

La crítica abre el juego: traducción e ilustración en las *Alicias* de Lewis Carroll

Beatriz Petersen (UNLP)

Resumen

El trabajo analiza la dimensión lúdica de *Alicia en el país de las maravillas* y de *Alicia a través del espejo*, de Lewis Carroll, y se pregunta por el modo en que la traducción y la ilustración procesan el juego planteado por el texto literario.

El texto, su traducción y la ilustración son aspectos que consideramos esenciales para una crítica que reconozca la complejidad de la literatura para niños y capte la experiencia estética integral que propone a los lectores.

Palabras clave: crítica – juego – traducción - ilustración.

El juego en las *Alicias*

El juego como práctica cultural trasciende el mero entretenimiento. Baila con un pie en la memoria y el otro en la proyección, por lo que constituye un mediador de subjetividades, un catalizador de manifestaciones inventivas, un retador de identidades y costumbres. Como explica Javier Díez Álvarez (2002):

Lo que el juego activa en el devenir de la inteligencia es el encontrarse con las posibilidades, pues el juego no solo ejerce en la reproducción de lo previo, juego de mimesis, sino en la proyección de lo que se realizará como anticipación en otro ámbito. Imaginación y memoria se encuentran y por ello es visto el juego como lugar esencial de conocimiento y aprendizaje para la infancia. (p. 290).

Las dos *Alicias* de Lewis Carroll (seudónimo de Charles Lutwidge Dodgson) nos ofrecen una oportunidad excepcional para reflexionar sobre el juego y la literatura para niños, puesto que lo lúdico atraviesa las obras en múltiples niveles.

Por un lado, emerge en los saberes de la cultura oral que compartían las principales interlocutoras del escritor, las niñas Liddell, y que Carroll incorpora al relato: poemas y canciones infantiles parodiadas, adivinanzas, dichos populares trastocados, juegos alfabéticos (“Amo a Ana con A...”). Además, se evidencia en el lenguaje inventado, los juegos de palabras inscriptos en la tradición del *nonsense* inglés, las paradojas, los desafíos de lógica y matemática. También encontramos juegos con la materialidad textual, por ejemplo, el uso de tipografía de distintos tamaños, la inversión tipográfica y el caligrama de la historia con cola. No menos significativos son la apropiación de los bailes populares, los juegos de competencia absurdos (como la escena de la carrera en comité, el croquet en *Alicia en el país de las maravillas*) y la incorporación de elementos propios de ciertos juegos reglados en la estructura del relato o al nivel de los personajes (los naipes en *El país de las maravillas* y el ajedrez en *A través del espejo*).

Aunque sintética, la enumeración pone en evidencia la relevancia que tiene el juego en estos clásicos que surgieron por demanda de tres niñas y que, desde un primer momento, reconocieron y jerarquizaron al público infantil como principal destinatario.

El juego y el arte

Según Gadamer (2012 [1977]), cuando el juego humano supera el para sí, es decir, cuando abre el espacio cerrado de representación y se presenta para un “otro”, se produce un giro escénico que transforma el juego en una construcción artística. El arte es la transformación del juego humano en una construcción que se abre hacia el receptor y lo instaure como jugador.

Ahora bien, pensemos en los múltiples sujetos que intervienen en la elaboración material de un libro de literatura para niños. En el proceso de edición literaria, los traductores y los ilustradores ocupan un lugar particular. Antes de amalgamarse en la poblada “instancia de producción”, esto es, antes de integrar la página de créditos del libro, los traductores y los ilustradores son lectores críticos o, para decirlo de otra manera, son jugadores. Su participación es clave, puesto que las lecturas que hacen del texto literario forman parte de las potenciales experiencias estéticas que el libro, como un todo, condensa.

Ya enfatizamos la centralidad que tiene el juego en las *Alicias* y mencionamos las múltiples formas en que aparece. En función de lo expuesto, parece relevante que nos preguntemos: ¿cómo aborda el componente lúdico la traducción?, ¿cómo lo aborda la ilustración?

