

Análisis de varias traducciones coetáneas de *Alice's Adventures in Wonderland* a las lenguas china y española

Yifang Luo

In memoriam
Universitat Pompeu Fabra

Recibido: 01/03/12 | Aceptado: 30/09/12

Resumen

En este trabajo se analizan los juegos de palabras en *Alice's Adventures in Wonderland* y en cuatro de sus traducciones: dos al chino y dos al español. Contextualizamos las traducciones de acuerdo con la situación de la lengua meta, la ideología social y la experiencia de los traductores. Después nos concentramos en el análisis de fragmentos que contienen juegos de palabras en el texto original y el texto meta, categorizamos las técnicas de traducción aplicadas y describimos el efecto de las traducciones de juegos de palabras. Después mostramos un cuadro-resumen de los métodos de traducción de 21 fragmentos que presentan juegos de palabras. En la conclusión relacionamos las técnicas traductoras, su efecto y el contexto socio-cultural con la intención de explicar las decisiones que toman los traductores.

Palabras clave: traducción, *Alice's Adventures in Wonderland*, chino, castellano, inglés, juegos de palabras.

Abstract

Analysis of Several Coetaneous Translations of Alice's Adventures in Wonderland to Chinese and Spanish

This paper discusses wordplay in *Alice's Adventures in Wonderland* and four of its translations, two of them into Chinese and two into Spanish. We contextualize the translations according to the situation of the target language, the social ideology and the translators' experience. Subsequently, we focus on the analysis of fragments with instances of wordplay in source and target texts, we categorize the translation techniques applied to them, and we describe the effect of the translations of the wordplay. This is followed by a figure which shows a summary of methods of translation of 21 fragments with wordplays. In the conclusion, we relate the translational techniques, their impact and the socio-cultural context in an attempt to explain the decisions made by the translators.

Keywords: translation, *Alice's Adventures in Wonderland*, Chinese, Spanish, English, wordplay.

1. Introducción¹

Alice's Adventures in Wonderland es una obra maestra de la literatura mágica británica, y uno de los diez cuentos de hadas filosóficos más famosos del mundo.² El autor describió vívidamente a cada personaje en el cuento del sueño de Alicia valiéndose de su imaginación libre y poderosa, con un lenguaje puro, simple, natural y fresco. Durante más de cien años, el libro se ha difundido por todo el mundo y ha sido adaptado en forma de obras de teatro, cine, telenovela, pantomima, dibujos y otras modalidades artísticas. Sin duda alguna, se cuenta entre las novelas para niños más populares e influyentes del mundo.

Esta obra ha disfrutado de gran difusión mundial gracias a las reescrituras, especialmente a las traducciones. Concretamente en España desde la primera traducción de Gutiérrez Gili en 1927 y en China desde 1922, cuando se publicó la traducción de Zhao Yuanren.

Los juegos de palabras, sin duda, se cuentan entre los rasgos más destacados de la obra, especialmente como un problema de traducción, tema que nos interesa en nuestro campo de estudio.

A pesar de que los juegos de palabras están muy presentes tanto en la traducción al chino como en la propia literatura china, todavía no se han realizado suficientes estudios sobre este campo. Por otro lado, la mayoría de los estudios de traducción en China se hacen entre el chino y el inglés; en cambio, los que tratan la combinación entre el castellano y el chino resultan bastante escasos. Lo mismo sucede con los estudios sobre chino en España. En el presente trabajo hacemos la comparación de las traducciones a estos dos idiomas de una obra inglesa justamente con la intención de contribuir a ese campo de estudio, es decir, estudio sobre juegos de palabras que abarca la lengua inglesa, china y española. Se analizan los juegos de palabras en el original y cuatro de sus traducciones al chino y al español procedentes de distintas épocas, concretamente los años veinte del siglo pasado y a principios de este siglo. En el apartado de la contextualización, comentaremos con más detalles nuestro corpus.

Este trabajo se sitúa en el ámbito de los estudios descriptivos de la traducción. Según Toury (1995), las características del enfoque descriptivo son las siguientes:

- Considerar la traducción como un texto con identidad propia en el sistema cultural meta, en vez de una versión traicionada y defectuosa del texto de origen.
- Proponer una descripción y comparación no prescriptivas del texto de origen y texto meta para identificar discrepancias entre parejas de segmentos del texto(s) meta y texto de origen, con el objetivo de formular generalizaciones y reconstruir las normas que constriñen al traductor en la traducción, considerada como una actividad social.
- Extraer conclusiones que permitan explicar la toma de decisiones en traducciones y prever las futuras decisiones.

