizadas en los juegos de palabras tanto en la traducción humana como la traducción obtenida por medio de ChatGPT según la propuesta de Delabastita en 1996
3. Identificar las similitudes o diferencias entre las traducciones.

## 4. METODOLOGÍA

### 4.1. Tipo de estudio

El área de estudio de nuestra investigación es la traducción literaria, en específico la traducción de juegos de palabras. La presente investigación se realizará con un enfoque cualitativo de alcance descriptivo con un diseño basado en corpus. Este tipo de enfoque permitirá realizar un estudio comparativo entre las traducciones del inglés al español en relación con su versión original.

### 4.2. Descripción del corpus

El corpus utilizado para el presente estudio consiste en la novela original en inglés *Alice's Adventures in Wonderland*, edición publicada en el año 1866 por la Editorial Macmillan and CO. (Reino Unido). Además, se trabajó con una traducción al español publicada en 1930 por la Editorial Juventud, S. A. (España); se optó por utilizar la edición más antigua de la novela que se pudiera encontrar y la que fuera de acceso gratuito, suponiendo que el trabajo de traducción no tuvo intervención o influencia de la tecnología, en específico la TA. Asimismo, el corpus incluye la traducción automática de los juegos de palabras realizada por medio de la inteligencia artificial ChatGPT en su versión GPT-4; se decidió utilizar este sistema de IA por su acceso gratuito, su popularidad actual y su uso (en aumento) en diversas áreas.

### 4.3. Procedimiento de análisis

El estudio comenzó con la lectura de la novela en su versión original para identificar y seleccionar extractos del texto que contengan juegos de palabras, sin importar su longitud. Es decir, la extensión de los extractos varió, ya que en

los casos que fueron necesarios se incluyó el texto próximo, para así evitar observar los juegos de palabras como elementos aislados dificultando su comprensión y análisis. Por lo tanto, se incluyó el párrafo completo si el juego de palabras se encontraba dentro de este y, cuando este era parte de un diálogo, se incluyó el diálogo anterior.

A partir de la definición de juego de palabras propuesta en el marco teórico, se establecieron ciertos criterios que ayudaron a identificarlos en la novela original y también a determinar si las traducciones contienen o no un juego de palabras, y con esto la técnica utilizada por el traductor; por lo tanto, los criterios para reconocer los juegos de palabras se basaron en las siguientes características del texto: (1) presenta ambigüedad, (2) lúdico y dinámico, (3) juega con el significado, sonido o escritura de las palabras, (4) juega con el conocimiento del lector (alusión) o (5) juega con el contexto verbal o situacional. Cabe mencionar que no se busca que el texto cumpla con estos cinco criterios a la vez, sino que al menos tenga uno o más de estos.

Luego de identificar los juegos de palabras en su versión original en inglés, se buscaron la traducción de estos mismos en su versión traducida al español, incluyendo también el texto próximo a los juegos de palabras.

Posteriormente, los juegos de palabras se tradujeron por medio de la inteligencia artificial ChatGPT. En este caso, la instrucción (*prompt*) que se le entregó al *chatbot* para la traducción fue simple y directa: “Traduce al español el siguiente extracto de *Alicie's Adventures in Wonderland*: [el texto]”, incluyendo el texto próximo a los juegos de palabras. Optamos por hacerlo de esta manera para permitir que el sistema de IA resuelva por sí mismo, sin instrucciones adicionales, el problema de traducción que son los juegos de palabras. Sabemos que podríamos entregarle un encargo de traducción más detallado para facilitar

el trabajo de traducción, pero preferimos que fuera de esta forma para garantizar que la traducción y solución sea resultado de la propia comprensión de ChatGPT.

La totalidad de datos recopilados se vaciaron en una tabla. Esta está conformada por cinco columnas, cuya división consiste en: el fragmento de la versión original, la versión en español y la versión de ChatGPT, además de incluir la página correspondiente. La tabla tiene dos filas más: la primera para registrar las técnicas de traducción (Delabastita, 1996); y la segunda para comentar las traducciones.

<b>Pág.</b>	<b>Lewis Carroll (1866)</b>	<b>Pág.</b>	<b>Juan Gutierrez Gili (1930)</b>	<b>ChatGPT (2024)</b>
<b>Técnica de traducción:</b>				
<b>Comentario:</b>				

Al momento de analizar las traducciones e identificar las técnicas utilizadas en ambas, se optó por eliminar, momentáneamente, el texto original para evitar que este influyera o interfiriera en el análisis y así poder determinar si se logró traspasar correctamente el juego de palabras a la lengua meta.

## 5. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En el siguiente apartado se presentan los resultados encontrados en esta investigación. Para ello, se expondrán algunos de los ejemplos más clarificadores de los 31 juegos de palabras encontrados en *Alice's Adventures in Wonderland*; estos ejemplos mantendrán la numeración correspondiente al apartado Anexos. De esta forma, se analizó la equivalencia de estos según Hurtado (2001) y se identificó si existe una brecha entre la traducción humana y la automática.

Los primeros ejemplos a presentar (Ejs. 10, 18 y 21) corresponden a aquellos en el que el traductor Juan Gutierrez Gili logró replicar el juego de palabras original, es decir, utilizó la técnica de traducción *pun to pun*; mientras que en la traducción de ChatGPT se perdió, por lo que se identificó la técnica de traducción *pun to non-pun*.

Ej. 10	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
Pág.				
93	“Did you say <b>pig</b> or <b>fig</b> ?” said the Cat.	70	—¿Has dicho <b>cerdito</b> o <b>cardito</b> ? —le preguntó el Gato chanceando.	“¿Dijiste <b>cerdo</b> o <b>higo</b> ?” dijo el Gato.
<b>Técnica de traducción:</b>			Pun to pun	Pun to non-pun

En este caso, el juego de palabras original se produce por la paronimia entre los sustantivos *pig* /pɪg/ y *fig* /fɪg/. En esta parte de la historia, el Gato le ha preguntado a Alicia qué ha pasado con el bebé que cargaba la Duquesa, a lo que ella responde que este se ha convertido en un cerdo, pero luego el Gato vuelve a preguntar, creando el juego de palabras entre estos dos sustantivos.

Gutierrez Gili logró replicar el juego de palabras por paronimia, pero, para ello, debió realizar algunos cambios. El traductor mantuvo el equivalente en español del sustantivo *pig*, “cerdo”, ya que, como se mencionó anteriormente, este es relevante para la historia; sin embargo, el segundo sustantivo lo cambió por “cardo” en vez de “higo”, que es el equivalente en español al sustantivo *fig*. Este cambio no es suficiente para lograr un juego de palabras similar, pues, a pesar de que visualmente ambos sustantivos difieren de una sola letra, al igual que el original, estos no se asemejan en sonido, siendo su transcripción fonética: /'ser.ðo/ y /'kar.ðo/. Esto lleva al segundo cambio realizado por el traductor, quien optó por agregar el sufijo “-ito” a ambos sustantivos, el cual se utiliza para dar un valor diminutivo o afectivo (RAE, 2024), resultando en los sustantivos “cerdito” y “cardito”. De esta manera, la versión de Gutierrez Gili no solo logra replicar el sentido y la intención del original, sino también la forma de este, ya que los sustantivos se asemejan visual y sonoramente gracias a la rima que se produce por el sufijo.

Caso contrario es la traducción obtenida por medio de la inteligencia artificial ChatGPT, que no logró traspasar el juego de palabras. El *chatbot* realizó una traducción literal del extracto que se le entregó, manteniendo los equivalentes en español de ambos sustantivos: “cerdo” e “higo”. Al utilizar estos sustantivos, no se puede lograr el juego de palabras por paronimia, ya que no existe una semejanza de sonido ni de escritura entre estos. Si bien, uno podría considerar la versión de ChatGPT como apta para el *nonsense*, que caracteriza a la novela, esta no se puede considerar un juego de palabras, debido a que no cumple con ninguno de los criterios establecidos en la metodología; y al perderse el juego de palabras, también se pierde completamente la intención del original.

Al igual que el caso anterior, en el ejemplo 18 (Ej. 18) se identificó la técnica *pun to pun* en la traducción de Gutierrez Gili, mientras que en la obtenida por ChatGPT se identificó la técnica *pun to non-pun*. En este ejemplo, el juego de palabras se produce entre el contexto situacional y la expresión idiomática: *birds of a feather flock together*. Aquí, la Duquesa ocupa esta expresión para dar una moraleja, a pesar de que esta expresión no tiene relación o sentido con lo que se ha dicho anteriormente, excepto por la idea de los flamencos como aves.

Ej. 18	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
Pág.				
133	<p>“He might bite,” Alice cautiously replied, not feeling at all anxious to have the experiment tried.</p> <p>“Very true,” said the Duchess: “flamingoes and mustard both bite. And the moral of that is — ‘<b><u>Birds of a feather flock together.</u></b>’”</p>	99	<p>—Puede darle un gran picotazo —respondió Alicia cautamente, sin el menor deseo de hacer tal experimento.</p> <p>—Es cierto —concedió la Duquesa. —Los flamencos, como la mostaza, pican, y la enseñanza es el refrán que dice: “<b><u>Dios los cría y ellos se juntan</u></b>”, o bien éste: “<b><u>Aves de igual plumaje hacen un buen maridaje.</u></b>”</p>	<p>"Podría morder," respondió Alicia con cautela, sin sentir en absoluto ansiedad por probar el experimento. "Muy cierto," dijo la Duquesa: "los flamencos y la mostaza, ambos muerden. Y la moraleja de eso es— '<b><u>Dios los cría y ellos se juntan.</u></b>'"</p>
Técnica de traducción:		Pun to pun		Pun to non-pun

La traducción de Gutierrez Gili logra replicar el juego de palabras y, con esto, la intención del original. Aquí, el traductor optó por utilizar la expresión equivalente en español: “Dios los cría y ellos se juntan”, sin embargo, solo con utilizar esta expresión no es suficiente para lograr un juego de palabras, ya que no hay ninguna forma de conectarla con el resto del texto. Por esta razón, el

traductor decidió incluir una segunda expresión que sí mantiene el elemento de aves y tiene un significado similar: “Aves de igual plumaje hacen un buen maridaje”. Al agregar esta segunda expresión se logra replicar este juego de palabras.

Por su parte, ChatGPT también tradujo la expresión idiomática a su equivalente en español: “Dios los cría y ellos se juntan”; es decir, el programa fue capaz de identificar la expresión idiomática y utilizar su equivalente, en vez de realizar una traducción literal. No obstante, y como se mencionó anteriormente, esta expresión por sí sola no es suficiente para lograr un juego de palabras, ya que no hay forma de relacionarlo con lo que se habla antes, resultando en un texto sin sentido y poco o nada lúdico.

Otro caso similar es el ejemplo 21 (Ej. 21), solo Gutierrez Gili logra replicar el juego de palabras, por lo tanto, es el único que utiliza la técnica de traducción *pun to pun*. Aquí, el fenómeno se produce debido a la semejanza en la fonética entre el sustantivo *Tortoise* /'tɔ:.təs/, el cual es el nombre de un personaje, y el verbo *taught* /tɔ:t/ (pasado de *teach*), en combinación con el pronombre plural *us* /əs/.

Ej. 21	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
Pág.				
142	(...) <u>The master was an old Turtle —we used to call him Tortoise—</u> “Why did you call him Tortoise, if he wasn’t one?” Alice asked. “We called him <u>Tortoise</u> , because he <u>taught us</u> ,” said the Mock Turtle angrily; “really you are very dull!”	105	(...) <u>La maestra era una vieja tortuga a la que llamábamos galápago.</u> —¿Por qué la llamaban galápago? —preguntó Alicia. — <u>La llamábamos galápago porque tenía a gala el enseñarnos</u> mucho —repuso la Tortuga muy enfadada. — ¡La verdad, que eres torpe!	(...) <u>El maestro era una vieja Tortuga — solíamos llamarlo Tortugo—</u> “¿Por qué lo llamaban Tortugo, si no lo era?” preguntó Alicia. “ <u>Lo llamábamos Tortugo, porque nos enseñaba</u> ,” dijo la Falsa Tortuga enojada; “¡realmente eres muy lenta!
<b>Técnica de traducción:</b>		Pun to pun		Pun to non-pun

Al igual que con el ejemplo 10 (Ej. 10), Gutierrez Gili tuvo que realizar algunos cambios para lograr el juego de palabras en la lengua meta. En este caso, con el fin de preservar la función del original, el traductor sacrificó la forma. En primer lugar, Gutierrez Gili tradujo al español el nombre del personaje Tortoise como Galápagos. Luego, utilizó la expresión idiomática ‘tener a gala’, la cual según la RAE (2024) significa ‘hacer gala de algo’; en otras palabras, cuando una persona está orgullosa o satisfecha de determinada cosa. Gracias a estos cambios realizados, el traductor pudo mantener la función, el dinamismo y lo lúdico del juego de palabras original.

Por otro lado, ChatGPT utilizó la técnica de traducción *pun to non-pun*. Esto debido a que realizó más bien una traducción literal del extracto dado. Por ejemplo, el nombre del personaje lo tradujo como “Tortugo” y la oración *because he taught us* la tradujo como: “porque nos enseñaba”. De esta forma, se pierde la conexión entre los elementos que generan el juego de palabras

original, resultando en la pérdida de este en la lengua meta, ya que no transfiere la función, la forma, la ambigüedad ni el dinamismo del original.

Entre los resultados obtenidos también hubo casos en lo que ocurrió lo contrario a lo expuesto anteriormente. El siguiente ejemplo (Ej. 13) deja en evidencia que ChatGPT traspasó el juego de palabras utilizando la técnica *pun to pun*, mientras que en la versión de Gutierrez Gili el juego de palabras se perdió, identificándose la técnica *pun to non-pun*.

Ej. 13	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
106	<p>“Take some more tea,” the March Hare said to Alice, very earnestly.</p> <p><u>“I’ve had nothing yet,”</u> Alice replied in an offended tone, <u>“I can’t take more.”</u></p> <p><u>“You mean you can’t take less”</u> said the Hatter: <u>“it’s very easy to take more than nothing.”</u></p>	80-81	<p>—Toma un poco más de té —dijo la Liebre Marceña a Alicia con extremada solicitud.</p> <p>—<u>No lo he probado todavía</u> —respondió Alicia en tono de persona ofendida; —<u>no sé cómo voy a repetir.</u></p> <p>—<u>Quieres decir que no puedes tomar menos</u> —dijo el Sombrero; —<u>pero es facilísimo tomar menos que nada.</u></p>	<p>“Toma un poco más de té,” dijo la Liebre de Marzo a Alicia, muy seriamente. <u>“No he tomado nada aún,”</u> respondió Alicia en un tono ofendido, <u>“no puedo tomar más.”</u></p> <p><u>“Quieres decir que no puedes tomar menos,”</u> dijo el Sombrero: <u>“es muy fácil tomar más que nada.”</u></p>
<b>Técnica de traducción:</b>		Pun to non-pun		Pun to pun

En este caso, se debe desglosar el extracto original para comprender el tipo de juego de palabras que contiene. Aquí, Alicia dice: *I can’t take more* porque no ha tomado nada de té, a lo que el Sombrero responde: *you can’t take less* porque lógicamente no se puede tomar menos que nada, pero sí, más que nada, por lo que continua: *it’s very easy to take more than nothing*. En este ejemplo, el Sombrero juega con el significado de los adverbios *less* y *more*, creando

una paradoja que a la vez juega con la idea de que “más que nada” es algo obvio en el País de las Maravillas.

La traducción de Gutierrez Gili no traspasa el juego de palabras, ya que el traductor no mantuvo la paradoja que lo crea. En esta versión, Alicia dice: “no sé cómo voy a repetir”, lo cual se puede considerar simplemente como otra forma de traducir el dialogo original de Alicia, pero a esto el Sombrero responde: “quieres decir que no puedes tomar menos”, lo que no tiene relación o coherencia con el diálogo anterior. Sin embargo, esta falta de coherencia no es lo que hace que la paradoja se pierda, sino que luego el Sombrero dice: “pero es facilísimo tomar **menos** que nada”, es decir, el traductor optó por cambiar el adverbio original en esta oración (*more*) por el adverbio “menos”, alterando la lógica del Sombrero. A diferencia de los ejemplos anteriores, en los que el traductor realizó cambios con el fin de replicar los juegos de palabras, en este caso sus cambios hicieron que se perdiera tanto el juego de palabras original como el sentido.