Sobre cómo jugaron algunos traductores

Las *Alicias* representan un desafío de traducción. Por un lado, porque demandan un traductor versátil, puesto que poseen una trama híbrida que mezcla narración con poesía; por el otro, porque Carroll impulsa acrobacias insólitas que enrarecen la lengua. Frente a este material, cada traductor asume una particular lectura crítica; sus decisiones responden a las condiciones de un campo cultural e ideológico históricamente configurado y a demandas profesionales concretas.

Vamos a centrarnos en los paratextos (prólogos y notas) escritos por los traductores o por los editores, para rastrear distintas posiciones asumidas con respecto al componente lúdico presente en los libros de Carroll. Siendo tanto el material sobre el

tema, ¿qué traducciones seleccionar? En este caso, seguimos, en parte, las sugerencias hechas por Marc Soriano en su ineludible guía *Literatura para niños y jóvenes*, y tomamos las traducciones de Jaime de Ojeda y de Eduardo Stilman; a las que agregamos la de Ramón Buckley y la de Andrés Ehrenhaus. De esta manera nos aseguramos un corpus variado, con ediciones que apuntan a un lector general o especializado, y otras perfiladas hacia un público infantil.

En primer lugar, tomemos las traducciones que realizó Jaime de Ojeda para la editorial Alianza (1986 [1970] y 1984 [1971]). Según De Ojeda (1984), en los libros de Carroll existe un nivel intraducible que es cultural; sin embargo, una vez asumido ese duelo, emprende la tarea y declara:

La intención de ambas traducciones ha sido la de dar una versión fiel y auténtica de *Alicia* para satisfacer la curiosidad de los que conocen su popularidad sin haberla podido leer; y también para agrandar a los que tienen el ánimo abierto para los encantos singulares del estilo de Carroll. [...] Por lo demás, me he ceñido a dar en las notas exclusivamente explicaciones de aquellos puntos que pudieran facilitar la comprensión del libro (p. 26).

De Ojeda (1984) escribe sus notas en un tono muy personal, interpela al lector directamente, expresa sus desconciertos, gustos y emociones. Las explicaciones apuntan, en su mayoría, a esclarecer justamente el elemento lúdico: los juegos de palabras, los juegos matemáticos, las movidas de ajedrez y las parodias, que define como una “¡desesperante y deliciosa labor de traducción!” (p. 27).

Tomemos por caso las parodias carrollianas para establecer un terreno de comparación con los otros traductores. De Ojeda no pretende versificar en español, se desentiende del aspecto fónico y rítmico del poema. Busca en el acervo español juegos de sentido aproximados a los que plantea Carroll y acompaña su versión de las parodias con la traducción castellana del original parodiado, para que el lector hispanohablante pueda reponer la desviación humorística. Realiza una tarea de traducción adaptativa, que mueve el texto de Carroll hacia el universo cultural del lector.

Eduardo Stilman (2015) comparte con De Ojeda la despreocupación por el plano sonoro de las poesías. A propósito del proverbio carrolliano *Cuida el sentido, que los*

sonidos se cuidarán solos, afirma: "... es la máxima que gobierna esta traducción" (p. 533). Sin embargo, Stilman no adapta, sino que mueve al lector hacia el texto original y su universo cultural. Por eso, las notas sobre las parodias incluyen los originales en inglés.

Stilman critica abiertamente el trabajo del traductor Ramón Buckley (2016), quien en sus notas a la edición de Edelvives reconoce:

He aquí, por tanto, la encrucijada en la que se encuentra el traductor de esta obra: ¿se debe limitar a narrar el cuento que Carroll nos cuenta o debe incluir los innumerables guiños que Carroll está haciendo a los lectores adultos? Dicho de otra manera: si Carroll juega con las palabras del idioma inglés, ¿no deberíamos también jugar con las palabras del español? Parece lógico optar por esta segunda opción, si no fuera porque los juegos de palabras en un idioma son, por su propia naturaleza, intraducibles a otro idioma. He aquí, pues, nuestro reto: traducir lo intraducible. (p. 256).