En este trabajo, describimos y comparamos las traducciones de juegos de palabras, para después categorizar las técnicas que han utilizado los traductores, combinando el análisis con la contextualización de las traducciones, a fin de intentar encontrar la explicación de la estrategia elegida por cada traductor.

2. Contextualización de los textos analizados

Dada la influencia de las normas vigentes en la sociedad receptora en el resultado de una traducción, presentamos en este apartado algunos datos acerca de la situación de las lenguas meta, la ideología social y la experiencia del autor y de los traductores.

2.1. La obra original

El autor Charles Lutwidge Dodgson, más conocido como Lewis Carroll, era un soltero tímido y excéntrico, profesor de matemáticas en Christ Church, Oxford. Tenía una gran afición a jugar con la matemática, la lógica y las palabras del habla cotidiana, a escribir textos habitualmente considerados “sin sentido”, así como a la compañía de niñas atractivas.³ De alguna manera estas pasiones mágicamente fusionadas produjeron dos fantasías inmortales, escritas para su amiguita más querida, Alice Liddell, hija del decano de Christ Church. Nadie sospechaba en ese momento que los dos libros se convertirían en clásicos de la literatura inglesa.

El día 4 de julio de 1862, en la Inglaterra victoriana, Carroll llevó a las tres hijas de la familia Liddell a navegar sobre el río Támesis y las tres hermanas le rogaron que les contara historias. Así, Carroll les inventó un cuento improvisado, que interesó profundamente a las chicas. Alice, la segunda de tres hermanas, de 10 años, era la favorita de Carroll, por lo que el autor utilizó su nombre como el de la protagonista del cuento (Gardner 1984).

Después de regresar de la excursión, Alice pidió a Carroll que le escribiera la historia que les había contado aquel día. Carroll atendió la solicitud de la niña y empezó a escribir al regresar a casa. En la víspera de Navidad de ese año, le envió a Alice un borrador escrito a mano (Huang 2010).

Ese borrador fue descubierto casualmente por el famoso novelista británico Charles Kingsley, que pensó que era una buena historia e impulsó activamente la publicación del libro. El 4 de julio de 1865, el tercer aniversario de este viaje por el río Támesis de Carroll y las tres hermanas Liddell, se publicó *Alice's Adventures in Wonderland*. Esta obra consiguió rápidamente un gran éxito y popularidad en el Reino Unido. Posteriormente, Carroll escribió *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There*. A la hora de su muerte en 1898, estas dos obras se habían convertido en los libros infantiles más conocidos en Gran Bretaña, con un volumen de ventas de trescientos mil ejemplares (A Liang, 2006).

2.2. Las traducciones al chino

Para seleccionar las dos traducciones al chino entre las 108 que existen, según la base de datos *Duxiu.com*,⁴ el sistema de búsqueda de libros en chino más grande del mundo, fundado por la empresa Duxiu (北京世纪读秀公司), hemos seguido los pasos siguientes: Primero, hemos descartado todas las adaptaciones y ediciones abreviadas, porque lo que queremos analizar es una traducción completa de la obra. Después evaluamos el prestigio del traductor y la editorial; además, damos prioridad a las traducciones que forman parte de una serie de libros de literatura. El siguiente paso ha sido leer los artículos alojados en *Wanfang Data*⁵ sobre las traducciones al chino de *Alice* para averiguar cuáles han sido las más estudiadas. Por último, hemos entrado en la tienda online más grande de libros en chino, *Weilan*, para leer un fragmento de cada traducción preseleccionada, y finalmente hemos decidido escoger la primera traducción al chino, la de Zhao Yuanren (1922), editada por Shangwu yinshuguan (商务印书馆, Prensa Comercial) y la de Huang Jianren (2010), editada en Beijing por Zhongyang bianyi chubanshe (中央编译出版社, Editorial Central de Compilación y Traducción), en la colección titulada *Shijie wenxue mingzhu* (世界文学名著, Literatura clásica mundial). Ambas traducciones se publicaron en Beijing.

2.2.1. Zhao Yuanren, el autor de la versión de 1922

Zhao Yuanren (1892-1982) era doctor en Filosofía por la Universidad de Harvard, matemático, físico, lingüista y músico. Se especializó en lingüística y disfrutó de la fama de ser el “padre de la lingüística china”, entre otros motivos gracias a su *Gramática del chino oral*. Era profesor de Estudios Chinos en la Universidad de Tsinghua (清华大学) y ejerció de intérprete de Bertrand Russell cuando el filósofo estuvo dando conferencias en China en 1920. La traducción de *Alice in Wonderland* es su gran orgullo en el ámbito de la traducción literaria.

