



Las traducciones del cuento de la pastora Torralba publicadas en Brasil

Silvia Cobelo
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas
Universidade de São Paulo

Resumen

La recepción del *Quijote* en Brasil está relacionada con sus traducciones, dos realizadas por portugueses y cuatro traducciones brasileñas, dos en el siglo XX y dos preparadas para el cuarto centenario del primer libro, celebrado en 2005. Se brinda un sucinto panorama historiográfico de esas publicaciones y breve biografía de sus respectivos traductores.

En el capítulo XX del primer libro del *Quijote*, Sancho le cuenta un cuento popular al caballero, con la intención de hacerlo dormir y son utilizados varios juegos de palabras para dar vida a un 'cuento de nunca acabar', el cuento de la pastora Torralba. En esta comunicación son analizadas las seis traducciones al portugués, verificando la preservación o incremento de esos juegos de palabras, la traducción de los nombres de sus personajes (onomástica), como también la existencia e información de notas de traducción.

Al final, se ofrecen cuadros de las comparaciones hechas, con algunas consideraciones sobre las opciones ofrecidas al lector brasileño interesado en disfrutar de la gran obra cervantina.

Palabras clave: Quijote – traducción – juego de palabras – traducciones del Quijote en Brasil – pastora Torralba

Las traducciones del *Quijote* publicadas en Brasil

Por razones históricas y culturales, la trayectoria de las traducciones de la obra Cervantes al idioma portugués se inicia mucho más tarde que en otras lenguas como el inglés, el francés, el italiano y el alemán. Después de tres ediciones de la traducción anónima hecha en 1794¹ surge la primera traducción firmada, recién al final del siglo XIX, en 1876/1978, iniciada por Vizconde de Castilho, ciego desde los seis años. Con la muerte de éste fue continuada por el Vizconde de Azevedo que también falleció sin finalizar la traducción, la cual fue por lo tanto terminada por Pinheiro Chagas. Aquí se inicia una serie de injusticias editoriales, pues este último no aparece más como traductor en las ediciones publicadas en Brasil. Esta es, hasta hoy, la traducción más editada en Brasil, desde 1942 hasta la fecha, con setenta por ciento del total de las setenta y dos ediciones (entre ediciones y reimpressiones)².

En 1952 es lanzada la primera traducción brasileña. Almir de Andrade firma el primer libro y el periodista Milton Amado el segundo, como así también la traducción de todos los poemas de la obra. Esa misma traducción fue después reeditada con más de mil notas a pie de página, hechas casi todas por Milton Amado, un tesoro traductológico. Aquí

¹ Ver más detalles en Silvia Cobelo, "As traduções tardias do Quixote em Portugal", presentado a la revista *TradTerm*, São Paulo: FFLCH/CITRAT, 2010.

² Ver catálogo completo en Cobelo (2009a).



también ocurrirá una omisión, en reediciones posteriores, del nombre del segundo traductor como autor exclusivo de la traducción del segundo libro.

Aparece otra traducción portuguesa en 1963, la del escritor Aquilino Ribeiro, nominado al Nobel de Literatura en 1960, y veinte años después, la de Eugenio Amado, revelado en esta investigación como hijo del primer traductor brasileño, Milton Amado. Este traductor también sufrirá agruras editoriales al elaborar una retraducción de la obra en 2005, la cual no tuvo conocimiento al público por ineptitud de la editora, quien encargó una nueva traducción y no hizo ningún acto de divulgación, aun estando en el año del cuarto centenario cuando aparecieron las nuevas traducciones del siglo XXI.

En 2005, Sérgio Molina, un argentino, radicado en Brasil, elabora la primera traducción bilingüe de la obra. La otra traducción, hasta ahora lanzado únicamente el libro primero, fue hecha por una dupla, el español José Luís Sánchez y el brasileño Carlos Nougé.

El contar del cuento de la cuenta de las cabras

En el capítulo XX del primer libro del *Quijote*, Sancho le cuenta al caballero el cuento de la Pastora Torralba. Sancho inicia su narrativa exactamente como se iniciaban los cuentos populares: "Érase que se era, el bien que viniere para todos sea, y el mal, para quien lo fuere a buscar..." (DQ: 178)³, y sería un cuento de "nunca acabar", según nota de Francisco Rico. En otro trabajo (Cobelo 2009b), discuto las raíces folclóricas de este cuento, que aparece en varias colecciones de cuentos populares, incluso en la más importante de la Edad Media – *Disciplina Clericalis*⁴.