Por su parte, la inteligencia artificial ChatGPT realizó una traducción literal del texto que se le entregó. El *chatbot* también mantuvo los adverbios “más” y “menos” en la misma posición que en el original y los diálogos también se tradujeron literalmente, y de esta manera se conservó la paradoja original y con esta el juego de palabras. Esto demuestra que una traducción literal, sobre todo obtenida por un traductor automático o inteligencia artificial, no siempre resultará en una mala traducción, sino que también puede ser funcional en la lengua meta.

Por otro lado, los resultados mostraron casos donde ambos traductores, tanto Gutierrez Gili como ChatGPT, lograron replicar el juego de palabras original

presente en la novela; es decir, ambos utilizaron la técnica de traducción *pun to pun*.

Ej. 30	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
Pág.				
179	<p>“<u>That’s very important</u>,” the King said, turning to the jury. They were just beginning to write this down on their slates, when the White Rabbit interrupted :</p> <p>“<u>Unimportant, your Majesty means, of course</u>,” he said in a very respectful tone, but frowning and making faces at him as he spoke.</p> <p>“<u>Unimportant, of course, I meant</u>,” the King hastily said, and went on to himself in an undertone, “<u>important—unimportant—important—</u>” as if he were trying which word sounded best.</p>	131	<p>—Eso es muy importante —observó el Rey, volviéndose a los jurados. Éstos, habían comenzado a escribir, cuando el Conejo Blanco observó:</p> <p>—<u>Su Majestad quiere decir que es muy poco importante. Poned “no importante”.</u></p> <p>Y lo dijo en el tono más respetuoso que pudo, pero mirando al Rey y haciéndole un guiño de inteligencia. Y al monarca faltóle tiempo para rectificar:</p> <p>—<u>Por supuesto, “no importante”.</u> —Y empezó a decirse entre dientes : —<u>Importante, no importante, importante, no importante</u> —como ensayando de qué manera sonaba mejor.</p>	<p>"Eso es muy importante," dijo el Rey, volviéndose hacia el jurado. Ellos apenas comenzaban a escribir esto en sus pizarras, cuando el Conejo Blanco interrumpió: "<b><u>Sin importancia, su Majestad quiere decir, por supuesto,</u></b>" dijo en un tono muy respetuoso, pero frunciendo el ceño y haciéndole muecas mientras hablaba. "<b><u>Sin importancia, por supuesto, quise decir,</u></b>" dijo el Rey apresuradamente, y continuó para sí mismo en voz baja, "<u>importante—sin importancia— importante—</u>" como si estuviera probando cuál palabra sonaba mejor.</p>
Técnica de traducción:	Pun to pun		Pun to pun	

Muestra de lo anterior es el ejemplo 30 (Ej. 30), en el cual el juego de palabras original en la novela se produce porque el autor utiliza la morfología para crear el antónimo del adjetivo *important*, añadiéndole el prefijo *un-*. Asimismo, Carroll utiliza la repetición como figura retórica, la cual sirve para darle dinamismo al texto y acentuar el *nonsense*.

Como se mencionó anteriormente, ambos traductores logran traspasar el juego de palabras a la lengua meta. Tanto Gutierrez Gili como Chat GPT utilizan el adjetivo “importante” como equivalente de *important*, ayudándose del adverbio de negación “no” y la preposición “sin”, respectivamente, para crear el antónimo en español. Dado que la complejidad del juego de palabras original no era tan elevada, replicarlo en español no representaba gran dificultad. Sin embargo, es importante comentar que se pudo haber logrado una traducción más fiel al mantener tanto la función como la forma lo más similar posible al original. Esto se pudo haber logrado utilizando otro adjetivo sinónimo de “importante” como, por ejemplo, “relevante”. De esta manera, se hubiera podido crear su antónimo agregándole un prefijo, al igual que el adjetivo en inglés.

En contraste con lo expuesto anteriormente, los ejemplos a presentar (Ejs. 7, 11 y 26) muestran casos en los que ninguno de los traductores replicó el juego de palabras original, es decir, en ambos se identificó la técnica *pun to non-pun*.

Ej.7	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
Pág.				
38	<p>“I beg your pardon,” said Alice very humbly: “you had got to the fifth bend, I think?”</p> <p>“<b><u>I had not!</u></b>” cried the Mouse sharply and very angrily.</p> <p>“<b><u>A knot!</u></b>” said Alice, always ready to make herself useful, and looking anxiously about her. “Oh, do let me help to undo it!”</p>	35	<p>—Usted perdone — respondió Alicia modosamente; —creo que ha llegado usted a la quinta vuelta, si no he oído mal.</p> <p>—<b><u>¡No, señora!</u></b> — repuso el Ratón con acritud y enfado.</p> <p>—<b><u>Un nudo</u></b> —observó Alicia —puede siempre tener alguna utilidad. Déjeme que le ayude a deshacer ese nudo de su historia.</p>	<p>“Perdón,” dijo Alicia muy humildemente: “¿ibas por la quinta curva, creo?” “<b><u>¡No era así!</u></b>” exclamó el Ratón con brusquedad y muy enfadado. “<b><u>¡Un nudo!</u></b>” dijo Alicia, siempre dispuesta a ser útil, y mirando ansiosamente a su alrededor. “¡Oh, déjame ayudarte a deshacerlo!”</p>
<b>Técnica de traducción:</b>			Pun to non-pun	Pun to non-pun

En este ejemplo, el Ratón dice: *I had not!*, pero Alicia no escucha bien y responde: *A knot*, y se ofrece a deshacer el nudo. De esta manera, se crea un juego de palabras por la homofonía entre el adverbio *not* /nɒt/ y el sustantivo *knot* /nɒt/, a la vez que se juega con el contexto situacional, es decir, con la propia confusión de los personajes. Este tipo de juegos de palabras son difíciles de replicar, a menos que se adapte completamente en la LM y se encuentren dos palabras homófonas, o que, coincidentemente, los equivalentes en la LM también sean homófonos.

Como se mencionó previamente, en ambas traducciones se perdió el juego de palabras, pero el resultado es bastante distinto. La traducción de Gutierrez Gili mantiene la negación y el sustantivo “nudo”, pero, a modo de compensación, el traductor incluyó en su versión una paráfrasis: “déjeme que le ayude a deshacer ese nudo de su historia”; así la traducción mantiene cierta coherencia y fluidez

entre el diálogo de Alicia y el Ratón. Por su parte, ChatGPT realiza una traducción literal y no realiza ningún tipo de cambio para que el texto tenga sentido y exista una conexión entre los diálogos de los personajes. Si bien ninguna de las traducciones logra crear un juego de palabras, la traducción de Gutierrez Gili mantiene cierto grado de equivalencia, ya que, con el cambio realizado, la historia logra ser coherente y tener sentido, además, permite que se mantenga la idea de nudo.

Otro ejemplo de este caso es el número 11 (Ej. 11), en el cual, como ya se mencionó, ninguno de los traductores pudo mantener o, más bien, replicar el juego de palabras original.

Ej. 11	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
Pág.				
101	Alice sighed wearily. “ <u>I think you might do something better with the time,</u> ” she said, “ <u>than wasting it</u> in asking riddles that have no answers.” “ <u>If you knew Time as well as I do,</u> ” said the Hatter, “ <u>you wouldn’t talk about wasting it.</u> It’s <i>him.</i> ”	76	Alicia suspiró con abatimiento: — <u>Creo que podrían ustedes aprovechar mejor el tiempo</u> —les dijo —que dedicándose a preguntar adivinanzas sin solución. — <u>Si conocieras al Tiempo tan bien como yo</u> —dijo el Sombrero, — <u>no hablarías de perderlo. El tiempo es alguien.</u>	Alicia suspiró cansadamente. “ <u>Creo que podrías hacer algo mejor con el tiempo,</u> ” dijo, “ <u>que desperdiciarlo</u> haciendo acertijos que no tienen respuestas.” “ <u>Si conocieras al Tiempo tan bien como yo,</u> ” dijo el Sombrero, “ <u>no hablarías de desperdiciarlo.</u> Es él.”
<b>Técnica de traducción:</b>		Pun to non-pun		Pun to non-pun

En este ejemplo, el juego de palabras se origina por la confusión de los personajes, puesto que Alicia utiliza la coocurrencia *waste time* en el sentido

convencional; sin embargo, el Sombrero personifica el Tiempo como un ser vivo, por lo que Alicia no debería tratarlo con el pronombre *it*, que se utiliza para referirse a un animal u objeto en la lengua inglesa. Esta confusión y ambigüedad es la que crea el juego de palabras en la novela.

Con respecto a la traducción de Gutierrez Gili, este ocupa la coocurrencia equivalente en español, “perder el tiempo”; no obstante, esta no logra la misma intención del original, ya que el verbo “perder” no es exclusivo de tiempo u objetos, también se puede utilizar con seres vivos, como una persona. En este caso se pierde el juego de palabras porque sea o no el tiempo un ser vivo, igual lo puedes perder, por lo tanto, se pierde la ambigüedad. Además, no hay coherencia con las oraciones previas; primero, Gutierrez Gili utiliza el verbo “aprovechar” y, luego el verbo “perder”, por lo que se pierde totalmente la referencia entre los elementos.

Por su parte, ChatGPT utiliza otra coocurrencia equivalente en español: “desperdiciar el tiempo”. En este caso, el verbo “desperdiciar” se puede considerar exclusivo para objetos y, por lo tanto, no se puede usar con un ser vivo, por lo que se mantendría la ambigüedad y confusión del juego original. Sin embargo, la traducción de la oración *it's him* no funciona, ya que se necesita un poco más de información adicional para que se entienda y resulte como el original. Si bien, la oración funciona casi en su totalidad, esta necesitaría posesición para lograr el juego de palabras completo. Por esta razón, no se consideró como juego de palabras, ya que se está evaluando la capacidad del *chatbot* de mantener o replicar los juegos de palabras en su totalidad, sin la intervención de un traductor humano.

El tercer ejemplo a presentar donde se identificó la técnica de traducción *pun to non-pun* en ambos traductores es el ejemplo 26 (Ej. 26).

Ej. 26	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
Pág.				
145	<p>“Hadn’t time,” said the Gryphon: “I went to the Classical master, though. He was an old crab, <i>he</i> was.”</p> <p>“I never went to him,” the Mock Turtle said with a sigh : “ he taught <b><u>Laughing and Grief</u></b>, they used to say.”</p>	107	<p>—No tuve tiempo —dijo el Grifo; —sin embargo asistí a las clases del maestro clásico. Era un cangrejo que ya tenía algunos años.</p> <p>—Yo no tuve ocasión de aprender con él —dijo la Falsa Tortuga exhalando un suspiro; —enseñaba <b><u>la Risa y la Amargura</u></b>, según decían.</p>	<p>"No tuve tiempo," dijo el Grifo:</p> <p>"aunque fui al maestro de Clásicos. Era un viejo cangrejo, lo era."</p> <p>"Yo nunca fui con él," dijo la Falsa Tortuga con un suspiro: "decían que enseñaba <b><u>Risa y Tristeza</u></b>."</p>
<b>Técnica de traducción:</b>		Pun to non-pun		Pun to non-pun

Este juego en particular es un parónimo vertical, el cual se produce debido a que los sustantivos *laughing* /'la:fiŋ/ y *grief* /'gri:f/ tienen una pronunciación parecida a los sustantivos *latin* /'lætiŋ/ y *greek* /'gri:k/. A estos últimos dos sustantivos se les hace alusión en la oración, ya que no se encuentran de forma explícita en el texto (por eso es un juego de palabras vertical), por lo que se espera que el lector sea capaz de identificarlos.

En cuanto a las traducciones, en ambas versiones se utilizó la técnica de traducción *pun to non-pun*. Por un lado, Juan Gutierrez Gili tradujo el sustantivo *laughing* por su equivalente en español, “risa”. De la misma forma, tradujo el sustantivo *grief* por uno de sus equivalentes en español, “amargura”. No obstante, a ambos sustantivos en español le agregó el artículo definido “la” con el propósito de enfatizar y dar la idea que esas asignaturas son algo común y conocido por todos. Por otro lado, ChatGPT realizó una traducción parecida a la Gili, solo que el *chatbot* utilizó el equivalente “tristeza” para *grief*. Además,

no les agregó el artículo definido a los sustantivos. Como se mencionó, ninguno de los traductores logró mantener el juego de palabras, ya que la función de este (el cual es hacer alusión a las asinaturas de las lenguas) ni la forma fue replicada. Si bien, estos pudieron mantener el humor, el *nonsense* y aportan dinamismo al utilizar los sustantivos antónimos, creemos que esto no es suficiente para lograr el juego de palabras en el texto meta, puesto que se pierde o no se mantiene parte importante de la esencia del juego de palabras original.

Un caso único fue el ejemplo 6 (Ej. 6), el cual presentó la técnica *Pun ST to Pun TT*. El juego de palabras original se produce entre el uso de la colocación *to send a bill* y el nombre propio de un personaje, Bill; además, este es el diminutivo del nombre inglés, William.

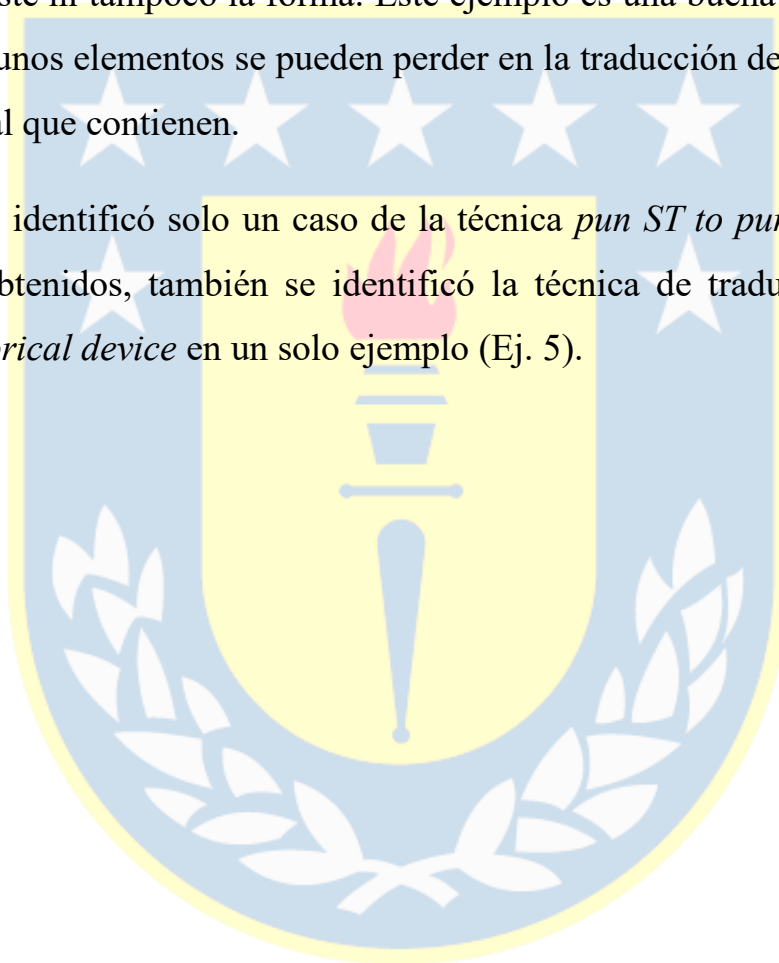
Ej.		Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
6	Lewis Carroll (1866)			
41	The Rabbit <b>Sends in</b> <b>a Little Bill</b>	37	El Conejo <b>envía un</b> <b>mensajero</b>	El Conejo <b>envía a un</b> pequeño <b>Bill</b>
<b>Técnica de traducción:</b>		Pun to non-pun		Pun ST to pun TT

La traducción de Juan Gutierrez Gili omite el nombre del personaje y deja explícito el propósito de este personaje, el cual es ser un mensajero. La razón de esta decisión traductológica podría deberse a que, en esta traducción, el nombre Bill se tradujo a Guillermin, por lo que mantener el nombre original del personaje hubiera significado una inconsistencia en la traducción. En consecuencia, el traductor utilizó la técnica *pun to non-pun*, puesto que el juego original no se traspa, ya que se pierde la función y forma del original, pero, sobre todo, lo lúdico de la oración. En cambio, ChatGPT utiliza la técnica *pun ST to pun TT*, debido a que se mantiene el nombre propio del personaje, introduciendo un elemento ajeno a la

lengua meta. Al ser este el diminutivo de un nombre inglés, no se logra comprender el doble significado que este sustantivo tiene en el original, por lo tanto, se pierde también el juego de palabras.