Buckley destaca el *nonsense* como máxima aspiración expresiva de Carroll y lo sostiene como meta propia. A través de varios ejemplos muestra cómo opera en un laboratorio del español tal como entiende que Carroll hizo con el inglés. Según afirma Buckley, su versión es la primera que versifica la poesía de las *Alicias* en castellano.

Finalmente, los criterios de traducción acordados por Ehrenhaus nos llegan por boca del editor Vicente Ferrer (2013) quien reconoce que costó tiempo convencerlo para que hiciera una traducción "respetuosa con el texto original que pudiera ser disfrutada por lectores nuevos—y agrega—: Lewis Carroll no lo puso fácil: en el libro, a pesar de su prosa fluida, abundan los juegos de palabras, las bromas matemáticas y los poemas rimados" (p. 234). El contrato de traducción establecía que los chistes tenían que tener gracia y los poemas, conservar su encanto. Como afirma Delfina Muschietti (2015): "El debate no es, entonces, acerca de si ser o no literales, sino más bien de discutir qué se entiende por literalidad". (p. 3)

El juego desde la ilustración

Alicia estaba empezando ya a cansarse de estar sentada con su hermana a la orilla del río sin hacer nada: se había asomado una o dos veces al libro que estaba

leyendo su hermana, pero no tenía ni dibujos ni diálogos, y ¿de qué sirve un libro si no tiene dibujos o diálogos? se preguntó Alicia. (1986: 31)

Así comienza la primera aventura en la edición de Alianza (1986); esclarecedora cita, coherente con la importancia que Carroll daba a la ilustración. Es oportuno recordar que en la primera versión de *Alicia en el país de las maravillas* (un regalo particular para Alicia Liddell), el manuscrito incluía ilustraciones hechas por el propio autor. Para la publicación masiva, Carroll contrató a John Tenniel, un ilustrador y caricaturista profesional, que aportó sus famosas ilustraciones en tinta negra.

Tanto la publicación de Alianza como la de Ediciones de la Flor que estamos analizando reproducen los dibujos originales de John Tenniel. En los comentarios de los traductores encontramos referencias al diálogo creativo entre el escritor y el ilustrador. Aparentemente, Carroll intervino mucho en el trabajo del dibujante, con sus propios dibujos como ejemplos de lo que pretendía y correcciones meticulosas, pero fue receptivo con respecto a algunas críticas: sacó un capítulo completo de *A través del espejo* y ajustó el argumento del relato por sugerencias de Tenniel. Hasta tal punto llegaba el respeto por el trabajo del ilustrador, que retiró del mercado la primera tirada de *El país de las maravillas* porque Tenniel se quejó debido a la mala calidad de la impresión.

John Tenniel era caricaturista, por lo que muchos rasgos de las ilustraciones habilitan un guiño juguetón hacia personajes popularmente conocidos en aquella época: el Sombrerero, la Duquesa, el Unicornio y el León, Alicia (que, por expresa indicación del autor, no es Alicia Liddell, sino otra de las niñas que había retratado). Pero con respecto al trabajo del histórico ilustrador, aquí nos interesa hacer foco en dos aspectos: el tratamiento de las proporciones, porque escenifican el disparate espacial que producen los juegos de tamaño de Alicia, y la ilustración de seres fantásticos, una especie de bestiario mediante la cual retrata los juegos de palabras. Como observa Eduardo Stilman (2015):

El Conejo Blanco es el primero de los engendros parlantes de los *Libros de Alicia*, cuyo antecedente no son (como alguien anotó, quizá porque Tenniel había ilustrado las *Fábulas* tiempo atrás) las bestias de Esopo: en general, los personajes de