En este cuento, un pastor tiene que cruzar el río Guadiana con sus trescientas cabras, pero en un pequeño barco, tan minúsculo que solo caben una persona y una cabra por vez. Sancho le avisa a don Quijote "Tenga vuestra merced cuenta en las cabras que el pescador va pasando, porque si se pierde una de la memoria, se acabará el cuento, y no será posible contar más palabra del" (DQ: 179). Sancho sigue pasando las cabras, en un momento el caballero pierde la paciencia y le pide que haga de cuenta de que ya pasaron todas. El escudero pregunta:

- ¿Cuántas han pasado hasta ahora? – dijo Sancho.
- ¿Y yo qué diablos sé? – respondió don Quijote.
- He ahí lo que yo dije: que tuviese buena cuenta. Pues por Dios que se ha acabado el cuento, que no hay pasar adelante (DQ: 180).

Claro que don Quijote se enfurece, argumenta, pero Sancho es irreducible y le contesta: "Todo puede ser (...) mas yo sé que en lo de mi cuento no hay más que decir, que allí se acaba do comienza el yerro de la cuenta del pasaje de las cabras (DQ: 180-181).

³ Todas las referencias al *Quijote*, la obra original de Cervantes, son retiradas de la edición de la Editorial Crítica referida en la bibliografía, aquí denominada con la abreviatura DQ.

⁴ *Disciplina Clericales* es una obra con treinta y cuatro cuentos de origen oriental escritos en latín, siglo XII, por el judío converso Pedro Alfonso. Eran textos con función didáctica, con el objetivo de contribuir a la doctrina del pueblo cristiano.



Juan Paredes Núñez, en un estudio de este cuento, subraya la ausencia de un final (1989: 411). También afirma que difícilmente encontraremos un ejemplo más claro de la acepción originaria del término "cuento" (RAE: Del latín *compūtus*, cuenta) y su uso en un sentido numérico y al mismo tiempo significando la narración de un relato, como vimos en la frase anterior que Sancho le dice que no puede seguir contando el cuento por no saber don Quijote la cuenta de las cabras, creando un evidente juego de palabras.

Es sabido que el humor en el *Quijote* es también observado en los juegos de palabras y, según Hatzfeld, Cervantes coincide con Shakespeare en la concepción medieval de "juegos de palabras a toda costa" (1972:174). En la obra además de juego de sentidos se encuentran juegos de sonidos, y ambigüedades, que vendrían "del perspectivismo irónico de Cervantes" (Hatzfeld 1972: 176). Hatzfeld habla aun de la acumulación de palabras semejantes; se encuentran muchos sinónimos en la obra cervantina, algo que, según Politzer (1961), sería típico de las lenguas románicas, desde los primeros romances. Sería una tradición iniciada por sacerdotes, jueces, predicadores, y educadores, que explicarían las palabras latinas y sus variantes populares y viceversa. En el *Quijote*, esa acumulación aumentaría con el énfasis o excitación de sus personajes.

En *La Lengua del Quijote*, Ángel Rosenblat recuerda que "la sinonimia era un recurso tradicional de la retórica clásica" (1971: 117) y que "el desfile de palabras por pareja era habitual en la prosa de la época" (1971: 120). En el *Quijote* la sinonimia surge más como un "recurso de encarecimiento, de claridad o de realce expresivo, sobre todo con intención burlesca" (1971: 121), o sentido rítmico. La acumulación de sinónimos también puede tener otro carácter, pudiendo haber gradaciones o acumulación caótica, dando impresión de desorden o "confusión de cosas, acciones o sentimientos" (1971: 123-124). Rosenblat también discurre sobre la repetición deliberada de palabras. Lo que algunos han atribuido al descuido de Cervantes, es en verdad un "juego expresivo de la obra" (1971: 130). El uso redoblado de palabras, alternado con el uso de sinónimos, sería una forma de amplificación, bastante utilizada en libros de caballerías y novelas pastoriles y sentimentales, y en la oratoria, sacra y profana. Cervantes hace un "remedo burlón de ese estilo y constante juego verbal, muchas veces humorístico" (1971: 131) combinándolo muchas veces con antítesis y juego de palabras. En este último, Corley (1917) incluiría metáforas, antítesis, elipsis, repeticiones y prevaricaciones de Sancho. Todo en el *Quijote* sería un juego para dar realce una significación o doble significación, que para el lector del siglo XVII era un "juego diáfano, cristalino [...] un juego a cartas descubiertas, sin el intrincamiento conceptista" (Rosenblat 1971: 167). Para Rosenblat la repetición en el *Quijote* sería un "insistente recurso cómico y aun un puro deleite acústico" (1971: 146), y con la contribución de paranomasia, consonancia y aliteración, crearían "una atmósfera de juego expresivo, que da su tono a toda la obra" (1971: 146).