En resumen, aunque ambos traductores utilizaron técnicas diferentes, en ambas traducciones se pierde el juego de palabras, ya que no se logró traspasar la función de este ni tampoco la forma. Este ejemplo es una buena demostración de cómo algunos elementos se pueden perder en la traducción debido a la gran carga cultural que contienen.

Así como se identificó solo un caso de la técnica *pun ST to pun TT* entre los resultados obtenidos, también se identificó la técnica de traducción *Pun to related rhetorical device* en un solo ejemplo (Ej. 5).



Ej.5	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
Pág.				
36	<p>“You promised to tell me your history, you know,” said Alice, “and why it is you hate—C and D,” she added in a whisper, half afraid that it would be offended again.</p> <p>“<u>Mine is long and a sad tale!</u>” said the Mouse turning to Alice, and sighing.</p> <p>“<u>It is a long tail, certainly,</u>” said Alice, looking down with wonder at the Mouse’s tail; “But why do you call it sad?”</p>	33	<p>—¿Se acuerda usted de que me prometió contarme su historia? —dijo Alicia. — ¿Por qué les tiene ese odio a los P. y a los G.? —No se atrevió a pronunciar las palabras perro y gato por no irritarle otra vez.</p> <p>—<b><u>¡La mía es una historia larga y triste!</u></b> —dijo el Ratón volviéndose a Alicia y suspirando. —<b><u>La historia es una cola que se arrastra por la vida.</u></b></p> <p>—En efecto, la de usted es muy larga —dijo Alicia maravillada, mirando la cola del señor Ratón. —¿Pero por qué dice que es triste?</p>	<p>“Me prometiste contarme tu historia, ¿sabes?” dijo Alicia, “y por qué odias a— C y D,” añadió en un susurro, medio temerosa de que se ofendiera de nuevo.</p> <p><b><u>“La mía es una historia larga y triste,”</u></b> dijo el Ratón, volviéndose hacia Alicia y suspirando. “<u>Es una cola larga, ciertamente,</u>” dijo Alicia, mirando con asombro la cola del Ratón; “<u>Pero, ¿por qué la llamas triste?</u>”</p>
<b>Técnica de traducción:</b>		Pun to related rhetorical device		Pun to non-pun

Al igual que en el Ej. 7, en este ejemplo (Ej. 5) el juego de palabras se produce por la homofonía entre sustantivos, en este caso: *tail* /teil/ y *tale* /teil/, además de jugar con el contexto situacional.

En la traducción de Juan Gutierrez Gili se identificó la técnica *Pun to related rhetorical device*. El traductor optó por utilizar ambos equivalentes de los sustantivos originales, siendo estos “cola” e “historia”, los que combinó para crear una metáfora: “la historia es una cola larga que se arrastra por la vida”. Con esta figura retórica el traductor compensa el juego de palabras original manteniendo el carácter lúdico y la coherencia entre los diálogos.

Por su parte, la traducción obtenida por ChatGPT se trata de una traducción literal del original. El *chatbot* también mantuvo ambos sustantivos equivalentes en la LM, “cola” e “historia” en la misma posición que se encontraban en el original, por lo que la traducción final no solo no tiene un juego de palabras, sino que tampoco tiene coherencia ni sentido, ya que los diálogos no tienen relación entre sí. Por lo tanto, ChatGPT no solo no tuvo en consideración el juego que se produce por la pronunciación idéntica de los sustantivos originales, sino que su traducción tampoco funciona en la LM.

Por último, se presentará un caso particular respecto a las respuestas obtenidas de ChatGPT (Ej. 29). En este caso, el juego de palabras es creado por homofonía, puesto que se juega con la pronunciación idéntica del sustantivo *tea* /ti:/ y la letra T /ti:/ en inglés.

Ej. 29	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
Pág.				
170- 171	<p>“I’m a poor man, your Majesty,” the Hatter began in a trembling voice, “and I hadn’t begun my tea —not above a week or so— and what with the bread-and-butter getting so thin —and the twinkling of the tea—”</p> <p>“<u>The twinkling of what?</u>” said the King.</p> <p>“<u>It began with the tea,</u>” the Hatter replied.</p>	125	<p>—Yo soy un pobre hombre, Majestad — empezó a decir el Sombrerero con voz en trémolo. —Y apenas había comenzado a tomar el té... no hará más de una semana... y que empezó el parpadeo... de la primera taza...</p> <p>—<u>¿El parpadeo de qué?</u></p> <p>—<u>inquirió el Rey.</u></p> <p>—El que <u>empezó con la P de la primera taza</u> — contestó el Sombrerero.</p> <p>—<u>Naturalmente, primera empieza por P</u></p>	<p><b>Respuesta 1:</b></p> <p>"Soy un hombre pobre, su Majestad," comenzó el Sombrerero con una voz temblorosa, "y no había comenzado mi té —no hace más de una semana o así— y con el pan y la mantequilla volviéndose tan delgados —y el centelleo del té—"</p> <p>"<u>¿El centelleo de qué?</u>" dijo el Rey.</p> <p><u>"Comenzó con la</u></p>

	<p>“Of course <b><u>twinkling begins with a T!</u></b>”  said the King sharply.  “Do you take me for a  dunce? Go on!”</p>		<p>—repuso el Rey con  aspereza. —¿Crees que  hablas con un idiota?  ¡Sigue!</p>	<p><b><u>té,</u></b>” respondió el  Sombrerero. “<b><u>¡Por  supuesto que  centelleo comienza  con T!</u></b>” dijo el Rey  bruscamente. “¿Me  tomas por un tonto?  ¡Continúa!”</p> <p><b>Respuesta 2:</b>  “Soy un hombre  pobre, su Majestad,”  comenzó el  Sombrerero con una  voz temblorosa, “y  no había empezado  mi té —no hace más  de una semana o  así— y con el pan y  la mantequilla  volviéndose tan  delgados —y el  titilar del té—” “<b><u>¿El  titilar de qué?</u></b>” dijo  el Rey. “<b><u>Comenzó  con el té,</u></b>” respondió  el Sombrerero. “<b><u>¡Por  supuesto que titilar  comienza con T!</u></b>”  dijo el Rey  bruscamente. “¿Me  tomas por un tonto?  ¡Continúa!”</p>
<p><b>Técnica de traducción:</b></p>	<p>Pun to pun</p>	<p>1. Pun to non-pun  2. Pun to pun</p>		

Juan Gutierrez Gili logra replicar el juego de palabras al cambiar los elementos del fenómeno original para lograr ambigüedad y confusión en los personajes. En su versión, el traductor optó por utilizar el sustantivo “parpadeo”, el cual es

uno de los equivalentes en español del sustantivo *twinkling*, por lo tanto, cambió la letra T por la P; sin embargo, esto es solo la primera parte del juego de palabras. Luego, este continúa con el diálogo: *It began with the tea*, aquí es donde se produce la confusión por semejanza de sonido; la versión de Gutierrez Gili dice: “El que empezó con la P de la primera taza”. De esta manera, el traductor logra crear un juego de palabras que funcione en el TM, ya que mantiene el carácter lúdico y el dinamismo del original.

En este caso, al momento de entregarle el juego de palabras a ChatGPT, el programa presentó dos opciones de traducción y pidió que se escogiera cual era una mejor traducción con el propósito de ayudarlo a mejorar. En la primera, no se logra el juego de palabras, puesto que realiza una traducción literal de los elementos, por ejemplo, el sustantivo *twinkling* lo tradujo como “centelleo” y mantuvo la letra T, resultando en: “¡Por supuesto que centelleo comienza con T!”, lo cual no tiene sentido en la LM. En cuanto al sustantivo *tea*, el *chatbot* lo mantuvo en su versión con su equivalente “té”, pero este no se logró relacionar o conectar con el resto de la traducción; por lo tanto, no solo se pierde el juego de palabras original, sino que la traducción final carece de sentido.

La segunda opción entregada por ChatGPT sí logra el juego de palabras, ya que adapta un poco la traducción y la ajusta de forma que esta crea una ambigüedad por homofonía, logrando un juego similar al original. En este caso, utilizó el verbo “titilar” como equivalente del sustantivo *twinkling* y mantuvo la letra T, resultando en: “¡Por supuesto que titilar comienza con T!”, de esta manera, su versión logra replicar la intención del original, además de poder mantener la relación con el sustantivo “té”. No obstante, cabe resaltar que esta traducción es muy parecida a traducciones oficiales ya existentes del libro como, por ejemplo, la traducción de Alicia Moreno (2008) o la de Luis Maristany (1971).

A continuación, se resume la cantidad de casos obtenidos para cada técnica tanto en la traducción humana como la automática. Cabe mencionar que ChatGPT presenta 32 resultados en total porque se consideró las dos respuestas obtenidas en el ejemplo 29.

<b>Técnica de traducción</b>	<b>Juan Gutierrez Gili (1930)</b>	<b>ChatGPT (2024)</b>
Pun to pun	17	6
Pun ST to pun TT	0	1
Pun to non-pun	13	25
Pun to zero	0	0
Pun to related rhetorical device	1	0
Editorial techniques	0	0
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>32*</b>

Por medio de este análisis, se pudo determinar que los resultados obtenidos por la traducción humana son más equivalentes que los obtenidos por la traducción automática, en lo que concierne a la traducción literaria. En el caso de la traducción humana, 17 de los 31 juegos de palabras fueron traspasados a la LM, en contraste con la traducción automática que solo logró replicar 6 de los juegos de palabras. Como se mencionó previamente, una traducción equivalente no significa que el TM sea exactamente igual al TO, pero sí se espera que el traductor tome en cuenta las características y particularidades del texto y decida lo que es mejor para realizar una buena traducción como, por ejemplo, cambiar elementos del original, si el contexto lo permite, para lograr un texto equivalente en la cultura meta (Hurtado, 2001). Tal como se presentó anteriormente, el traductor Juan Gutierrez Gili se tomó la libertad de realizar diversos cambios con el fin de preservar la intención del autor y así crear su propio juego de palabras o replicar uno similar al original, manteniendo el carácter lúdico y *nonsense* de la novela. Esto se condice con el supuesto de que las competencias traductorales son propias de un traductor humano, lo que hace difícil que puedan ser logradas por la tecnología.

Como se pudo observar en algunos de los ejemplos expuestos (véase Ejs. 5, 7 y 29) y otros más (véase anexo Ej. 8), los juegos de palabras por homofonía son los más complejos de replicar, debido que necesitan mayor intervención del traductor para que estos funcionen en el texto meta. En estos casos específicos, se pudo determinar que la creatividad es una de las competencias traductorales más importantes, ya que es la que permite al traductor (ya sea humano o no) conservar, replicar o crear los juegos de palabras en la lengua meta.

Si bien la traducción humana no logró traspasar todos los juegos de palabras encontrados, resultando en 13 pérdidas, las traducciones como tal difieren bastante de los casos en que ChatGPT tampoco fue capaz de replicar los juegos de palabras, específicamente 25 pérdidas. El *chatbot*, en su mayoría, realizó una traducción literal de los fragmentos entregados, resultando no sólo en la pérdida del juego de palabras sino también en textos sin sentido, incoherentes, poco o nada fluidos y sin concordancia, lo cual significa que la traducción obtenida por ChatGPT tendría que ser revisada y editada por un humano para que esta sea funcional en la LM.

## 6. CONCLUSIONES

A través de una comparación entre una traducción humana y una realizada por la inteligencia artificial ChatGPT de los juegos de palabras de *Alice's Adventures in Wonderland*, se pudo analizar la equivalencia de ambas traducciones para identificar si existe una brecha entre estas.

Al contrastar los resultados obtenidos, se pudo concluir que la traducción humana es de mejor calidad que la obtenida por medio de ChatGPT. En la traducción humana se identificaron varios cambios con el fin de lograr un texto fluido y coherente, independientemente de si se lograba replicar o no el juego de palabras; mientras que la traducción automática neuronal tradujo, en su mayoría, de manera literal sin considerar que esta literalidad haría que el texto final no tuviera coherencia y cohesión en la lengua meta.

Lo anterior demuestra y apoya nuestro supuesto sobre las competencias traductoras. Estas son características inherentes a los traductores humanos, lo que resulta en el uso de la creatividad, y la toma de diversas decisiones para crear un texto adecuado en la cultura meta. Si bien esperábamos que la diferencia entre juegos de palabras logrados y perdidos por Gutierrez Gili fuera mayor, no podemos dejar de resaltar las decisiones tomadas por el traductor para mantener algunos de estos. Se puede decir que la traducción automática, en este caso, ChatGPT, está lejos de reemplazar la labor de un traductor humano en lo que a traducción literaria se refiere. En algunos casos, se consideró pérdida del juego de palabras en la traducción automática, no porque el texto estuviera completamente incorrecto, por el contrario, podría llegar a funcionar en la lengua meta, pero se necesita posesición, es decir, la intervención de un

humano. Sin embargo, esto no quiere decir que la traducción automática neuronal no sea o no pueda servir como una herramienta para el traductor.

Tras el análisis de los resultados, se observó que ciertos tipos de juegos de palabras, como los creados por homofonía o por expresiones idiomáticas, eran los más complejos de replicar o mantener en el texto meta. Esto debido a que, por ejemplo, en los creados por homofonía, la cercanía lingüística de ambas lenguas rara vez era lo suficientemente parecida como para lograr el juego de palabras sin cambios. Por lo general, para replicar estos tipos de juegos de palabras se necesita mayor intervención del traductor. Por su parte, los juegos de palabras creados por expresiones idiomáticas algunas veces se podían replicar cambiando la expresión original por una equivalente en la lengua meta; sin embargo, había veces en que los modismos estaban tan arraigados a la cultura origen que se hizo imposible replicar o traspasar su carga cultural a la traducción final.

Gracias al análisis de los resultados pudimos darnos cuenta de lo importante que es detectar los juegos de palabras verticales, ya que, si el traductor no los percibe, no es posible traspasarlos al texto meta, lo que resulta en la pérdida no solo del juego de palabras, sino que también de las características y particularidades del texto y del autor. Mantener estos detalles es fundamental para que el texto final sea comprensible y coherente para la cultura meta y que, a su vez, mantenga el estilo del autor del libro, como es el caso de *Alicia en el País de las Maravillas*. No obstante, hay casos en los que aun cuando los juegos de palabras verticales se identifiquen y logren replicar, algunos están fuertemente conectados a una cultura o se alejan temporalmente de la cultura actual, por lo que puede que el lector meta no los reconozca.

Una de las principales dificultades de la investigación fue el hecho de que la mayoría de los textos disponibles en internet, tanto sobre ChatGPT como sobre los juegos de palabras y su traducción, eran pagados. Por lo tanto, muchas veces nos vimos limitadas en el acceso a fuentes de información. Esto podría llevar a diferentes repercusiones en nuestra investigación como, por ejemplo, la poca variedad de enfoques y perspectivas respecto a los temas analizados. Además, significó un trabajo de lectura y recopilación más extenso, dado el tiempo que se necesitó para encontrar trabajos gratuitos y contactar con autores para poder acceder a sus trabajos.

Otra limitación que presentó esta investigación fue la falta de estudios previos en el área. Pese a que después de una exhaustiva búsqueda se pudo dar con trabajos que ayudaron a respaldar este estudio, estos no se asemejaban al presente trabajo. Por un lado, la traducción literaria es un área bastante investigada, sin embargo, no son muchos los trabajos que estudien la traducción de los juegos de palabras, en combinación con la traducción automática. Por otro lado, el programa ChatGPT es bastante nuevo, por lo que aún no son muchas las investigaciones que lo utilicen o vean su uso en distintas áreas; en el caso específico de la traducción, se han encontrado diversos trabajos que se centran en áreas técnicas, como la medicina. O incluso, trabajos que podrían haber servido, tuvimos que descartarlos, debido a que trataban un idioma muy lejano al nuestro, por ejemplo: tailandés, chino o indonesio.

Creemos que un detalle significativo de nuestra investigación es la subjetividad. Esto debido a que nuestros resultados están sujetos a varios factores, por ejemplo, la versión de ChatGPT usada y, también, los criterios utilizados para determinar los juegos de palabras. Por lo que, cabe destacar que los resultados

pueden quedar sujetos a cambios, dependiendo de la versión del *chatbot* que se utilice.

Se espera que esta investigación sirva como motivación y resulte ser un aporte bibliográfico para futuras investigaciones sobre los juegos de palabras, la traducción automática neuronal o ambos temas en conjunto. El campo de la traducción automática neuronal, en particular, la inteligencia artificial, es un campo que está en constante expansión y avances, por lo que consideramos apropiado realizar investigaciones similares a esta con las versiones más actuales que puedan ir saliendo al mercado de ChatGPT. Asimismo, se podría intentar efectuar esta misma investigación, pero probando con diversos encargos (*prompts*) de traducción.