En el prólogo del libro, además de presentar la vida del autor y el proceso de creación de *Alice in Wonderland*, Zhao Yuanren advirtió a los lectores que esta obra no se limitaba a ser un libro para los niños, sino que era “un libro de bromas” por el “maravilloso sin sentido”, así como una obra de filosofía y ética (Zhao 1922: 4). Russell citaba con frecuencia *Alice in Wonderland* para explicar cuestiones filosóficas profundas.

Esta primera traducción al chino de Zhao Yuanren apareció en 1922, cinco años antes que la primera al castellano, a pesar de que el chino es un idioma más lejano del inglés que el español. Este fenómeno se podría explicar debido a la dominación colonial británica de la Península Indostánica, un territorio muy cercano a China (García Deniz 1981: 653).

Zhao realizó su traducción durante 1921-1922, cuando el chino estaba en un periodo de transición de estilo muy importante (la Reforma del Chino), es decir, el paso del chino literario (文言文) al chino vernacular (白话文) usado hoy en día (Cao 2004). Los intelectuales, sobre todo los lingüistas de aquella época, intentaban formalizar el

estilo del chino vernacular recién nacido a través de la traducción, y el profesor Zhao era uno de ellos. Además del cambio de estilo, la escritura del chino se enfrentaba a la amenaza de ser abandonada por completo. Por aquel entonces, la idea de que era relativamente más fácil y rápido aprender a usar las escrituras alfabéticas estaba muy extendida entre los intelectuales. Ellos opinaban que la escritura china era bárbara y primitiva, ni siquiera podía adaptarse a la imprenta a causa de los numerosos caracteres que tiene. Incluso llegaban a sostener que China estaba invadida por los occidentales porque el chino había impedido el desarrollo del país, y que por lo tanto, debería abolirse a fin de lograr una sociedad más moderna. Hasta el gran literato Lu Xun (1973) afirmó que si no moría el chino, moriría China (汉字不灭, 中国必亡。).

Zhao Yuanren estaba totalmente en contra de este tipo de pensamiento. Entre otras iniciativas que emprendió en defensa de la lengua y cultura chinas, escribió un poema de estilo libre muy curioso en chino «氏食狮史», el cual consiste en 91 caracteres chinos distintos, todos con el mismo sonido, “shi” en diferentes tonos. Con este poema Zhao intentó demostrar el valor cultural de la escritura china y argumentar la importancia de su existencia. La versión completa del poema puede consultarse en el apéndice 1.

Además de dominar el mandarín, el francés, el alemán, el inglés, etc., Zhao hablaba 33 dialectos chinos, lo que le favorece a grandes medidas en la traducción (Xu 2006). A la hora de adaptar los juegos de palabras en *Alice in Wonderland* al chino, Zhao aplicó muchas veces dialectos y experiencias personales suyas, como veremos con más detalle en el apartado 4, dedicado al análisis.

Acerca de la traducción al chino de *Alice*, Zhao Yuanren mencionó que Johnston, el profesor de inglés del último emperador chino, una vez hizo la traducción a la vista para el soberano, pero que no existía ninguna traducción escrita, porque en el libro había demasiados juegos de palabras. Se afirmaba que el original apenas se entendía, y si se traducía directamente, sería imposible la comprensión. Por lo tanto nadie se atrevía a realizar esta tarea. Por su parte, Zhao Yuanren estaba convencido de que el valor literario de *Alice in Wonderland* equivalía al de las obras más serias de Shakespeare, aunque era de otro estilo. Como le gustaba muchísimo este libro, decidió hacer un experimento traduciéndolo al chino vernacular. Aunque corría el riesgo de no ser comprendido, intentó transmitir el espíritu de la obra. También tomó esta traducción como una piedra de toque del chino vernacular (Zhao 1922:10). Es decir, el traductor decidió aplicar una estrategia libre con el fin de conservar el estilo de la obra original.

2.2.2. Huang Jianren, la autora de la versión de 2010

Huang Jianren es catedrática de Filología Inglesa y decana de la Facultad de Inglés en la Central South University (中南大学). Es una traductora con mucha experiencia y entre sus traducciones, se cuenta la primera traducción al chino de la novela de Vladimir Nabokov *Lolita*, así como las versiones de *Tess of the D'Urbervilles* de Thomas Hardy, el bestseller de Margaret Mitchell *Gone with the Wind* y *Jane Eyre*, de Charlotte Brontë (Zhao 2006).