En el trecho estudiado, Cervantes repite nueve veces la palabra cuento como sustantivo, siete como verbo y tres veces usa la palabra cuenta. La concatenación, además de conocida figura retórica, era también un recurso bastante común en los cuentos populares; aquí Rosenblat se refiere a la "noche de los batanes", como llama este episodio, y cita el trecho inicial de la historia de la pastora Torralba, cuando don Quijote le dice: "Si de esa manera *cuentas* tu *cuento*, Sancho –dijo DQ– repitiendo dos veces lo que vas diciendo, no acabarás en dos días; dilo seguidamente y *cuéntalo* como hombre de entendimiento, sino no digas nada" (DQ: 178) y Sancho le contesta: "De la misma manera que lo *cuento* –respondió



Sancho – se *cuentan* en mi tierra todas las *consejas*, y yo no sé *contarlo* de otra, ni es bien que vuestra merced me pida que haga usos nuevos" (DQ: 178). Sobre el uso del juego *cuento/cuenta*, Rosenblat no menciona el episodio estudiado, pero sí otros cuatro capítulos (DQ I, Capítulos XIX, XXVII y XXVIII y DQ II, capítulo III), y aclara que el juego con dos acepciones de la misma palabra era denominada *zeugma* por algunos autores clásicos.

Cervantes también utiliza el juego fónico, la repetición de palabras, muchas veces con variantes de composición y derivación, la aliteración y el juego con la rima, que serían todas formas de paranomasia. Para Rosenblat, éste sería uno de los "recursos más insistentes, un juego pseudo-etimológico, propio sobre todo de la comedia" (1971: 199) y uno de los ejemplos que cita es de este capítulo, "quedó abrazado con el muslo izquierdo de su amo, sin osarse apartarse de él un dedo: tal era el miedo que tenía" (DQ: 178). Al mencionar el frecuente juego con la rima, una de las figuras de la retórica clásica, Rosenblat recuerda que Cervantes juega con todos los recursos, o los parodia, y hace otra mención al cuento de la Torralba, cuando Sancho cita a Catón Zonzorino: "que viene aquí como anillo al dedo, para que vuestra merced se esté quedo" (DQ: 178).

El juego de palabras y la traducción

El especialista en ciencias de la traducción Dirk Delabastita, en la introducción del libro *Word Play and Translation*, cita una frase de Samuel Beckett: "*in the beginning was the pun*" (1996: 127). Para Delabastita, el escritor irlandés quiso decir que los juegos de palabras son inherentes a la estructura del lenguaje y por tanto naturales a la mente humana, de allí la supervivencia del recurso y su presencia continua en los más diversos tipos de textos y contextos. Claro que esa visión trae un problema que desde hace mucho perturba a los incontables traductores y estudiosos de traducción: si los juegos de palabras tienen su sentido y efectos relacionados con la propia estructura del idioma, ¿cómo podrían ser traducidos a otro idioma?

El estudioso define el juego de palabras como una denominación general para varios fenómenos textuales en las cuales las características estructurales del idioma son utilizadas para obtener una confrontación comunicativa de dos o más estructuras lingüísticas con formas similares y sentidos distintos, en base a su similitud formal.