Por último, esperamos que con este trabajo quede en evidencia lo complejo que es la traducción literaria y los juegos de palabras, y lo importante que es la labor de un traductor; ya que los juegos de palabras, junto con otras figuras literarias, están ampliamente presentes en cualquier tipo de texto literario y representan el propio estilo del autor, por lo que se debe realizar un trabajo detallado para lograr traspasarlos. Un trabajo que al parecer seguirá necesitando de la creatividad propia de un humano.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Abulhassan, B. (2011). *Literary translation: Aspects of pragmatic meaning*. Cambridge Scholars Publishing.

Ahumada, D. (2016). *A Wonderland's guided tour: from nonsense to paradox through Lewis Carroll's Alice's Adventures in Wonderland*. [Tesis de grado, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso]. [http://opac.pucv.cl/pucv\\_txt/txt-6000/UCD6028\\_01.pdf](http://opac.pucv.cl/pucv_txt/txt-6000/UCD6028_01.pdf)

Astudillo, K., & Stephany, A. (2023). Punnin'Around: Análisis Comparativo de la Traducción de Juegos de Palabras en el Doblaje y Subtitulado de la Serie Bojack Horseman.

Bahdanau, D., Cho, K., & Bengio, Y. (2015). Neural Machine Translation by Jointly Learning to Align and Translate. arXiv preprint arXiv:1409.0473. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1409.0473>

Briva-Iglesias, V. (2021). Traducción humana vs. traducción automática: análisis contrastivo e implicaciones para la aplicación de la traducción automática en traducción jurídica. *Mutatis Mutandis. Revista Latinoamericana de Traducción*, 14(2), 571-600.

Brown, T. B., Mann, B., Ryder, N., Subbiah, M., Kaplan, J. D., Dhariwal, P., Neelakantan, A., Shyam, P., Sastry, G., Askell, A., Agarwal, S., Herbert-Voss, A., Krueger, G., Henighan, T., Child, R., Ramesh, A., Ziegler, D., Wu, J., Winter, C., ... & Amodei, D. (2020). Language Models are Few-Shot Learners. *Advances in neural information processing systems*, 33, 1877-1901. <https://proceedings.neurips.cc/paper/2020/hash/1457c0d6bfcb4967418bfb8ac142f64a-Abstract.html>

Calderon, F. A., & Garcia, E. J. (2023). El desempeño de ChatGPT en la traducción de textos médicos. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/141168>

Carroll, L. (1866). *Alice's Adventures in Wonderland*. Macmillan & Co.

Carroll, L. (1934). *Alicia en el País de las Maravillas* (J. Gutierrez Gili, Trad.; 3.<sup>a</sup> ed.). Editorial Juventud, S. A.

Carroll, L. (1971). *Alicia en el País de las Maravillas* (L. Maristany, Trad.). Cátedra.

Carroll, L. (2008). *Alicia en el País de las Maravillas* (A. Moreno, Trad.). Anaya.

Cho, K., van Merriënboer, B., Bahdanau, D., & Bengio, Y. (2014). On the Properties of Neural Machine Translation: Encoder-Decoder Approaches. arXiv preprint arXiv:1409.1259. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1409.1259>

Delabastita, D. (Ed.). (1996). Wordplay and translation: Special issue of "the translator" 2/2 1996. St Jerome Publishing

European Association for Machine Translation. (2024). *What is machine translation?* (recuperado 13 de julio de 2024). <https://eamt.org/what-ismachine-translation/>

Forcada, M. L. (2017). Making sense of neural machine translation. *Translation spaces*, 6(2), 291-309. <https://doi.org/10.1075/ts.6.2.06for>

Forcada, M. L. (2022). Automática (Traducción). *ENTI (Enciclopedia de traducción e interpretación)*. AIETI. [https://www.aieti.eu/enti/machine\\_translation\\_SPA/](https://www.aieti.eu/enti/machine_translation_SPA/)

Hurtado, A. (2001). *Traducción y Traductología: introducción a la traductología*. Ediciones Cátedra.

International Business Machines [IBM]. (2024). *¿Qué es la IA?* (recuperado el 15 de julio de 2024). <https://www.ibm.com/docs/es/spss-modeler/saas?topic=networks-neural-model>

Jakobson, R. (1959). On Linguistic Aspects of Translation. En R. Brower (Ed.), *On Translation* (pp. 232 – 239). Cambridge, MA and London, England: Harvard University Press. <https://doi.org/10.4159/harvard.9780674731615.c18>

Jandová, J. (2017). La creatividad del traductor literario y la ilusión de la traducción. *Literatura: teoría, historia, crítica*, 19(2), 291-314. <https://doi.org/10.15446/lthc.v19n2.63913>

Kenny, D. (2022). Human and machine translation. En *Machine translation for everyone: Empowering users in the age of artificial intelligence* (pp. 23-49). <https://doi.org/10.5281/zenodo.6653406>

Koehn, P. (2020). *Neural machine translation*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1709.07809>

Leech, G. (1969). *A linguistic guide to English poetry*. Routledge.

Lefevere, A. (1992). *Translating Literature: Practice and Theory in a Comparative Literature Context*. The Modern Language Association of America.

López, A. (2018). Traducción automática neuronal y traducción automática estadística: percepción y productividad. <https://ddd.uab.cat/record/202425>

Mafla, C. (2004). *Arí-Sí-Yes: Análisis Lingüístico y Evaluación de las Traducciones de Huasipungo al Inglés*. Abya-Yala.

Marcus, G. (2018). Deep learning: A critical appraisal. *arXiv preprint arXiv:1801.00631*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1801.00631>

Molinari, M. (enero, 2016). Del sentido en el país de las maravillas. *Revista Virtualia*. <https://www.revistavirtualia.com/articulos/65/psicoanalisis-y-literatura/del-sentido-a-alicia-en-el-pais-de-las-maravillas>

Morales-Chan, M. A. (2023). Explorando el potencial de Chat GPT: Una clasificación de Prompts efectivos para la enseñanza. <http://biblioteca.galileo.edu/tesario/handle/123456789/1348>

Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. Prentice-Hall International

Nitzke, J. (2019). *Problem solving activities in post-editing and translation from scratch: A multi-method study*. Language Science Press.

Nord, C. (2009). El funcionalismo en la enseñanza de traducción. *Mutatis Mutandis: Revista Latinoamericana de Traducción*, 2(2), 209–243.

Oliver, A. (2023). Entrenamiento de motores de traducción automática. A: M.M. Sánchez Ramos & C. Rico Pérez (eds). *Traducción automática en contextos especializados* (p. 33 - 70). Peter Lang. doi:10.3726/b2014 <http://hdl.handle.net/10609/150111>

Palomares, R., Gómez, C., y Roser, N. (2005). Traducción de un texto musical andalusí: estudio desde un enfoque documental. En C. Gonzalo y V. García (Eds.), *Manual de documentación para la traducción literaria* (pp. 365-380). Arco/Libros, S.L.

[https://www.academia.edu/23087013/Traducci%C3%B3n\\_de\\_un\\_texto\\_musical\\_andalus%C3%AD\\_estudio\\_desde\\_un\\_enfoque\\_documental](https://www.academia.edu/23087013/Traducci%C3%B3n_de_un_texto_musical_andalus%C3%AD_estudio_desde_un_enfoque_documental)

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.7 en línea]. <<https://dle.rae.es>>

Reiss, K. (1981). Type, Kind and Individuality of Text: Decision Making in Translation. *Poetics Today*, 2(4), 121–131. <https://doi.org/10.2307/1772491>

Ritala, P., Ruokonen, M., & Ramaul, L. (2023). Transforming boundaries: how does ChatGPT change knowledge work? *Journal of Business Strategy*, 45 (3), 214-220. <https://doi.org/10.1108/JBS-05-2023-0094>

Rojas Hernández, K., & Silva Opazo, S. (2023). Comparación de columnas de opinión traducidas del alemán al español por chatgpt y traductores automáticos haciendo uso de encargos de traducción. [Tesina de pregrado, Universidad de Concepción]. <http://repositorio.udec.cl/jspui/handle/11594/11519>

Roumeliotis, K.I., & Tselikas, N.D. (2023). ChatGPT Training Process. In Encyclopedia. <https://encyclopedia.pub/entry/44957>

Salloum, S. A., Aljanada, R. A., Alfaisal, A. M., Al Saidat, M. R., & Alfaisal, R. (2024). Exploring the Acceptance of ChatGPT for Translation: An Extended TAM Model Approach. In *Artificial Intelligence in Education: The Power and Dangers of ChatGPT in the Classroom* (pp. 527-542). Cham: Springer Nature Switzerland.

Setyaningsih, R., & Kurniawan, Z. (2021). Wordplay “Loss” in Translation. *J-Lalite: Journal Of English Studies*, 2(2), 1-17. <https://doi.org/10.20884/1.jes.2021.2.2.4091>

Sulistyowati, H. (2017). The translation of wordplay in Lewis Carroll's *Through the Looking Glass and What Alice Found There*. *Sastra Inggris-Quill*, 6(4), 365-375.

Tigges, W. (1988). *An Anatomy of Literary Nonsense*. <https://doi.org/10.1163/9789004484023>

Torres, M. J. (2015). *Alicia en el País de las Maravillas (L. Carroll): 'Nonsense' e imaginación infantil*. Trabajo de grado. Universidad de Salamanca, España.

*Uglification, n. meanings, etymology and more | Oxford English Dictionary*. (s. f.). [https://www.oed.com/dictionary/uglification\\_n?tl=true&tab=factsheet](https://www.oed.com/dictionary/uglification_n?tl=true&tab=factsheet)

Vaswani, A., Shazeer, N., Parmar, N., Uszkoreit, J., Jones, L., Gomez, A. N., Kaiser, L., & Polosukhin, I. (2017). Attention is all you need. *Advances in neural information processing systems*, 30. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1706.03762>

Vázquez-Ayora, G. (1977). *Introducción a la Traductología*. Washington: Georgetown University Press.

Vinay, J. P., & Darbelnet, J. (1958). *Stylistique comparée du français et de l'anglais: méthode de traduction*. Didier.

## 8. ANEXOS

Ej.1	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
Pág.				
6	“[...] But do cats eat bats, I wonder?” And here Alice began to get rather sleepy, and went saying to herself in a dreamy sort of way, “ <u>Do cats eat bats? Do cats eat bats?</u> ” and sometimes, “ <u>Do bats eat cats?</u> ” [...]	12	“[...] Ahora que yo no sé si a los gatos les gustan los murciélagos —y a esto, Alicia empezó a adormecerse de una manera extraña, repitiéndose: — <u>¿Comen murciélagos los gatos? ¿Comen murciélagos los gatos?</u> —Y a veces se equivocaba: — <u>¿Comen gatos los murciélagos? [...]</u> ”	[...] Pero, ¿comen los gatos murciélagos, me pregunto?” Y aquí Alicia comenzó a sentirse bastante soñolienta, y siguió diciéndose a sí misma de una manera soñadora: “ <u>¿Comen los gatos murciélagos? ¿Comen los gatos murciélagos?</u> ” y a veces, “ <u>¿Comen los murciélagos gatos?</u> ” [...]
<b>Técnica de traducción:</b>		Pun to non-pun		Pun to non-pun
<b>Comentario:</b>				
<p>El juego de palabras se produce por paronimia entre los sustantivos: <i>cat</i> /kæt/ y <i>bat</i> /bæt/. En esta parte de la historia, Alicia va cayendo por la madriguera del Conejo cuando comienza a hablar con ella misma para pasar el tiempo. Alicia menciona a su gata Dina y como está tendría que comerse un murciélago en vez de un ratón porque era lo que había en la madriguera. Aquí, Alicia juega con la semejanza entre estos dos sustantivos, la que puede generar confusión.</p> <p>En este caso, las dos traducciones realizaron una traducción literal de ambos elementos, dejando los sustantivos: “gatos” y “murciélagos”, por lo que en ninguna se logró un juego de palabras.</p>				

Ej.2	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
Pág.				
15	“ <u>Curiouser and curiouser!</u> ” cried Alice (she was so much surprised, that for the moment	18	¡Cómo! <u>¿Qué extrañísimo, qué curiosura!</u> —exclamó Alicia, tan llena de asombro que por un momento se le	“ <u>¿Cada vez más curioso y curioso!</u> ” —exclamó Alicia (estaba tan sorprendida que, por

	she quite forgot how to speak good English) [...]		olvidó como hablar con propiedad. [...]	un momento, casi olvidó cómo hablar bien el inglés) [...]
<b>Técnica de traducción:</b>		Pun to pun		Pun to non-pun
<b>Comentario:</b>				
<p>En este caso, se juega con la morfología y gramática del inglés para formar la palabra <i>curiouser</i>; la cual está compuesta por el adjetivo <i>curious</i> y el sufijo de comparación <i>-er</i>. La forma correcta sería <i>more curious</i>, ya que el sufijo se utiliza con adjetivos de una o dos sílabas.</p> <p>Gutierrez Gili logra un juego de palabras similar al original al formar la palabra “curiosura” que está compuesta por el adjetivo “curioso” y el sufijo <i>-ura</i>; según la RAE, este indica cualidad de los adjetivos con los que se relaciona, tanto en el sentido físico como en el figurado. ChatGPT no logra un juego de palabras; sin embargo, podría decirse que el programa identificó el error y al traducir lo redactó correctamente, identificando el sufijo de comparación, por lo que incluyó el sintagma “cada vez más” y mantuvo el adjetivo “curioso”.</p>				

<b>Ej.3</b>	<b>Lewis Carroll (1866)</b>	<b>Pág.</b>	<b>Juan Gutierrez Gili (1930)</b>	<b>ChatGPT (2024)</b>
17	“You ought to be ashamed of yourself,” said Alice, “a <u>great girl</u> like you,” (she might well say this,) “to go on crying in this way! Stop this moment, I tell you !”	20	—¡Deberías avergonzarte de ti misma! —se reprochó Alicia; —llorar de esta manera una <u>muchacha tan crecida</u> (bien podía decirlo) como tú, como yo! ¡Calla al punto, te digo!	“Deberías estar avergonzada de ti misma,” dijo Alicia, “ <u>una niña grande</u> como tú,” (bien podría decir esto,) “¡llorando de esta manera! ¡Detente en este instante, te digo!”
<b>Técnica de traducción:</b>		Pun to non-pun		Pun to pun
<b>Comentario:</b>				
<p>El juego de palabras se produce por homonimia del adjetivo <i>great</i>. Cuando Alicia se refiere a ella misma como <i>a great girl</i> le da dos significados al adjetivo: edad (ella se considera grande/mayor como para estar llorando) y gran tamaño (en este punto de la historia, Alicia ha bebido un líquido que hizo aumentar su tamaño).</p> <p>En la traducción de Juan Gutierrez Gili se utiliza el sintagma “tan crecida”, el cual da solo para la acepción de edad y no tamaño, por lo que no se logra un juego de palabras. ChatGPT utiliza el adjetivo “grande”, el cual sí se utiliza en español para referirse tanto a edad como a tamaño, en este caso, si se logra un juego de palabras similar al original.</p>				

<b>Ej.4</b>	<b>Lewis Carroll (1866)</b>	<b>Pág.</b>		<b>ChatGPT (2024)</b>
-------------	-----------------------------	-------------	--	-----------------------

Pág.			Juan Gutierrez Gili (1930)	
24 - 25	(Alice thought this must be the right way of speaking to a mouse: she had never done such a thing before, but she remembered having seen in her brother's Latin Grammar, " <u>A mouse—of a mouse—to a mouse—a mouse—O mouse!</u> ")	24	Alicia supuso que a un ratón se le tenía que hablar así; nunca se había visto en tal caso, pero recordaba haber leído en la gramática latina de su hermano lo siguiente: " <u>el ratón; del ratón; a, o para el ratón; ¡oh, ratón!; con, de, en, por, sin, sobre, tras el ratón</u> ".	(Alicia pensó que esta debía ser la manera correcta de hablarle a un ratón: nunca había hecho tal cosa antes, pero recordó haber visto en la gramática latina de su hermano, " <u>Un ratón—de un ratón—al ratón—un ratón—¡Oh, ratón!</u> ")
<b>Técnica de traducción:</b>		Pun to pun		Pun to non-pun
<b>Comentario:</b>				
<p>En esta parte de la historia, Alicia se encuentra con un ratón e intenta hablarle para que la ayude, pero como este no responde a su llamado Alicia se pregunta cuál es la forma correcta de dirigirse a este ratón, creando este juego de palabras con los casos gramaticales del latín y sus declinaciones. El orden en que Alicia las dicta junto con el sustantivo <i>mouse</i> hace referencia al orden en que estas suelen estar en los libros de latín.</p> <p>Gutierrez Gili logró un juego de palabras similar, al optar por jugar con las preposiciones del español y, al igual que el original, el orden en que Alicia las dicta se asemeja al orden en que uno suele aprendérselas.</p> <p>ChatGPT hizo una traducción literal del original, por lo que el juego de palabras se perdió; además, su traducción ya no es coherente con el resto del texto y se pierde el sentido y la fluidez.</p>				

Ej.5	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
Pág.				
36	"You promised to tell me your history, you know," said Alice, "and why it is you hate—C and D," she added in a whisper, half afraid that it	33	—¿Se acuerda usted de que me prometió contarme su historia? —dijo Alicia. — ¿Por qué les tiene ese odio a los P. y a los G.? —No se atrevió a pronunciar las palabras perro y gato por no irritarle otra vez.	"Me prometiste contarme tu historia, ¿sabes?" dijo Alicia, "y por qué odias a— C y D," añadió en un susurro, medio temerosa de que se ofendiera de nuevo.