Lewis Carroll son monstruos gramaticales, desprendimientos o materializaciones del habla o de elementos lúdicos como los naipes y las piezas de ajedrez, dados a la luz a través de procedimientos semánticos que carecen de antecedentes. (p. 508)

Pasemos a los dos ejemplares editados específicamente para niños que seleccionamos para este trabajo. Edelvives presenta una versión de *Alicia en el país de las maravillas* (2016) a medida del ilustrador Benjamin Lacombe, quien tiene a cargo la dedicatoria del libro: “A mi hermana, Lili./Un agradecimiento inmenso a Clotilde Vu y a Barbara Canepa/por haberme permitido realizar el libro de mis sueños...”.

En la propuesta de este ilustrador francés, la alusión al componente lúdico se materializa ya desde la tapa y las guardas, que reproducen los símbolos correspondientes a los mazos de las cartas. Los colores rojo y negro utilizados en las ilustraciones de menor tamaño refuerzan semánticamente esta relación con los naipes. Sin embargo, el juego más marcado está en la cuestión de las proporciones: Lacombe no solo utiliza con frecuencia la variación tipográfica, sino que incluye ilustraciones que salen e ingresan por los márgenes y varias páginas desplegadas que hacen lugar a una Alicia agigantada, a todo color. Mediante este último recurso, el libro mismo se transforma en un objeto lúdico, en un caos en expansión.

Podríamos mencionar otros juegos que la ilustración de Lacombe entabla con el arte contemporáneo, por ejemplo; pero preferimos mencionar uno inquietante, sugerido en las imágenes del personaje de Alicia: se trata de la remisión a la colección de fotos de niñas que hizo Dogdson, donde las retratadas insinuaban una sensualidad ambigua. Es que los ilustradores, como lectores críticos, también mediatizan su opinión sobre la obra que ilustran, y poder pesquisar ese interjuego enriquece la lectura.

¿Qué pasa con la edición de *Media Vaca*? Nuevamente nos encontramos ante un caso declarado en el que la ilustración adquiere el máximo protagonismo, puesto que el editor, Vicente Ferrer, aclara que las ilustraciones de Franciszka Themerson fueron el motivo principal por el que encararon esa edición de *A través del espejo* en 2013.

Franciszka Themerson había realizado el trabajo para una edición de Harrap que no prosperó. Luego de años de reclamos, recuperó la mayoría de sus originales, aunque

faltaron algunos muy significativos. En esos materiales, que ahora integran la edición de *Media Vaca*, se reconoce que la artista efectuó una cita a Tenniel, a través de una Alicia tridimensional en líneas de tinta negra, que contrasta con el resto de las figuras planas, formadas por líneas en azul o rojo. Como explica Jasia Reichardt (2013) en las notas anexas a la edición que comentamos:

La interpretación de Fanciszka Themerson sitúa a Alicia en el pasado, en la época en que el libro fue escrito, y traslada el mundo del espejo a un futuro abstracto. Ese mundo lineal está construido por elementos formales de los que surgen sus fantásticas criaturas (pp. 258-259).

La estética lúdica prevalece en toda la edición y se adivina desde la cubierta, que juega con la dinámica de las inversiones, aspecto característico de la segunda aventura de Alicia. La apuesta editorial evidencia decisiones fundamentadas en un amplio conocimiento de la obra de Carroll y de los avatares de la ilustración. Si bien no podemos profundizar ese punto en este trabajo, sí mencionaremos la solvencia con que los editores entraron al juego para solucionar la ausencia de las imágenes perdidas de Themerson. Como argumenta Vicente Ferrer (2013), la incorporación de fotografías para las escenas iniciales y finales del libro “resulta una fórmula coherente con el universo carrolliano, ya que el escritor fue un destacado fotógrafo de niñas y un gran aficionado a los juegos y los disfraces” (p. 235).