El juego de palabras, como recurso retórico, obliga a los traductores a efectuar opciones y buscar equivalencias entre idiomas, ya que se admite que el juego de palabras debe ser preservado, y la dificultad reside en el desafío de conseguir el mismo efecto del texto original. Los traductores tendrían varias opciones:

- 1- Conservar el juego de palabras en el texto traducido, el cual puede ser más o menos diferente del juego del original en su estructura formal, semántica o función textual.
- 2- Traducir sin conservar el juego de palabras, pero construyendo una frase que puede resguardar los dos sentidos del juego, o elegir uno de los sentidos, suprimiendo el otro. También ocurren casos que el juego es traducido de una forma que hace irreconocible el juego de palabras original.
- 3- Sustituir el juego de palabras por un recurso retórico (repetición, aliteración, rima, ironía, paradojas, etc.) con la intención de recapturar el efecto del juego original.
- 4- Omitir el juego de palabras, simplemente suprimiéndolo en el texto traducido.



- 5- Introducir un juego de palabras en lugares que no había uno en el texto original, como una manera de compensar la pérdida de juegos de palabras en otra parte del texto traducido, o por otras razones.
- 6- Utilizar técnicas editoriales como notas de pie de página, en las cuales el traductor puede hacer una presentación 'antológica' de distintas soluciones para el juego presentado en el texto original.

Estas técnicas pueden ser combinadas de diversas maneras, un juego de palabras puede ser suprimido pero acompañado por una nota que explica esa supresión y con un juego de palabras compensatorio en otro pasaje del texto traducido.

Algunos traductores muy orientados a seguir fielmente el texto original tienden a ver el juego de palabras como un dilema entre la opción incómoda de desistir del juego u ofrecer una adaptación más o menos libre. En otras palabras, la única manera de ser fiel al texto original, y por tanto a su juego, es paradójicamente ser infiel al mismo.

Es importante recordar que por más que algunos juegos sean imposibles de traducir sin sustanciales modificaciones, existen situaciones en que el juego de palabras tiene un gran potencial al ser reproducido en otros idiomas. Un ejemplo son los juegos de palabras envasados en similitud fónica, que poseen más posibilidad en ser reproducidos con pocos cambios si la traducción ocurre entre idiomas históricamente relacionados, como el portugués y español, en nuestro cuento de la Torralba, como veremos más adelante. Lo mismo pasa con los juegos con polisemia, que por su característica extralingüística pueden ser reproducidos, incluso en idiomas de raíces completamente distintas. Esas situaciones también pueden ocurrir juntas.

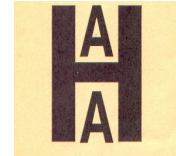
Luca Manini (1996) afirma que dar un nombre a un personaje es un muy eficiente método de caracterización. Los nombres con sentido tendrían en sí mismos algo de juego de palabras, y ofrecerían una sustancia semántica específica como un comentario sobre la personalidad del personaje, como es el caso de Sancho⁵. El autor ensaya luego una categorización de nombres literarios con sentido. Manini se refiere a la extensión de la caracterización, pues los nombres propios pueden ser más o menos significativos, puede haber una combinación completa o únicamente parcial entre el nombre del personaje y su personalidad. Esta última situación sería típicamente encontrada en la tradición alegórica medieval y renacentista, en la cual los personajes personificaban vicios y virtudes y otras cualidades relevantes al ser humano, todo lo cual era exhaustivamente mostrado en sus nombres. Tales nombres no serían difíciles de traducir pues casi siempre existe una correspondencia bastante precisa de nombres comunes entre los idiomas. Algunos traductores optarían por no traducir los nombres para no domesticar y alterar la identidad cultural del texto.

En los cuadros presentados a continuación⁶, comparo las seis traducciones, en momentos en que surge el juego de palabras con las palabras contar, cuento y cuenta:

A	1	2	3	4
MC	<i>contase algún cuento [...] a lo que Sancho dijo que sí</i>	<i>Sigue tu cuento, Sancho</i>	Como digo en mi	Si de esa manera <i>cuentas tu cuento</i>

⁵ Ver la compilación de ensayos sobre el significado del nombre Sancho Panza en Cobelo (2009a).