<p>would be offended again.  “<u>Mine is long and a sad tale!</u>” said the Mouse turning to Alice, and sighing.  “<u>It is a long tail, certainly,</u>” said Alice, looking down with wonder at the Mouse’s tail; “But why do you call it sad?”</p>	<p>—<u>¡La mía es una historia larga y triste!</u> —dijo el Ratón volviéndose a Alicia y suspirando. —<u>La historia es una cola que se arrastra por la vida.</u>  —En efecto, la de usted es muy larga —dijo Alicia maravillada, mirando la cola del señor Ratón. —¿Pero por qué dice que es triste?</p>	<p>“<u>La mía es una historia larga y triste,</u>” dijo el Ratón, volviéndose hacia Alicia y suspirando. “<u>Es una cola larga, ciertamente,</u>” dijo Alicia, mirando con asombro la cola del Ratón; “<u>Pero, ¿por qué la llamas triste?</u>”</p>
<b>Técnica de traducción:</b>	Pun to related rhetorical device	Pun to non-pun
<b>Comentario:</b>		
<p>En este caso, el juego de palabras se produce por la homofonía de los sustantivos en inglés <i>tail</i> /teɪl/ y <i>tale</i> /teɪl/.</p> <p>En cuanto a las traducciones, Juan Gutierrez Gili mantuvo ambos equivalentes, combinándolos para así crear una metáfora: “la historia es una cola larga que se arrastra por la vida”; con esta figura retórica el traductor compensa el juego de palabras original. ChatGPT realiza una traducción literal, es decir, mantiene ambos elementos: “cola” e “historia”, lo que hace que se pierda el sentido y la intención del original.</p>		

Ej.6	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
Pág.				
41	The Rabbit <u>Sends in a Little Bill</u>	37	El Conejo <u>envía un mensajero</u>	El Conejo <u>envía a un pequeño Bill</u>
<b>Técnica de traducción:</b>	Pun to non-pun		Pun ST to pun TT	
<b>Comentario:</b>				
<p>El juego de palabras se produce entre la expresión idiomática <i>send in a bill</i> y el nombre propio de un personaje, Bill.</p> <p>La traducción de Juan Gutierrez Gili omite el nombre del personaje y deja explícito el propósito de este personaje, el cual es ser un mensajero. (En esta traducción, Bill se tradujo a Guillermin).</p> <p>ChatGPT mantiene el nombre propio Bill, pero se pierde el doble significado que este sustantivo tiene en el original y con este el juego de palabras.</p>				

Ej.7	Lewis Carroll (1866)	Pág.		ChatGPT (2024)
------	----------------------	------	--	----------------

<b>Pág.</b>			<b>Juan Gutierrez Gili (1930)</b>	
38	<p>“I beg your pardon,” said Alice very humbly: “you had got to the fifth bend, I think?”</p> <p>“<b><u>I had not!</u></b>” cried the Mouse sharply and very angrily.</p> <p>“<b><u>A knot!</u></b>” said Alice, always ready to make herself useful, and looking anxiously about her. “Oh, do let me help to undo it!”</p>	35	<p>—Usted perdone — respondió Alicia modosamente; —creo que ha llegado usted a la quinta vuelta, si no he oído mal.</p> <p>—<b><u>¡No, señora!</u></b> — repuso el Ratón con acritud y enfado.</p> <p>—<b><u>Un nudo</u></b> —observó Alicia —puede siempre tener alguna utilidad. Déjeme que le ayude a deshacer ese nudo de su historia.</p>	<p>“Perdón,” dijo Alicia muy humildemente: “¿ibas por la quinta curva, creo?” “<b><u>¡No era así!</u></b>” exclamó el Ratón con brusquedad y muy enfadado. “<b><u>¡Un nudo!</u></b>” dijo Alicia, siempre dispuesta a ser útil, y mirando ansiosamente a su alrededor. “¡Oh, déjame ayudarte a deshacerlo!”</p>
<b>Técnica de traducción:</b>		Pun to non-pun		Pun to non-pun
<b>Comentario:</b>				
<p>En este caso, el juego de palabras se produce por la homofonía entre el adverbio <i>not</i> /nɒt/ y el sustantivo <i>knot</i> /nɒt/.</p> <p>En el caso de la traducción de Gili, el juego de palabras se perdió, pero a modo de compensación el traductor hizo un tipo de paráfrasis: “déjeme que le ayude a deshacer ese nudo de su historia”, con esto el párrafo mantiene su fluidez y sentido.</p> <p>ChatGPT realiza una traducción literal, por lo que no se logra un juego de palabras e incluso se pierde el sentido o la intención del original.</p>				

<b>Ej. 8</b>	<b>Lewis Carroll (1866)</b>	<b>Pág.</b>	<b>Juan Gutierrez Gili (1930)</b>	<b>ChatGPT (2024)</b>
<b>Pág.</b>				
84	<p>“If everybody minded their own business,” the Dutchess said in a hoarse growl, “the world would go round a deal faster than it does.”</p> <p>“Which would <i>not</i> be an advantage,” said Alice, who felt very</p>	64	<p>—Si nadie se metiera donde no le llaman —dijo la Cocinera gruñendo — el mundo iría un poco más de prisa.</p> <p>—Con lo cual no saldríamos ganando nada —observó Alicia, contentísima de tener ocasión de demostrar que</p>	<p>“Si todos se ocuparan de sus propios asuntos,” dijo la Duquesa con un gruñido ronco, “el mundo giraría mucho más rápido de lo que lo hace.” “Lo cual no sería una ventaja,” dijo Alicia, que se</p>

<p>glad to get an opportunity of showing off a little of her knowledge. “Just think what work it would make with the day and night ! <u>You see the earth takes twenty-four hours to turn round on its axis—</u>”  “Talking of <u>axes,</u>” said the Dutchess, “chop off her head !”</p>	<p>no era tan ignorante. — ¡ Calcule lo que rodaría, día y noche ! <u>Porque ya sabe usted que la tierra tarda veinticuatro horas en girar sobre su eje...</u>  —¡ <u>Pues no habla de ejes</u> ! —exclamó la Duquesa.  — ¡Córtele la cabeza !</p>	<p>sentía muy contenta de tener la oportunidad de mostrar un poco de su conocimiento.  “¡Solo piensa en el trabajo que causaría con el día y la noche! Verás, la Tierra tarda <u>veinticuatro horas en girar sobre su eje—</u>”  “<u>Hablando de ejes,</u>” dijo la Duquesa, “¡córtale la cabeza!”</p>
<p><b>Técnica de traducción:</b></p>	<p>Pun to non-pun</p>	<p>Pun to non-pun</p>
<p><b>Comentario:</b></p> <p>En este caso, el juego de palabras se produce por la homofonía entre los sustantivos <i>axis</i> /'æk.sɪs/ (eje) y <i>axes</i> /'æk.si:z/ (hacha), además se crea esta confusión entre los personajes ya que el plural de <i>axis</i> es <i>axes</i> /'æk.si:z/.</p> <p>La traducción de Gili utiliza un solo un elemento del original, “eje”, y realiza una modulación en: “¡pues no hable de ejes!”, logrando que el texto tenga fluidez y coherencia; sin embargo, no logra replicar o crear un juego de palabras.</p> <p>ChatGPT también mantiene un solo elemento del original, “eje”, pero realiza una traducción literal del original, por lo que además de perder el juego de palabras, tampoco tiene sentido.</p>		

Ej.9	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
Pág.				
92-93	<p>Alice waited a little, half expecting to see it again, but it did not appear, and after a minute or two she walked on in the direction in which the March Hare was said to live. " I've seen hatters before," she said to herself : "the</p>	69-70	<p>Alicia se quedó un rato parada, como esperando volverle a ver, pero no fue así, y pasados un par de minutos, emprendió el camino en dirección de donde vivía la Liebre Marceña.  —Sombrereros he conocido varios —se dijo;  —<u>la Liebre Marceña</u></p>	<p>Alicia esperó un poco, medio esperando volver a verlo, pero no apareció, y después de un minuto o dos, siguió caminando en la dirección en la que se decía que vivía la Liebre de Marzo.  "He visto</p>

	<u>March Hare</u> Will be much the most interesting, and perhaps as this is <u>May</u> it won't be raving mad—at least not so mad as it was in <u>March.</u> ”		será más interesante, y es posible que siendo ella <u>del mes de marzo</u> , como estamos en <u>mayo</u> no se halle en el delirio de su locura... por lo menos no estará tan loca como en su <u>mes especial.</u>	sombrereros antes," se dijo a sí misma: “ <u>la Liebre de Marzo</u> será mucho más interesante, y quizás, como estamos en <u>mayo</u> , no estará completamente loca, al menos no tan loca como lo estaba en <u>marzo.</u> ”
<b>Técnica de traducción:</b>		Pun to pun		Pun to pun
<b>Comentario:</b> El juego de palabras se produce con el mes <i>March</i> y el nombre propio del personaje, March Hare. En este caso, ambos realizan una traducción literal logrando un juego de palabras por coincidencia lingüística.				

<b>Ej.</b>			<b>Juan Gutierrez Gili</b>	
<b>10</b>	<b>Lewis Carroll (1866)</b>	<b>Pág.</b>	<b>(1930)</b>	<b>ChatGPT (2024)</b>
<b>Pág.</b>				
93	“Did you say <u>pig</u> or <u>fig</u> ?” said the Cat.	70	—¿Has dicho <u>cerdito</u> o <u>cardito</u> ? —le preguntó el Gato chanceando.	“¿Dijiste <u>cerdo</u> o <u>higo</u> ?” dijo el Gato.
<b>Técnica de traducción:</b>		Pun to pun		Pun to non-pun
<b>Comentario:</b> El juego de palabras se produce por la paronimia entre los sustantivos <i>pig</i> /pɪg/ y <i>fig</i> /fɪg/. Gutierrez Gili mantiene uno de los sustantivos del original: “cerdo”, pero cambia el segundo por “cardo”; a ambos se les agrega el sufijo <i>-ito</i> (diminutivo o afectivo) y así logra replicar el juego de palabras. ChatGPT traduce literal ambos elementos del original, por lo que se pierde el juego de palabras.				

<b>Ej.</b>			<b>Juan Gutierrez Gili</b>	
<b>11</b>	<b>Lewis Carroll</b>	<b>Pág.</b>	<b>(1930)</b>	<b>ChatGPT (2024)</b>
<b>Pág.</b>	<b>(1866)</b>			
101	Alice sighed wearily. “I think	76	Alicia suspiró con abatimiento:	Alicia suspiró cansadamente. “Creo que

<p><u>you might do something better with the time,” she said, “than <b>wasting it</b> in asking riddles that have no answers.”</u></p> <p><u>“If you knew Time as well as I do,” said the Hatter, “you wouldn’t talk about <b>wasting it</b>. It’s <i>him</i>.”</u></p>	<p>—Creo que podrían <u>ustedes <b>aprovechar mejor el tiempo</b></u> —les dijo —que dedicándose a preguntar adivinanzas sin solución.</p> <p>—<u>Si conocieras al Tiempo tan bien como yo</u> —dijo el Sombrero, —<u>no hablarías de <b>perderlo</b>. El tiempo es alguien.</u></p>	<p><u>podrías hacer algo mejor con el tiempo,” dijo, “<b>que desperdiciarlo</b> haciendo acertijos que no tienen respuestas.”</u> “<u>Si conocieras al Tiempo tan bien como yo,</u>” dijo el Sombrero, “<u>no hablarías de <b>desperdiciarlo</b>. Es él.”</u></p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Técnica de traducción:</b>	Pun to non-pun	Pun to non-pun
-------------------------------	----------------	----------------

**Comentario:**

Alicia utiliza la coocurrencia *waste time* en el sentido convencional, sin embargo, el Sombrero personifica el Tiempo como un ser vivo, por lo que Alicia no debería tratarlo con el pronombre *it*, que se utiliza para referirse a un animal u objeto. Esta confusión es la que crea el juego de palabras.

La traducción de Gili ocupa la coocurrencia equivalente en español, “perder el tiempo”, no obstante, esta no logra la misma intención del original, ya que el verbo “perder” no es exclusivo de tiempo u objetos, también se puede utilizar con seres vivo, como una persona. En este caso se pierde el juego de palabras porque sea o no el tiempo un ser vivo, igual lo puedes perder. Además, no hay concordancia: primero utiliza el verbo “aprovechar” y después el verbo “perder”.

ChatGPT utiliza otra coocurrencia equivalente en español, “desperdiciar el tiempo”. En este caso, el verbo *desperdiciar* se puede considerar exclusivo para objetos y, por lo tanto, no se puede usar con un ser vivo. Sin embargo, la traducción de la oración *It’s him* no funciona de la forma en que ChatGPT lo dejó.