Movimiento final

Hemos abordado un clásico de la literatura para niños que patentiza la condición de ser disfrutado por lectores de cualquier edad. Las distintas publicaciones analizadas representan grandes esfuerzos editoriales que actualizan la obra con características específicas, ya sea para un público general, para un público que busca más erudición o para un público prioritariamente infantil.

En su artículo “Encrucijadas actuales de la crítica de la literatura para niños y jóvenes” (2000), María Cecilia Silva-Díaz considera la crítica como una vía especializada de acceso a la literatura; un tipo de lectura y de escritura que, en su intento por explicar aquello que vuelve valiosa una obra, ejerce una función generadora,

esclarecedora y formativa. ¿Qué puede significar formar mejores lectores en literatura para niños en la actualidad?

Hemos visto que el juego es un aspecto central en las *Alicias* de Carroll, y que la lectura crítica que de esa dimensión hacen los traductores y los ilustradores forma parte de la experiencia estética integral materializada en cada libro. María Teresa Andruetto (2015) afirma: “La lectura literaria, en el sentido de leer en el marco de un sistema, insertos el libro y nosotros, sus lectores, en una red de tradiciones, es un hábito difícil de adquirir” (p. 92). Si la crítica de literatura para niños aspira a realizar aportes significativos para los lectores contemporáneos, necesita acusar recibo de ese plural “red de tradiciones” y ensayar lecturas que estén atentas a estos otros participantes del campo, la traducción y la ilustración, puesto que, como hemos visto, comparten la creencia en el juego; esta vez, dicho en un sentido más próximo al de Bourdieu.

Bibliografía

- Andruetto, M. T. (2015). “Elogio de la dificultad: formar un lector de literatura”. En *La lectura, otra revolución* (pp. 83-102). Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Carroll, L. (1984 [1871]). *Alicia a través del espejo*. Trad., prólogo y notas de Jaime de Ojeda [1971]. Ilustraciones de John Tenniel. Madrid: Alianza.
- _____ (1986 [1865]). *Alicia en el país de las maravillas*. Trad., prólogo y notas de Jaime de Ojeda [1970]. Ilustraciones de John Tenniel. Madrid: Alianza.
- _____ (2013). *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí*. Trad. de Andrés Ehrenhaus. Ilustraciones de Franciszka Themerson. Valencia: Media Vaca.
- _____ (2015). *Los libros de Alicia*. Trad., noticia y notas de Eduardo Stilman. Prólogo de Jorge Luis Borges. Ilustraciones de John Tenniel, Henry Holiday, Lewis Carroll y Hermenegildo Sábat. Primera edición 1998. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.
- _____ (2016). *Alicia en el país de las maravillas*. Trad. de Ramón Buckley. Ilustraciones de Benjamin Lacombe. Madrid: Edelvives.

- Díez Álvarez, J. (2002). “Poner el juego en juego y la metáfora como modelos para la creatividad en el aprendizaje artístico”. *Arte, Individuo y Sociedad, Anejo I*, pp. 289-293.
- Gadamer, H. G. (2012 [1977]). “El juego como hilo conductor de la explicación ontológica”. En *Verdad y método* (pp. 143-181). Trad. Ana Agud Aparicio y Rafael de Agapito. Salamanca: Ediciones Sígueme.
- Muschiatti, D. (2015). “Contra el propio canon: Borges en el Laboratorio de Traducción”. *Cuadernos LIRICO*, (12), [En línea] Disponible en <https://lirico.revues.org/1889>. Consulta 27/7/2016.
- Silva-Díaz, M. C. (2000). “Encrucijadas actuales de la crítica de la literatura para niños y jóvenes”. *Hojas de Lectura*, (54), pp. 22-29.
- Soriano, M. (2010). “Carroll, Lewis”. En *La literatura para niños y jóvenes. Guía de exploración de sus grandes temas* (pp. 124-128). Trad. de Graciela Montes. Buenos Aires: Colihue.