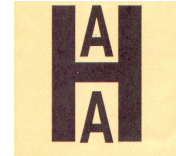
⁶ Abreviaturas: MC: Miguel de Cervantes, VC: Vizcondes de Castilho y Azevedo/Pinheiro Chagas, AA: Almir de Andrade/Milton Amado, AR: Aquilino Ribeiro, EA: Eugenio Amado, EA2: Eugenio Amado de 2005, SM: Sergio Molina, NS: Carlos Nougué/José Luís Sánchez.



	hiciera		<i>cuento</i>	
VC	Referisse algum <i>conto</i> [...] ao que Sancho respondeu que de boa vontade o fizera,	Segue o teu <i>conto</i> , Sancho	Como digo no meu <i>conto</i>	Se continuas a <i>contar</i> por esse modo
AA	<i>Contasse</i> alguma <i>história</i> [...] Ao que Sancho respondeu que sim, que <i>contaria</i>	Segue tu com a <i>história</i> , Sancho	Como digo no meu <i>conto</i>	Se é assim que <i>contas histórias</i>
AR	<i>Contasse</i> uma <i>história</i> , [...] Respondeu Sancho que <i>contava</i>	Anda lá com teu <i>conto</i> e deixa-te de filosofias		Se continuas a <i>contar</i> nesse passo
EA	<i>Contasse</i> alguma <i>história</i> [...], ao que Sancho respondeu que sim, que <i>contaria</i> ,	Continua tua <i>história</i> , Sancho	Como digo no meu <i>conto</i>	Se é dessa maneira que <i>contas</i> tuas <i>histórias</i> , Sancho
EA2	<i>Contasse</i> alguma <i>história</i> [...], ao que Sancho respondeu que sim, que <i>contaria</i> ,	Continua teu <i>conto</i> , Sancho	Como <i>digo</i> no meu <i>conto</i> ,	Se é dessa maneira que <i>contas</i> teu <i>conto</i> , Sancho
SM	<i>Contasse</i> algum <i>conto</i> [...] ; ao que Sancho devolveu que assim faria,	Segue teu <i>conto</i> , Sancho	Como digo no meu <i>conto</i> ,	Se dessa maneira <i>contares</i> o teu <i>conto</i> , Sancho
NS	<i>contasse</i> alguma <i>história</i> [...] ; ao que Sancho disse que, sim, o faria,	<i>Continua tua história</i> , Sancho	Como digo na minha <i>história</i>	Se dessa maneira <i>contares</i> tua <i>história</i> , Sancho

En la columna uno, al iniciarse el juego con: *contase algún cuento*, la única traducción que continúa el juego es la de SM. Por otro lado, las traducciones de AA, AR, EA, EA2 usan el verbo *contar* en la segunda frase, algo que no está en el original. En la frase, *Sigue tu cuento*, VC, AR EA2 y SM usan *conto*, y AA, EA, NS cambian por *história*, pero usan *continua*, aumentando la aliteración. La solución de EA2 es la que más evidencia el juego. En la columna cuatro, *Como digo en mi cuento*, las traducciones coinciden bastante, a excepción de AR que omite y NS que cambia *conto* por *história*. En el último segmento de este cuadro, *cuentas tu cuento*, EA2 y SM conservan literalmente el juego, VC y AR usan *continuas a contar*, omitiendo *conto/história*. Las traducciones de AA, EA, y NS no siguen el juego por completo, usando *contar histórias*.

B	1	2	3
MC	<i>Conto</i> este <i>cuento</i>	Cuando lo <i>contase</i>	Haz de <i>cuenta</i> que las pasó todas
VC	<i>Contou</i> este <i>conto</i>	se o <i>contasse</i>	Bem; faze de <i>conta</i> que já passou todas
AA	<i>contou</i> a <i>história</i>	quando eu a <i>contasse</i>	Faze de <i>conta</i> que já as passou todas
AR	<i>contou</i> este <i>conto</i>	se viesse que <i>contá-lo</i>	Homem, parte do principio que já as passou todas
EA	<i>contou</i> essa <i>história</i> me disse	quando a <i>contasse</i>	Faz de <i>conta</i> que passou todas
EA2	<i>Contou</i> essa <i>história</i>	<i>quando a</i>	<i>Faze</i> de <i>conta</i> que as passou todas