Ej. 12	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
Pág.				
101-102	<p>[...] “I dare say you never even spoke to Time!”</p> <p>“Perhaps not,” Alice cautiously replied:</p> <p>“but I know I have to</p>	76	<p>—Puede que no — respondió Alicia, por si acaso. —<u>Pero sé que cuando doy la lección de solfeo tengo que <b>marcar el tiempo, dale que te pego</b>.</u></p>	<p>[...] “¡Me atrevería a decir que nunca has hablado con el Tiempo!” “Tal vez no,” respondió Alicia con cautela: “<u>pero sé que tengo que</u></p>

	<p><b><u>beat time</u></b> when I learn.”</p> <p>“Ah! that accounts for it,” said the Hatter.</p> <p>“<b><u>He won’t stand beating.</u></b> Now, if you only kept on good terms with him, he’d do almost anything you liked with the clock. For instance, suppose it were nine o’clock in the morning, just time to begin lessons: you’d only have to whisper a hint to Time, and round goes the clock in a twinkling! Half-past one, time for dinner!”</p>		<p>—¡Ah, ésa es la causa! —dijo el Sombrero. —<b><u>Él no quiere que le peguen.</u></b> Pero con sólo mantenerte en buenas relaciones con él, lograrías que hiciera del reloj lo que se te antojara. Supón, por ejemplo, que son las nueve de la mañana, la hora precisa de empezar las lecciones. Pues no tendrías más que murmurarle al Tiempo tu deseo, y él, en un abrir y cerrar de ojos, daría unas vueltas a las agujas, y en seguida daría la una y media, hora de comer.</p>	<p><b><u>marcar el tiempo</u></b> cuando aprendo.”</p> <p>“¡Ah! Eso lo explica,” dijo el Sombrero. “<b><u>No soporta que lo marquen.</u></b> Ahora, si solo te llevabas bien con él, haría casi cualquier cosa que quisieras con el reloj. Por ejemplo, supongamos que fueran las nueve de la mañana, justo la hora de comenzar las lecciones: solo tendrías que susurrar una pista al Tiempo, ¡y el reloj daría la vuelta en un abrir y cerrar de ojos! ¡Las una y media, hora de comer!”</p>
<b>Técnica de traducción:</b>	Pun to pun	Pun to non-pun		
<p><b>Comentario:</b></p> <p>El juego de palabras se produce por la polisemia del verbo <i>beat</i>, que puede significar golpear o pegar o, en este caso, marcar; Alicia utiliza la coocurrencia <i>beat time</i> y el Sombrero vuelve a referirse al Tiempo como un ser vivo, al cual no se le debe golpear o pegar.</p> <p>Gutierrez Gili ocupa dos equivalentes del verbo <i>beat</i> en español, “marcar” y “golpear”, combinándolos para mantener el sentido o el <i>nonsense</i> de la escena, logrando un juego de palabras similar. En cambio, ChatGPT utilizó el verbo marcar como equivalente del verbo <i>beat</i> para ambas partes. A pesar de que utilizó el verbo “soportar” en: “no soporta que lo marquen”, lo cual ayuda en la confusión de que el tiempo es alguien y no algo, el juego de palabras no se logra.</p>				

Ej. 13	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
-----------	----------------------	------	-------------------------------	----------------

<b>Pág.</b>				
106	<p>“Take some more tea,” the March Hare said to Alice, very earnestly.</p> <p>“<u>I’ve had nothing yet,</u>” Alice replied in an offended tone, “<u>I can’t take more.</u>”</p> <p>“<u>You mean you can’t take less</u>” said the Hatter: “<u>it’s very easy to take more than nothing.</u>”</p>	80-81	<p>—Toma un poco más de té —dijo la Liebre Marceña a Alicia con extremada solicitud.</p> <p>—<u>No lo he probado todavía</u> —respondió Alicia en tono de persona ofendida; —<u>no sé cómo voy a repetir.</u></p> <p>—<u>Quieres decir que no puedes tomar menos</u> —dijo el Sombrero; —<u>pero es facilísimo tomar menos que nada.</u></p>	<p>“Toma un poco más de té,” dijo la Liebre de Marzo a Alicia, muy seriamente. “<u>No he tomado nada aún,</u>” respondió Alicia en un tono ofendido, “<u>no puedo tomar más.</u>”</p> <p>“<u>Quieres decir que no puedes tomar menos,</u>” dijo el Sombrerero: “<u>es muy fácil tomar más que nada.</u>”</p>
<b>Técnica de traducción:</b>		Pun to non-pun		Pun to pun
<b>Comentario:</b>				
<p>Alicia dice: <i>I can’t take more</i> porque no ha tomado nada de té, a lo que el Sombrerero responde: <i>you can’t take less</i> porque lógicamente no se puede tomar menos que nada, pero sí más que nada, por lo que continua: <i>it’s very easy to take more than nothing</i>.</p> <p>El Sombrerero juega con el significado de los adverbios <i>less</i> y <i>more</i> creando una paradoja que a la vez juega con la idea de que “más que nada” es algo obvio.</p> <p>Gutierrez Gili no logra mantener esta paradoja y, por ende, se pierde el juego de palabras, ya que en su versión Alicia dice: “no sé cómo voy a repetir”, a lo que el Sombrerero responde: “quieres decir que no puedes tomar menos”, lo que no tiene conexión o relación con lo que dijo Alicia, para continuar la idea; además, el Sombrerero dice: “pero es facilísimo tomar <b>menos</b> que nada”, al cambiar el adverbio que tenía el original en esta oración (<i>more</i>) por el adverbio “menos” se altera la lógica del Sombrerero. Por otro lado, aunque ChatGPT hizo una traducción literal, manteniendo los elementos del original, esta sí logró traspasar la paradoja del juego de palabras.</p>				

<b>Ej.</b>	<b>Lewis Carroll (1866)</b>	<b>Pág.</b>	<b>Juan Gutierrez Gili (1930)</b>	<b>ChatGPT (2024)</b>
<b>14</b>				
<b>Pág.</b>				
107-108	<p>“One indeed!” said the Dormouse indignantly. However, he consented to go on.</p>	81	<p>—¡Naturalmente, hay uno! —exclamó el Lirón muy indignado. Pero continuó el relato: —<u>Las</u></p>	<p>“¡Una sola!” dijo el Lirón indignado. Sin embargo, consintió en continuar. “Y</p>

<p>“And so these three little sisters —<u>they were learning to draw</u> you know—”</p> <p>“<u>What did they draw?</u>” said Alice, quite forgetting her promise.</p> <p>“Treacle,” said the Dormouse, without considering at all this time.</p> <p>[...]</p> <p>“<u>But I don’t understand. Where did they draw the treacle from?</u>”</p> <p>“You can <u>draw</u> water out of a water-well,” said the Hatter; “so I should think you could <u>draw</u> treacle out of a treacle well—eh, stupid?”</p>	<p><u>tres hermanas estaban aprendiendo a dibujar</u>, ¿sabéis?...</p> <p>—<u>¿Qué dibujaban?</u> — preguntó Alicia, sin acordarse de lo que había prometido.</p> <p>—Triacas —respondió el Lirón, sin pensar esta vez en absoluto lo que decía.</p> <p>[...]</p> <p>—<u>Perdone, no lo acabo de entender. ¿De dónde sacaban la triaca?</u></p> <p>—¿No se saca agua de un pozo de agua? —contestó el Lirón. —Pues no seas estúpida, que lo mismo se saca triaca de un pozo de triaca.</p>	<p>estas tres hermanitas —estaban <u>aprendiendo a dibujar</u>, ¿sabes?—”</p> <p>“<u>¿Qué dibujaban?</u>” dijo Alicia, olvidando completamente su promesa. “Melaza,” dijo el Lirón, sin pensarlo en absoluto esta vez.</p> <p>[...]</p> <p>“<u>Pero no entiendo. ¿De dónde sacaban la melaza?</u>” “Puedes sacar agua de un pozo de agua,” dijo el Sombrero; “así que supongo que podrías sacar melaza de un pozo de melaza, ¿eh, tonta?”</p>
<p><b>Técnica de traducción:</b></p>	<p>Pun to non-pun</p>	<p>Pun to non-pun</p>
<p><b>Comentario:</b></p> <p>Acá el juego de palabras que realiza Carroll es por homonimia. El verbo <i>draw</i> tiene varias acepciones, entre ellas “dibujar” y “sacar”. En este juego de palabras, el autor juega con ambos significados del verbo para crear la confusión en los personajes.</p> <p>En este caso, ninguno logra mantener el juego de palabras. Esto debido a que se realiza una traducción literal del extracto, aunque con pequeñas modificaciones (como la que realizó Gutierrez al traducir <i>treacle</i> como “triacas”). Si bien, ambos utilizan los dos equivalentes de <i>draw</i>, se pierde en español la razón de la confusión.</p>		

Ej. 15	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
Pág.				
108	“ <u>You can draw water out of a water-well,</u> ”	82	— <u>¿No se saca agua de un pozo de agua?</u> —contestó	“Puedes sacar agua de un pozo de agua,”

<p>said the Hatter; “so I should think you could draw treacle out of a treacle <b>well</b>—eh, stupid?”</p> <p>“<u>But they were <b>in the well</b>,</u>” Alice said to the Dormouse, not choosing to notice this last remark.</p> <p>“<u>Of course they were,</u>” said the Dormouse, —“<b>well in.</b>”</p>	<p>el Lirón. —Pues no seas estúpida, que lo mismo se saca triaca de un <b>pozo</b> de triaca.</p> <p>Pero Alicia, sin darse por enterada de lo que le había llamado, volvió a interrogar:</p> <p>—<u>Sí, ¿pero es que ellas <b>estaban bien metidas en el pozo?</b></u></p> <p>—Claro que sí; metidas <u>en el pozo <b>estaban bien</b></u></p> <p>—dijo el Lirón como quien aclara un asunto.</p>	<p>dijo el Sombrero; “así que supongo que podrías sacar melaza de un pozo de melaza, ¿eh, tonta?”</p> <p>“Pero estaban en el pozo,” dijo Alicia al Lirón, eligiendo no prestar atención a este último comentario. “Por supuesto que estaban,” dijo el Lirón, “bien adentro.”</p>
<p><b>Técnica de traducción:</b></p>	<p>Pun to pun</p>	<p>Pun to non-pun</p>
<p><b>Comentario:</b></p> <p>Este es un juego de palabras por homonimia y sintaxis. Aquí, Lewis Carroll vuelve a jugar con los diferentes significados que tiene el adverbio <i>well</i>, pero también con la preposición <i>in</i> y la posición de esta en la oración.</p> <p>Gutierrez Gili logra combinar ambos significados de <i>well</i>, lo que crea un juego de palabras que tiene sentido en español. El traductor juega con el adverbio “bien”, utilizándolo, por un lado, como intensificador y, por otro, como adverbio de modo. En cambio, ChatGPT hace una traducción literal, lo que resulta en la pérdida de uno de los significados del adverbio <i>well</i>, generando que no se entienda el juego de palabras y se cree un diálogo sin sentido.</p>		

Ej. 16	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
Pág.				
109	<p>" They were learning to draw," the Dormouse went on, yawning and rubbing its eyes, for it was getting very sleepy ; " and they drew all manner of things— everything that begins with an M "</p>	82	<p>—Digo que estaban empezando a aprender a dibujar — y al decirlo, el Lirón bostezó y se restregó los ojos, pues sentía mucho sueño. —Y dibujaban toda suerte de cosas... es decir, todo género de cosas que empiezan por R...</p>	<p>"Estaban aprendiendo a dibujar," continuó el Lirón, bostezando y frotándose los ojos, porque se estaba poniendo muy somnoliento; "y dibujaban todo tipo de cosas—todo lo</p>

<p>" Why with an M?" said Alice. "Why not?" said the March Hare. Alice was silent. The Dormouse had closed its eyes by this time, and was going off into a doze ; but, on being pinched the Hatter, it woke up again with a little shriek, and went on : "—that begins with an <u>M</u>, such as mouse-traps, and the moon, and memory, and <u>muchness</u>—you know you say things are '<u>much of a muchness</u>'—did you ever see such a thing as a <u>drawing of a muchness</u>?"</p>	<p>—¿ Por qué la R? — preguntó Alicia. —¿ Por qué no? —repuso la Liebre Marceña. Alicia se mordió los labios. En aquel momento el Lirón había entornado los párpados y se quedaba dormido ; pero el Sombrerero le pellizcó, y lanzando un gritito volvió a despertarse y prosiguió : — ...<u>todas las cosas empiezan por R</u>, tales como ratonera, rayo de luna, recuerdo, <u>redoble</u> (sabrás que de muchas <u>cosas dobles se dicen redobles</u>). Por cierto ¿has visto alguna vez <u>dibujos de redobles</u>?"</p>	<p>que empieza con una M." "¿Por qué con una M?" dijo Alicia. "¿Y por qué no?" dijo la Liebre de Marzo. Alicia guardó silencio. El Lirón había cerrado los ojos en ese momento, y estaba quedándose dormido; pero, al ser pellizcado por el Sombrerero, se despertó de nuevo con un pequeño grito, y continuó: "<u>que empieza con una M</u>, como trampas para ratones, y la luna, y la memoria, y la <u>multitud</u>—sabes que dices que las cosas son '<u>muchas en una multitud</u>'—¿alguna vez has visto algo como <u>un dibujo de una multitud</u>?"</p>
<p><b>Técnica de traducción:</b></p>	<p>Pun to pun</p>	<p>Pun to non-pun</p>
<p><b>Comentario:</b></p> <p>El juego de palabras ocurre entre el sustantivo <i>muchness</i> y la expresión idiomática <i>much of a muchness</i>, esta significa “muy parecidos” o “casi idénticos”.</p> <p>El Lirón menciona cosas que comienzan con la letra M e incluye <i>muchness</i>, luego le pregunta a Alicia: <i>did you ever see such a thing as a <u>drawing of a muchness</u>?</i>; aquí se observa el juego porque este es un concepto abstracto que no existe fuera de la expresión idiomática y, por ende, no es posible hacer un dibujo de este.</p> <p>Gutierrez Gili logra crear un juego de palabras similar al original, aunque para ello debió realizar varios cambios: la letra M por la R y con esto las cosas que menciona el Lirón, no incluyó alguna expresión idiomática y <i>muchness</i> se cambió por el sustantivo “redoble”.</p>		

Estos cambios hicieron que el juego de palabras y la intención del original se mantengan, ya que “redoble” es el sonido hecho con un tambor y no un objeto físico que se pueda dibujar, al igual que *muchness*. ChatGPT mantuvo la letra M y tradujo las cosas que menciona el Lirón, a pesar de que en español estas no comienzan con M. La expresión idiomática la tradujo como *muchas en una multitud*, lo cual no es correcto pues no es el significado de esta. Para *muchness* utilizó el sustantivo “multitud”, lo que hace que se pierda el juego de palabras, pues este sí es posible de dibujar.

Ej. 17	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
132- 133	"Somebody said," Alice whispered, "that it's done by every body minding their own business!" "Ah, well! It means much the same thing," said the Duchess, digging her sharp little chin into Alice's shoulder as she added, "and the moral of <i>that</i> is —' <u>Take care of the sense, and the sounds will take care of themselves.</u> '"	98	—Creo haber oído decir a alguien que los que hacen marchar al mundo son los que se preocupan por lo que les importa. —Sí, bien. En el fondo viene a ser lo mismo — dijo la Duquesa apretando la barbilla en el hombro de Alicia, mientras agregaba: —Y la moraleja de esto es la siguiente: " <u>cuida del sentido de las cosas, que la expresión viene por si sola</u> ".	"Alguien dijo," susurró Alicia, "que eso se logra si todos se ocupan de sus propios asuntos." "¡Ah, bueno! Significa casi lo mismo," dijo la Duquesa, clavando su pequeño mentón afilado en el hombro de Alicia mientras añadía, "y la moraleja de eso es— ' <u>Cuida del sentido, y los sonidos se cuidarán solos.</u> '"
<b>Técnica de traducción:</b>		Pun to pun		Pun to non-pun
<b>Comentario:</b>				
<p>El juego de palabras consiste en la expresión idiomática: <i>take care of the pence and the pounds will take care of themselves</i>, aunque con cambios; los sustantivos <i>pence</i> y <i>pounds</i> se cambiaron por los sustantivos <i>sense</i> y <i>sounds</i>, respectivamente.</p> <p>Cuando la Duquesa dice: <i>take care of the sense, and the sounds will take care of themselves</i>, está jugando con la idea de que si lo que dices tiene sentido no importa como este suene, ya que se entenderá sin mayor esfuerzo.</p> <p>Gutierrez Gili mantiene la intención del original y logra replicar el juego de palabras, pero sin utilizar una expresión idiomática equivalente en español. Sino que tradujo esta expresión, pero con cambios para que tuviera sentido en la lengua meta.</p>				

ChatGPT tradujo de manera literal la expresión original, por lo que no se mantuvo la intención y también se perdió el sentido. El programa utilizó el verbo “cuidar” para la coocurrencia *take care*, lo cual es correcto, pero en este caso no funciona y hace que se pierda el juego de palabras.

Ej. 18	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
Pág.				
133	<p>“He might bite,” Alice cautiously replied, not feeling at all anxious to have the experiment tried.</p> <p>“Very true,” said the Duchess: “flamingoes and mustard both bite. And the moral of that is —‘<b><u>Birds of a feather flock together.</u></b>’”</p>	99	<p>—Puede darle un gran picotazo —respondió Alicia cautamente, sin el menor deseo de hacer tal experimento.</p> <p>—Es cierto —concedió la Duquesa. —Los flamencos, como la mostaza, pican, y la enseñanza es el refrán que dice: “<b><u>Dios los cría y ellos se juntan</u></b>”, o bien éste: “<b><u>Aves de igual plumaje hacen un buen maridaje.</u></b>”</p>	<p>"Podría morder," respondió Alicia con cautela, sin sentir en absoluto ansiedad por probar el experimento. "Muy cierto," dijo la Duquesa: "los flamencos y la mostaza, ambos muerden. Y la moraleja de eso es— ‘<b><u>Dios los cría y ellos se juntan.</u></b>’”</p>
<b>Técnica de traducción:</b>		Pun to pun		Pun to non-pun
<b>Comentario:</b>				
<p>El juego de palabras consiste en la expresión idiomática: <i>birds of a feather flock together</i>. Aquí la Duquesa ocupa esta expresión para dar una moraleja, la cual no tiene sentido o relación con lo que se estaba hablando antes, pero juega con la idea de los flamencos como aves.</p> <p>Gutierrez Gili mantiene la intención del original y el juego de palabras. En su versión utiliza la expresión idiomática equivalente en español: “Dios los cría y ellos se juntan”, e incluye una segunda expresión similar que mantiene la idea de las aves: “Aves de igual plumaje hacen un buen maridaje”. Al agregar esta segunda expresión que sí contiene la idea de aves se logra replicar este juego de palabras, ya que tan solo con la primera expresión no sería suficiente.</p> <p>ChatGPT tradujo la expresión idiomática a su equivalente en español: “Dios los cría y ellos se juntan”; a pesar de que el programa identificó la expresión idiomática y utilizó su equivalente, como se mencionó anteriormente, esta no es suficiente para lograr un juego de palabras, ya que no hay forma de relacionarlo con lo que se habla antes.</p>				

Ej. 19	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
Pág.				
134	<p>"It's a mineral, I <i>think</i>, said Alice.</p> <p>"Of course it is," said the Duchess, who seemed ready to agree to everything that Alice said; "<u>there's a large mustard-<b>mine</b> near here. And the moral of that is — 'The more there is of <b>mine</b>, the less there is of yours.'</u>"</p>	99-100	<p>—Creo que la mostaza es un mineral —añadió Alicia.</p> <p>—Por supuesto —recalcó la Duquesa, que parecía estar dispuesta a encontrar bien todo lo que Alicia dijera. —<u>No lejos de aquí hay una gran <b>mina</b> de mostaza <b>de mi propiedad</b>. Y la lección de este hecho es que "<b>cuanto más tengo yo, menos tendrás tú.</b>"</u></p>	<p>"Es un mineral, creo," dijo Alicia.</p> <p>"Por supuesto que lo es," dijo la Duquesa, quien parecía dispuesta a estar de acuerdo con todo lo que decía Alicia; "<u>hay una gran <b>mina</b> de mostaza cerca de aquí. Y la moraleja de eso es—'Cuanto más hay del <b>mío</b>, menos hay del tuyo.'</u>"</p>
<b>Técnica de traducción:</b>		Pun to pun		Pun to non-pun
<p><b>Comentario:</b></p> <p>Este juego de palabras es un claro ejemplo de homonimia, ya que se juega con el hecho de que el sustantivo <i>mine</i> (mina, de algún mineral) se pronuncia igual que el pronombre posesivo <i>mine</i> (mío/a); sin embargo, estos tienen evidentemente diferentes significados, lo que produce la ambigüedad.</p> <p>El traductor Juan Gutierrez Gili logra mantener el juego de palabras. Esto debido a que el traductor realiza algunas modificaciones al TO y le agrega la frase "de mi propiedad", al hacer esto hace posible que la moraleja de la Duquesa funcione y se pueda entender la relación entre el hecho de que haya una mina y la moraleja. Por otro lado, ChatGPT no logra mantener el juego de palabras, ya que la IA hace una traducción literal de este. Al hacer esto, se pierde el juego de palabras, puesto que no se cumple con la función o intención del juego, dado que no hay conexión entre el sustantivo "mina" y el posesivo "mío" en español.</p>				

Ej. 20	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
Pág.				
134	<p>"Oh, I know!" exclaimed Alice, who had not attended to</p>	100	<p>—¡Ah, ahora caigo! — exclamó Alicia, que no había prestado atención a</p>	<p>"¡Oh, ya sé!" exclamó Alicia, que no había prestado</p>

<p>this last remark, “it’s a vegetable. It doesn’t look like one, but it is.”</p> <p>“I quite agree with you,” said the Duchess, “and the moral of that is —‘Be what you would seem to be’ —or, <u>if you’d like it put more simply</u> —‘Never <u>imagine yourself not to be otherwise than what it might appear to others that what you were or might have been was not otherwise than what you had been would have appeared to them to be otherwise.</u>’”</p>	<p>las palabras de la Duquesa. — La mostaza es un producto vegetal, aunque no lo parezca.</p> <p>—Estoy completamente de acuerdo —dijo la Duquesa; —y la moraleja en este caso es la siguiente: “Sé lo que <u>quieres parecer</u>”, <u>o para decirlo con mayor claridad: “Nunca creas que eres distinta de como <u>aparezcas a los del prójimo, que lo que fueras o hubieras sido no será, ni más ni menos, que lo que fuiste, aunque a ellos pareciese lo contrario.</u>”</u></p>	<p>atención a este último comentario, "es un vegetal. No parece uno, pero lo es." "Estoy totalmente de acuerdo contigo," dijo la Duquesa, "y la moraleja de eso es—“Sé lo que <u>aparentas ser</u>”—o, <u>si prefieres que lo diga de manera más simple—“Nunca te imagines a ti mismo como algo diferente de lo que podría parecer a otros que <u>eras o podrías haber sido, si no fuera diferente de lo que has sido les parecería ser.</u>”</u></p>
<p><b>Técnica de traducción:</b></p>	<p>Pun to pun</p>	<p>Pun to non-pun</p>
<p><b>Comentario:</b></p> <p>Este juego de palabras se crea por la paradoja presente en el diálogo de los personajes. Aquí, la Duquesa intenta dar una moraleja, sin embargo, una declaración sencilla la explica de una manera extremadamente compleja y confusa, lo que genera que la oración se vuelva cómica y absurda. Si bien, es una oración correcta gramaticalmente, se utiliza una estructura compleja que hace difícil seguir el sentido de la frase y, además, el uso de la repetición también hace que el lector se confunda y no comprenda fácilmente la oración. En cuanto a la traducción, Juan Gutierrez Gili logra replicar el juego de palabras, ya que logra replicar la función original del juego de palabras, al redactar de manera gramaticalmente correcta pero igual de compleja en español. Por su lado, ChatGPT no logra emular el juego de palabras, puesto que su traducción y redacción contienen errores del español, que dificultan aún más la lectura y comprensión de esta oración.</p>		

Ej.				
21	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
Pág.				

142	(...) <u>The master was an old Turtle —we used to call him Tortoise—</u> ” “Why did you call him Tortoise, if he wasn’t one?” Alice asked. “ <u>We called him Tortoise, because he taught us,</u> ” said the Mock Turtle angrily; “really you are very dull!”	105	(...) <u>La maestra era una vieja tortuga a la que llamábamos galápago.</u> —¿Por qué la llamaban galápago? —preguntó Alicia. — <u>La llamábamos galápago porque tenía a gala el enseñarnos mucho</u> —repuso la Tortuga muy enfadada. — ¡La verdad, que eres torpe!	(...) <u>El maestro era una vieja Tortuga — solíamos llamarlo Tortugo—</u> ” “¿Por qué lo llamaban Tortugo, si no lo era?” preguntó Alicia. “ <u>Lo llamábamos Tortugo, porque nos enseñaba,</u> ” dijo la Falsa Tortuga enojada; “¡realmente eres muy lenta!
<b>Técnica de traducción:</b>		Pun to pun	Pun to non-pun	
<b>Comentario:</b> Este juego de palabras es por semejanza de sonido, debido a que juega con lo parecido que suena al pronunciarse el sustantivo <i>Tortoise</i> (nombre de un personaje) /'tɔ:.təs/ y el pasado del verbo <i>teach</i> , en combinación con el pronombre plural <i>us</i> ( <i>taught us</i> = /tɔ:t/ əs/). Gutierrez Gili logra replicarlo, sin embargo, lo convierte a un juego de palabras por expresión idiomática. El traductor utiliza la expresión en español “tener a gala”, la cual significa que una persona está orgullosa o satisfecha de determinada cosa. En cambio, ChatGPT realiza una traducción literal de los elementos del juego de palabras, por lo que se pierde el juego en español.				

Ej.		Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
22	Lewis Carroll (1866)			
143	“I couldn’t afford to learn it,” said the Mock Turtle with a sigh. “I only took the regular course.” “What was that?” inquire Alice. “ <u>Reeling and Writhing,</u> of course, to begin with,” the Mock Turtle replied [...]	106	—Yo no podía gastar tanto —dijo la Tortuga suspirando; —yo sólo daba las clases ordinarias. —¿Cuáles eran? — preguntó Alicia. —Eran cursos de <u>Girar y Contorsionarse,</u> para empezar, por supuesto —contestó la Falsa Tortuga [...]	"No podía permitirme aprenderlo," dijo la Falsa Tortuga con un suspiro. "Solo tomé el curso regular." "¿Cuál era ese?" preguntó Alicia. " <u>Enrollar y Retorcerse,</u> por supuesto, para empezar," respondió la Falsa Tortuga [...]

<b>Técnica de traducción:</b>	Pun to non-pun	Pun to non-pun
<p><b>Comentario:</b>  Este es un parónimo vertical, ya que, en el original se intenta jugar con la pronunciación y grafía parecida entre los sustantivos <i>reeling</i> /'ri:lɪŋ/ y <i>writhing</i> /'raɪðɪŋ/ con los sustantivos <i>reading</i> /'ri:.dɪŋ/ y <i>writing</i> /'raɪ.tɪŋ/. Este es un juego de palabras vertical, según la clasificación de Delabastita, porque se juega con el conocimiento del lector y su capacidad para detectar el juego de palabras, ya que los elementos a los que se hace alusión no se encuentran de forma explícita.  Ninguna de las traducciones logra un juego de palabras, ya que no logran replicar la función del juego de palabras original ni tampoco logran crear uno nuevo. Además, tampoco se logra hacer alusión a los elementos del juego de palabras que pretendía Carroll, haciendo que la traducción quede poco coherente y fluida con el resto del texto.</p>		

Ej.			Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
23	Lewis Carroll (1866)	Pág.		
Pág.				
143	[...] “and then the different branches of <u>Arithmetic</u> — <b><u>Ambition,</u></b> <b><u>Distraction,</u></b> <b><u>Uglification, and</u></b> <b><u>Derision.</u>”</b>	106	[...] —luego las diferentes ramas de la <u>aritmética</u> : <b><u>Ambición, Distracción,</u></b> <b><u>Afeamiento e Irrisión...</u></b>	[...] "y luego las diferentes ramas de la <u>Aritmética</u> — <b><u>Ambición,</u></b> <b><u>Distracción,</u></b> <b><u>Afeamiento y</u></b> <b><u>Burla.</u>"</b>
<b>Técnica de traducción:</b>		Pun to pun		Pun to non-pun

<p><b>Comentario:</b>  Al igual que el juego de palabras anterior, este es un parónimo vertical. Aquí se vuelve a jugar con lo parecido en la pronunciación de los sustantivos en inglés, el contexto situacional de los personajes, la morfología de las palabras y el sonido de estas, además de poner a prueba el conocimiento del lector. Los sustantivos <i>Ambition</i> /æm'brɪ.ən/, <i>Distraction</i> /dɪ'stræk.ʃən/, <i>Uglification</i> /ˌʌɡlɪfɪ'keɪʃn/ y <i>Derision</i> /dɪ'rɪz.ən/ hacen referencia a las operaciones matemáticas <i>Addition</i> /ə'dɪʃ.ən/, <i>Subtraction</i> /səb'træk.ʃən/, <i>Multiplication</i> /ˌmʌltɪ.plɪ'keɪ.ʃən/ y <i>Division</i> /dɪ'vɪz.ən/, respectivamente.  El traductor Gutierrez Gili, si bien, realiza una traducción literal de los elementos y utiliza los equivalentes en español de los sustantivos en inglés, creemos que estos funcionan para replicar el juego de palabras original, debido a la coincidencia fonética y de grafía de los sufijos de los sustantivos, es dinámico y lúdico y se puede hacer referencia a las operaciones matemáticas, excepto por “afeamiento”. Mientras que ChatGPT no logra mantener el juego de palabras, ya que “afeamiento” y “burla” no funcionan para hacer referencias a las operaciones matemáticas, lo que genera que se aleje aún más el juego de palabras y se pierda la coherencia.</p>				
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

Ej. 24	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
Pág.				
144	<p>“I never Heard of ‘<b>Uglification</b>,’” Alice ventured to say. “What is it?”</p> <p>The Gryphon lifted up both its paws in surprise. “<b>Never heard of uglifying!</b>” it exclaimed. “You know what to <b>beautify</b> is, I suppose?”</p> <p>“Yes,” said Alice, doubtfully: “it means—to—make—anything—prettier.”</p> <p>“Well then,” the Gryphon went on, “if you don’t know what to uglify is, you <i>are</i> a simpleton.”</p>	106	<p>—Nunca he oído eso de <b>Afeamiento</b> —se atrevió a decir Alicia. —¿Qué es? El Grifo levantó las dos garfas delanteras lleno de asombro, y exclamó: —<b>¡No saber lo que es afeamiento!</b> Supongo que sabrás lo que es <b>embellecimiento</b>.</p> <p>—Sí —dijo Alicia con incertidumbre; —significa... hacer... hacer que una cosa sea más bonita de lo que es.</p> <p>—Bien —continuó el Grifo, —entonces, si no comprendes lo que significa afeamiento es que eres tonta de remate.</p>	<p>"Jamás he oído hablar de ‘<b>Afeamiento</b>,’" se atrevió a decir Alicia. "¿Qué es?" El Grifo levantó ambas patas con sorpresa. "<b>¡Nunca has oído hablar de afeamiento!</b>" exclamó. "Sabes lo que es <b>embellecer</b>, supongo." "Sí," dijo Alicia, dudosa: "significa—hacer—algo—más bonito." "Bueno, entonces," continuó el Grifo, "si no sabes lo que es afeamiento, eres una simplona."</p>
<b>Técnica de traducción:</b>	Pun to pun		Pun to pun	
<p><b>Comentario:</b></p> <p>Este es un juego de palabras por morfología, ya que juega con la gramática para la creación de palabras. Aunque, según el diccionario online Oxford English Dictionary (OED), la utilización del sustantivo <i>uglification</i> data de 1520 aproximadamente, en Alicia se utiliza como un término inexistente, lo que da paso al juego de palabras. Aquí, Lewis Carroll juega con el hecho de que <i>uglification</i> suena como un término legítimo, ya que lo crea a partir del adjetivo <i>ugly</i> y el sufijo <i>-ification</i>; sin embargo, Alicia no sabe lo que significa y esto hace que el Grifo actúe sorprendido y la tilde de “simplona” por no saber el significado. Esto subraya la absurda lógica del mundo en el que Alicia se encuentra, donde se espera que ella conozca palabras inventadas como si fueran comunes. Este contraste entre lo real y lo inventado es lo que crea el humor.</p> <p>En cuanto a la traducción, tanto Gutierrez Gili como Chat GPT, lograron replicar el juego de palabras y su función, manteniendo el contraste entre lo inventado y lo real, lo dinámico y lúdico de la oración y el sin sentido del diálogo.</p>				

Es importante mencionar que la traducción de ChatGPT no mantiene el paralelismo en la redacción, al utilizar el verbo “embellecer” en lugar del sustantivo. Esto es una característica que se podría mejorar al realizar una posesición de la traducción.

Ej. 25 Pág.	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
144	<p>(...) “What else had you to learn?” “Well, there was a <b><u>Mystery</u></b>,” the Mock Turtle replied, counting off the subjects on his flappers, —“<b><u>Mystery, ancient and modern</u></b>, with <b><u>Seagrophy</u></b>: then <b><u>Drawling</u></b>—the Drawling-master was an old conger-eel, that used to come once a week: <i>he</i> taught us <b><u>Drawling, Stretching, and Fainting in Coils.</u></b>”</p>	106-107	<p>—¿Qué más estudiabais? —Pues también dábamos la asignatura de Misterio —respondió la Falsa Tortuga sacudiéndose las aletas como si de ellas se sacara la memoria, — <b><u>Misterio antiguo y moderno</u></b>, con <b><u>Mareografía</u></b>; luego <b><u>Mascullamiento prosódico</u></b>. El profesor de esta asignatura era un viejo congrio que acostumbraba a ir una vez a la semana; solía darnos lección de <b><u>Mascullamiento o Deletreamiento, Alargamiento y Extenuamiento en los remedios.</u></b></p>	<p>(...) “¿Qué más tenías que aprender?” “Bueno, había un Misterio,” respondió la Falsa Tortuga, enumerando las materias con sus aletas, —“<b><u>Misterio, antiguo y moderno</u></b>, con <b><u>Seagrofía</u></b>: luego <b><u>Arrastrarse</u></b>—el maestro de Arrastrarse era una vieja anguila congrio, que solía venir una vez a la semana: nos enseñaba a <b><u>Arrastrarnos, Estirarnos y Desmavarnos en Espirales.</u></b>”</p>
	<b>Técnica de traducción:</b>	Pun to pun		Pun to non-pun
<p><b>Comentario:</b> Este es un juego de palabras que combina diferentes criterios. Por un lado, tenemos la paronimia entre los sustantivos <i>mystery</i> y <i>history</i>, <i>seagrophy</i> y <i>geography</i>, <i>drawling</i> y <i>drawing</i> (sustantivos de los cuales: <i>history</i>, <i>geography</i> y <i>drawing</i> no están presentes en la oración). Por otro, tenemos la distorsión morfológica de las palabras, lo que juega con las expectativas del lector al mencionar lo que parecieran ser asignaturas comunes, sin embargo, el autor las modifica para crear términos que suenan similares pero que son completamente diferentes en significado, lo que añade humor a través de la sorpresa y el <i>nonsense</i>.</p>				

El traductor Juan Gutierrez Gili replica el juego de palabras, ya que mantiene el humor y *nonsense* del original, aunque puede que las referencias no se entiendan tan directa o fácilmente como en el original.