		<i>contasse</i>	
SM	<i>contou esse conto me disse</i>	quando o contasse	Faz de <i>conta</i> que já atravessou todas
NS	<i>contou esta história</i>	<i>Quando a contasse</i>	Faze de <i>conta</i> que já atravessou todas

En la primera columna del cuadro B, *Conto este cuento* es traducido literalmente en VC/AR/SM, en las otras traducciones, de AA, EA, EA2 y NS usan *história* en lugar de *conto*. En la segunda columna, *Quando lo contase*, es conservado en todas las traducciones brasileñas, en VC y AR, el *quando* por *se*. En la última columna únicamente AR no traduce literalmente la expresión *hacer de cuenta*.

C	1	2	3	4
MC	don Quijote	Catón Zonzorino romano ⁷	Lope Ruiz	Torralba
VC	Dom Quixote	Catão Zonzorino ⁸ , romano	Lope Ruiz	Torralba
AA	Dom Quixote	Catão Zonzorino ⁹ o romano	Lope Ruiz	Torralba
AR	D. Quixote	minha avó	Lopo Ruiz	Torralba
EA	Dom Quixote	Catão Sonsorino ¹⁰ , o romano	Lope Ruiz	Torralba
EA2	dom Quixote	Catão Sonsorino ¹¹ , o romano	Lope Ruiz	Torralba
SM	D. Quixote	Catão Sonsorino, o romano, ¹²	Lope Ruiz	Torralba
NS	D. Quixote	romano Catão Zoterino, ¹³	Lope Ruiz	Torralba

En este último cuadro, podemos comparar la traducción de nombres propios. VC, AA, EA colocan el don en mayúscula, como si fuera parte del nombre y por extenso, *Dom*. AR, SM y NS usan la D. mayúscula, pareciendo una abreviación de señor: *Senhor - Sr*. El único que sigue el original es EA2. En la segunda columna se nota enseguida la traducción de AA, que simplemente sustituye a Catón y su dicho, por su abuela, *minha avó*. Todas las otras traducciones añadieron una nota a pie de página. Vale recordar que en portugués la palabra *sonso*, además de provenir de *zonzo* en español, tiene el mismo significado que en nuestro idioma. Ya la palabra *zonzo* en portugués equivale a nuestro *mareado*. Por esa

⁷ Nota de Francisco Rico: Referencia a ‘Catón el Censor o Censorino’, supuesto autor de los *Disticha Catonis*, libro de sentencias utilizado para enseñar a leer, tanto en el original latino como en sus versiones españolas (“el Catón”), *Zonzorino* es una deformación burlesca a partir de *zonzo* (“tonto”).

⁸ NT: Catão, o Censor, o Censorino.

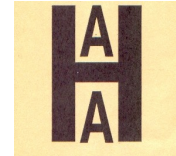
⁹ NT - MA: A Catão, o Censor, o Censorino, el vulgo atribuía la paternidad de innumerables proverbios.

¹⁰ NT - EA “Sonsorino”, o mejor, “Censorino”: Catão, o Censor.

¹¹ NT: “Sonsorino”, ou melhor “Censorino”: Catão, o Censor.

¹² NT SM: Catão Sonsorino, o romano: en realidad, Catão, o Censor, o Censorino, alterado por contaminación de *sonso* (*toló*). DQ 2002: 268.

¹³ NT: CATÃO ZOTERINO: referencia burlesca (*zote* [toló] + -ino) a “Catão, o Censor o Censorino”, supuesto autor del libro de sentencias *Disticha Catonis*, que se utilizaba para enseñar a leer, tanto en el original latino como en las traducciones españolas.



razón, VC y AA, al colocar Zonzorino, no siguen por completo el juego de Cervantes, Censorino/Zonzorino, cambiando el significado del nombre. NS, en una opción difícil de entender, coloca *Zoterino*, haciendo una alusión a *Zote*, una palabra en español, y desconocida al público lector brasileño, perdiendo la alusión a la palabra *zonzo* del texto original. Sobre la columna tres, únicamente AR cambia el nombre, para *Lopo Ruiz*, Lopo es un nombre relativamente común en Portugal. En el caso del nombre de la pastora Torralva, es dejado en el original por los traductores brasileños, pero en VC y AR aparece como Torralva, que al ser pronunciado en portugués suena distinto, por haber distinción entre *v* y *b*.