ChatGPT no replica el juego de palabras, debido a que hace una traducción literal, lo que hace que la alusión a los elementos originales se pierda completamente. Además, se pierde el *nonsense*, ya que la redacción queda más bien incoherente y poco fluida con el resto del texto y no se logra mantener el humor.

Ej. 26	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
145	<p>“Hadn’t time,” said the Gryphon: “I went to the Classical master, though. He was an old crab, <i>he was</i>.”</p> <p>“I never went to him,” the Mock Turtle said with a sigh : “ he taught <b>Laughing and Grief</b>, they used to say.”</p>	107	<p>—No tuve tiempo —dijo el Grifo; —sin embargo asistí a las clases del maestro clásico. Era un cangrejo que ya tenía algunos años.</p> <p>—Yo no tuve ocasión de aprender con él —dijo la Falsa Tortuga exhalando un suspiro; —enseñaba <b>la Risa y la Amargura</b>, según decían.</p>	<p>"No tuve tiempo," dijo el Grifo: "aunque fui al maestro de Clásicos. Era un viejo cangrejo, lo era." "Yo nunca fui con él," dijo la Falsa Tortuga con un suspiro: "decían que enseñaba <b>Risa y Tristeza</b>."</p>
<b>Técnica de traducción:</b>		Pun to non-pun		Pun to non-pun
<b>Comentario:</b>				
<p>Juego de palabras parónimo vertical. Los sustantivos <i>laughing</i> /'lɑ:fiŋ/ y <i>grief</i> /'gri:f/ tienen una pronunciación parecida a los sustantivos <i>Latin</i> /'lætm/ y <i>Greek</i> /'gri:k/, a los cuales se hace alusión en esta oración, pero se espera que el lector sea capaz de identificar. Esto genera el juego de palabras; aportando dinamismo, humor y <i>nonsense</i>. En cuanto a las traducciones, tanto Gutierrez Gili como ChatGPT lograron replicar el juego de palabras. Si bien, estos no logran mantener la forma y función del original, mantienen el humor, el <i>nonsense</i> y aportan dinamismo al texto al utilizar sustantivos antónimos.</p>				

Ej. 27	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
145	<p>“And how many hours a day did you</p>	107	<p>—¿Y cuántas horas de clases tenáis? —se</p>	<p>"¿Y cuántas horas al día hacían</p>

<p>do lessons?" said Alice, in a hurry to change the subject. "Ten hours the first day," said the Mock Turtle : "nine the next, and so on." "What a curious plan!" exclaimed Alice. "<u>That's the reason they're called lessons.</u>" the Gryphon remarked: "because they <u>lessen</u> from day to day."</p>	<p>apresuró a preguntar Alicia deseosa de cambiar de asunto. —Diez horas el primer día —dijo la Falsa Tortuga, —nuevo el segundo, y así sucesivamente, una hora menos cada día. —¡Qué plan más curioso! —exclamó Alicia profundamente admirada. —<u>Es que se trataba de enseñanza gradual</u> —observó el Grifo, —<u>que iba siendo un poco menos necesaria cada día.</u></p>	<p>lecciones?" dijo Alicia, apresurándose a cambiar de tema. "Diez horas el primer día," dijo la Falsa Tortuga: "nueve el siguiente, y así sucesivamente." "¡Qué plan tan curioso!" exclamó Alicia. "<u>Esa es la razón por la que se llaman lecciones,</u>" comentó el Grifo: "<u>porque disminuyen día a día.</u>"</p>
<p><b>Técnica de traducción:</b></p>	<p>Pun to pun</p>	<p>Pun to non-pun</p>

**Comentario:**

Este es un juego de palabras producido por paronimia, debido a la coincidencia fonética entre el sustantivo *lesson* /'lɛsən/ y el verbo *lessen* /'lɛsən/, y su parecido gráfico, pero distintos significados.

Gutierrez Gili logra el juego de palabras, aunque no replicó la forma del original, sí logró emular la función de este, puesto que el traductor utiliza la frase "enseñanza gradual", lo que ayuda a dar contraste a la oración que le sigue. Esto mantiene el humor, el *nonsense* y lo lúdico del texto original.

Por otro lado, ChatGPT no logra el juego de palabras, haciendo una traducción literal del extracto original, lo que hace que se pierda la relación y el sentido del juego.

Ej. 28	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
Pág.				
154	<p>"And what are they made of?" Alice asked in a tone of great curiosity. "<u>Soles and eels</u>, of course," the Gryphon replied rather</p>	114	<p>—¿Pero con qué se hacen los zapatos? —preguntó Alicia, llena de curiosidad. —<u>Con las suelas de Lengüado y cordones de Anguila</u> —aclaró el Grifo</p>	<p>"¿Y de qué están hechos?" preguntó Alicia en un tono de gran curiosidad. "<u>Soles y anguilas</u>, por supuesto," respondió el Grifo</p>

	impatiently: “ any shrimp could have told you that.”		un poco nervioso. — ¡Cualquier atún podía habértelo dicho!	con bastante impaciencia: "cualquier camarón podría habértelo dicho."
<b>Técnica de traducción:</b>		Pun to non-pun		Pun to non-pun
<b>Comentario:</b> Acá se produce un juego de palabras por dos fenómenos a la vez. Por un lado, tenemos homonimia por el sustantivo plural <i>soles</i> , el cual puede significar “suela” o “lenguado” (entre otras cosas) y, por otro lado, ocurre también la paronimia del sustantivo plural <i>eels</i> /i:lz/, el cual tiene una fonética y pronunciación parecida al sustantivo plural <i>heels</i> /hi:lz/. En esta parte de la historia, Alicia y otro personaje están hablando sobre animales marinos, por esa razón el autor hace el juego de palabras con nombres de pesces. En cuanto a la traducción, Gutierrez Gili no logra el juego de palabras. Si bien, Gili utiliza los dos elementos a los que se está haciendo referencia en el juego de palabras (pesces y zapatos) este no logra ser un juego de palabras como tal, aunque si le da coherencia al texto. ChatGPT tampoco logra el juego de palabras, pero este hace una traducción literal. Además, que toma el sustantivo plural <i>soles</i> como el plural de la moneda peruana y no como la verdadera referencia del texto.				

Ej. 29	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
Pág.				
170- 171	“I’m a poor man, your Majesty,” the Hatter began in a trembling voice, “and I hadn’t begun my tea —not above a week or so— and what with the bread-and-butter getting so thin —and the twinkling of the tea—” “ <u>The twinkling of what?</u> ” said the King. “ <u>It began with the tea,</u> ” the Hatter replied.	125	—Yo soy un pobre hombre, Majestad — empezó a decir el Sombrerero con voz en trémolo. —Y apenas había comenzado a tomar el té... no hará más de una semana... y que empezó el parpadeo... de la primera taza... — <u>¿El parpadeo de qué?</u> —inquirió el Rey. —El que <u>empezó con la P de la primera taza —</u> contestó el Sombrerero.	<b>Respuesta 1:</b> "Soy un hombre pobre, su Majestad," comenzó el Sombrerero con una voz temblorosa, "y no había comenzado mi té —no hace más de una semana o así— y con el pan y la mantequilla volviéndose tan delgados —y el centelleo del té—" " <u>¿El centelleo de qué?</u> " dijo el Rey.

	<p>“Of course <b><u>twinkling begins with a T!</u></b>” said the King sharply. “Do you take me for a dunce? Go on!”</p>	<p>—<b><u>Naturalmente, primera empieza por P</u></b> —repuso el Rey con aspereza. —¿Crees que hablas con un idiota? ¡Sigue!</p>	<p><b><u>"Comenzó con la té,"</u></b> respondió el Sombrerero. "<b><u>¡Por supuesto que centelleo comienza con T!</u></b>" dijo el Rey bruscamente. "¿Me tomas por un tonto? ¡Continúa!"</p> <p><b>Respuesta 2:</b> "Soy un hombre pobre, su Majestad," comenzó el Sombrerero con una voz temblorosa, "y no había empezado mi té —no hace más de una semana o así— y con el pan y la mantequilla volviéndose tan delgados —y el titular del té—" "<b><u>¿El titular de qué?</u></b>" dijo el Rey. "<b><u>Comenzó con el té,</u></b>" respondió el Sombrerero. "<b><u>¡Por supuesto que titular comienza con T!</u></b>" dijo el Rey bruscamente. "¿Me tomas por un tonto? ¡Continúa!"</p>
<p><b>Técnica de traducción:</b></p>	<p>Pun to pun</p>	<p>1. Pun to non-pun 2. Pun to pun</p>	
<p><b>Comentario:</b> Este es un juego de palabras creado por homofonía, puesto que se juega con la pronunciación idéntica del sustantivo <i>tea</i> /ti:/ y la letra <i>T</i> /ti:/ en inglés.</p>			

Juan Gutierrez Gili logra el juego de palabras, al cambiar los elementos del fenómeno original para lograr la misma ambigüedad y confusión de los personajes, lo que hace que funcione el juego de palabras en el TM.

En este juego de palabras en particular, ChatGPT presentó 2 opciones de traducción. En la primera, no se logra el juego de palabras, puesto que realiza una traducción literal de los elementos; sin embargo, los equivalentes en español de los elementos originales del juego de palabras no son homófonos, por lo que se pierde el juego de palabras.

La segunda opción de ChatGPT si logra el juego de palabras, ya que adapta un poco la traducción, al ajustarla de forma que esta cree una ambigüedad por homofonía, logrando un juego similar al original. No obstante, cabe mencionar que esta traducción es muy parecida a traducciones oficiales ya existentes del libro como, por ejemplo, la traducción de Alicia Moreno (2008) o la de Luis Maristany (1971).

Ej. 30	Lewis Carroll (1866)	Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
Pág.				
179	<p>“<u>That’s very important,</u>” the King said, turning to the jury. They were just beginning to write this down on their slates, when the White Rabbit interrupted :</p> <p>“<u>Unimportant, your Majesty means, of course,</u>” he said in a very respectful tone, but frowning and making faces at him as he spoke.</p> <p>“<u>Unimportant, of course, I meant,</u>” the King hastily said, and went on to himself in an undertone, “<u>important—unimportant—important—</u>” as if</p>	131	<p>—Eso es muy importante —observó el Rey, volviéndose a los jurados. Éstos, habían comenzado a escribir, cuando el Conejo Blanco observó: —<u>Su Majestad quiere decir que es muy poco importante. Poned “no importante”.</u> Y lo dijo en el tono más respetuoso que pudo, pero mirando al Rey y haciéndole un guiño de inteligencia. Y al monarca faltóle tiempo para rectificar: —Por supuesto, “<u>no importante</u>”. —Y empezó a decirse entre dientes : —<u>Importante, no importante, importante, no importante</u> —como</p>	<p>"Eso es muy importante," dijo el Rey, volviéndose hacia el jurado. Ellos apenas comenzaban a escribir esto en sus pizarras, cuando el Conejo Blanco interrumpió: "<u>Sin importancia, su Majestad quiere decir, por supuesto,</u>" dijo en un tono muy respetuoso, pero frunciendo el ceño y haciéndole muecas mientras hablaba. "<u>Sin importancia, por supuesto, quise decir,</u>" dijo el Rey apresuradamente, y continuó para sí mismo en voz baja, "<u>importante—sin</u></p>

	he were trying which word sounded best.		ensayando de qué manera sonaba mejor.	<u>importancia—</u> <u>importante—</u> " como si estuviera probando cuál palabra sonaba mejor.
<b>Técnica de traducción:</b>		Pun to pun		Pun to pun
<b>Comentario:</b> Aquí, en el juego de palabras original se juega con la morfología para crear la palabra <i>unimportant</i> , la cual está compuesta por el adjetivo <i>important</i> y el prefijo <i>un-</i> para crear el antónimo. Además, se da el caso de la repetición como figura retórica que sirve para darle dinamismo al texto y acentuar el <i>nonsense</i> . Ambos traductores logran recrear el juego de palabras original. Este no es un juego de palabra tan complejo de replicar, por lo tanto, ambos traductores logran traspasar la función y forma del original. Sin embargo, creemos que es importante comentar que, tal vez, si se hubiera utilizado otro adjetivo (y no el equivalente directo de <i>important</i> ) al que se le pueda agregar un prefijo para crear el antónimo, se hubiera logrado de mejor forma el juego de palabras.				

Ej.		Pág.	Juan Gutierrez Gili (1930)	ChatGPT (2024)
31	Lewis Carroll (1866)			
Pág.				
186- 187	“Nothing can be clearer than <i>that</i> . Then again —‘ <i>before she had this fit—</i> ’ you never had <b>fits</b> , my dear, I think?” he said to the Queen. “Never!” said the Queen furiously, throwing an inkstand at the Lizard as she spoke. (The unfortunate little Bill had left off writing on his slate with one finger, as he found it made no mark ; but he now hastily began	136- 137	—¿Queréis nada más claro? Luego dice: “ <u>Antes de que ella se enojara.</u> ” —Y volviéndose a la Reina le preguntó : — <u>Tú nunca te enojaste, ¿no es eso, querida?</u> — ¡Nunca! —dijo la Reina con furia, arrojando un tintero a la Lagartija al pronunciar estas palabras. El desdichado Guillermin se había desengañado de que escribir con la yema del dedo no conducía a nada, y había desistido en ello ; pero ahora se puso inmediatamente a escribir	"Nada puede ser más claro que eso. Entonces, otra vez— ‘ <u>antes de que tuviera este ataque—</u> ’ <u>tú nunca has tenido ataques, querida, ¿verdad?</u> " le dijo a la Reina. "¡Nunca!" dijo la Reina furiosa, arrojando un tintero al Lagarto mientras hablaba. (El desafortunado pequeño Bill había dejado de escribir en su pizarra con un dedo, ya que

<p>again, using the ink, that was trickling down his face, as long as it lasted.)  <u>“Then the words don’t <i>fit</i> you,”</u> said the King, looking round the court with a smile. There was a dead silence.  <u>“It’s a pun!”</u> the King added in an angry tone, and everybody laughed.</p>	<p>mojando el dedo en la tinta que le goteaba por la cara.  <u>—Resulta, pues</u> —dijo el Rey sonriente y paseando la mirada por la sala, — <u>que estas palabras del verso no tienen relación contigo,</u> y nada prueban.  Hubo un silencio mortal.  <u>—Se trata de un chiste, de un bromazo</u> —añadió el Rey lleno de enojo. Y todo el mundo soltó la carcajada.</p>	<p>descubrió que no dejaba marca; pero ahora comenzó de nuevo apresuradamente, usando la tinta que le corría por la cara, mientras durara).  <u>“Entonces las palabras no te quedan,”</u> dijo el Rey, mirando alrededor del tribunal con una sonrisa. Hubo un silencio sepulcral.  <u>“¡Es un juego de palabras!”</u> añadió el Rey en un tono enfadado, y todos rieron.</p>
<p><b>Técnica de traducción:</b></p>	<p>Pun to non-pun</p>	<p>Pun to non-pun</p>
<p><b>Comentario:</b>  Juego de palabras por homonimia. En el juego de palabras original se utiliza el verbo <i>fit</i>, el cual tiene varias definiciones en inglés y diversos equivalentes en español. Sin embargo, en este segmento en específico, se juega con los significados de “ataque” y “quedar (bien)”. Además, encontramos metalenguaje, ya que el Rey dice que se trata de un juego de palabras.  Ninguno de los traductores logra replicar la función o la forma del juego original. Por un lado, en la traducción de Gutierrez se pierde la forma del juego de palabras original, y tampoco se logra replicar la función, además de que se elimina el metalenguaje. Todo esto hace que quede una redacción poco fluida y absurda, pero no en el sentido de <i>nonsense</i>. Por otro lado, la traducción de ChatGPT funciona hasta cierto punto. Si se analiza de forma separada, hasta la oración “entonces las palabras no te quedan”, el juego original funciona; sin embargo, esta primera parte no se conecta con el metalenguaje y no se entiende por qué esto sería un juego de palabras.</p>		