En el siguiente cuadro, nótase el aumento del uso de las palabras *conto/contar/cuenta* en las traducciones brasileñas, acentuando el juego de palabras:

	Cuento/ <i>Cont</i> <i>o</i>	Contar	Cuenta/ <i>Cont</i> <i>a</i>	T
MC	9	7	3	20
VC	11	10	2	24
AA	4	17	1	23
AR	6	20	1	27
EA	3	15	4	23
EA2	4	14	4	23
SM	9	12	3	25
NS	2	16	2	21

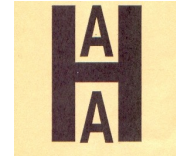
Considero que todas las traducciones no solo siguen, sino intensifican el juego de palabras, siendo Aquilino Ribeiro quien consigue dar más énfasis al juego de palabras. La traducción que menos lo hace, pero más que Cervantes, es la de Carlos Nougé y José Luís Sánchez.

Bibliografía

- Cervantes Saavedra, Miguel de (2001). *El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha*. Ed. Francisco Rico, Barcelona, Crítica.
- (1952 y 1958). *Dom Quixote de la Mancha*. Traducido por Almir de Andrade e Milton Amado, Río de Janeiro, José Olympio.
- (1963). *O Engenhoso Fidalgo Dom Quixote de la Mancha*. Traducido por Aquilino Ribeiro, São Paulo, Difusão Européia do Livro.
- (1991 y 2005). *O Engenhoso Fidalgo Dom Quixote De La Mancha*. Traducido por Eugenio Amado, Belo Horizonte, Villa Rica.
- (2002). *Dom Quixote de la Mancha*. Traducido por Viscondes de Castilho e de Azevedo. São Paulo, Abril Cultural.
- (2005). *O engenhoso fidalgo D. Quixote da Mancha*. Traducido por Carlos Nougé e José Luís Sánchez, Rio de Janeiro, Editora Record.
- (2005). *O engenhoso cavaleiro D. Quixote de La Mancha*. Traducido por Sérgio Molina. Edición bilingüe, Primer Libro. São Paulo, Editora 34.



IX Congreso Argentino de Hispanistas
"El Hispanismo ante el Bicentenario"



- Cobelo, Silvia (2009a). *Historiografía das Traduções do Quixote Publicadas no Brasil – Provérbios do Sancho Pança*. Tesis de Maestría en Letras. São Paulo, FFLCH/USP.
- (2009b). "A Pastora Torralba: conto popular ou parodia?". *Anais do V Congresso Brasileiro de Hispanistas e I Congresso Internacional da Associação Brasileira de Hispanistas*. Belo Horizonte, 2009. Disponible en:
http://www.letras.ufmg.br/espanhol/Anais/anais_paginas_%202010501/A%20pastora%20Torralba.pdf.
- Corley, Ames Haven (1917). "Word-Play in the Don Quixote". *Revue Hispanique*, XL: 543-591.
- Delabastita, Dirk (1996). *Word Play and Translation*. Manchester, UK, St. Jerome Pub (*The translator*, 2, 2).
- Diccionario de la Lengua Española* – RAE. Disponible en: <http://www.rae.es>.
- Diccionario Priberam da Língua Portuguesa*. Disponible en: <http://www.priberam.pt/>.
- Diccionario Aulete da língua portuguesa*. Disponible en:
http://aulete.uol.com.br/site.php?mdl=aulete_digital.
- Hatzfeld, Helmut (1972). *El "Quijote" como Obra de Arte del Lenguaje*. *Revista de Filología Española*, Madrid.
- Manini, Luca (1996). "Meaningful Literary Names. Their Forms and Functions, and their Translation", *The Translator* 2 (2): 161-178.
- Paredes Núñez, Juan (1989). *Los cuentos del Quijote*, Alcalá de Henares, Actas II CIAC.
- Politzer, Robert L. (1961). "Synonymic Repetition in Late Latin and Romance". *Language*. 37: 484-487.
- Rosenblat, Ángel (1971). *La Lengua del "Quijote"*, Madrid, Gredos.