Hemos encontrado cinco ediciones de la traducción de Huang Jianren y hemos seleccionado la publicada en el año 2010, la cual además de ser la más actualizada de las cinco, está editada por Zhongyangbianyichubanshe (中央编译出版社), una editorial especializada en la publicación de traducciones de literatura clásica de todo el mundo. La información relativa a las demás ediciones puede consultarse en el apéndice 2.

Las cinco ediciones de la traducción de Huang Jianren pertenecen a colecciones denominadas de literatura clásica o identificadas con la palabra clave “literatura”, es decir, a lo que aspira la traductora es a darle a su obra una imagen como parte de la literatura clásica en vez de hacer una traducción para complacer a los niños o un libro humorístico.

En comparación con la época de la primera traducción, en la actualidad el chino ya ha logrado una forma estándar y bien definida. El número de diccionarios de chino es un buen reflejo de la estandarización de este idioma. Para ilustrar este fenómeno, presentamos unos datos procedentes de Duxiu.com: de 1920 a 1979, el número total de diccionarios publicados es 187, mientras que de 1980 a 2010 el número se ha disparado hasta alcanzar 6.074. Con estos diccionarios, se han completado las reglas gramaticales, sintácticas y léxicas, haciendo que el conocimiento explícito de ese idioma sea cada vez más riguroso. Al mismo tiempo, la evolución de los estudios de traducción en China y la práctica traductora se han multiplicado desde la aplicación de la Política de Reforma y Apertura en 1979. La imagen de “una traducción típica y buena” ha tomado forma poco a poco en la sociedad (Sun 2002:41). Por otra parte, el nivel medio de inglés del pueblo chino ha mejorado sustancialmente, con lo cual resulta difícil recurrir a la adaptación para conservar los juegos. Por ejemplo, un traductor contemporáneo posiblemente sufra más presión si traduce *Porpoise* como 鲤鱼 (carpa), la opción aplicada por Zhaoen 1922, en vez de 海豚 (delfín), dado que muchos lectores ya saben lo que significa *Porpoise*, aunque el juego de palabras se pierda totalmente con la traducción literal.

Políticamente, durante la Revolución Cultural (1966-1976), se traducían pocos textos y la mayoría de las obras extranjeras sufrían alguna supresión, reducción o modificación arbitraria a la hora de ser traducidas al chino a causa de la censura política. Sin embargo, desde los años ochenta y noventa, y sobre todo en el nuevo siglo, el mundo académico y científico disfruta de más libertad que antes. Los lectores actuales requieren una “traducción fiel” de las obras extranjeras después de decenios de haber tenido acceso solo a traducciones políticamente aceptables; por lo tanto, la traducción literal en la traducción literaria está muy de moda hoy en día en China (Liu 1997:38).

2.3. Las traducciones al castellano

Para hacer la comparación de traducciones de las mismas épocas, también se ha tenido en cuenta la calidad de la traducción y los estudios que se han hecho sobre

las distintas versiones. Por ello, hemos escogido la primera traducción al castellano, de Juan Gutiérrez Gili, del año 1927 y otra más actual, de Juan Gabriel López-Guix, editada en 2002. Ambas traducciones se publicaron en la ciudad de Barcelona. Somos conscientes de que se han producido numerosas traducciones de *Alice's Adventures in Wonderland* al castellano, especialmente en las últimas décadas. Entre ellas la de Jaime de Ojeda es una de las más estudiadas; sin embargo, hemos escogido la traducción de López-Guix. Se trata de una traducción más reciente, de la misma década que la traducción al chino en nuestro corpus, por lo que no se ha estudiado todavía. Por otra parte, López-Guix no sólo es traductor, sino también profesor universitario de traducción. Ha hecho reflexiones sobre su traducción de esa obra en forma de artículo académico, lo que proporciona un valioso material de apoyo para nuestro análisis.

García Deniz distingue en su tesis doctoral *El estilo de "Alice's Adventures in Wonderland" y las traducciones españolas* (1981)⁶ dos etapas en las traducciones de esta obra. Ese cambio es perceptible en España a partir de 1970, fecha en la que se empiezan a publicar traducciones destinadas a un público adulto. También explicita en su tesis que la traducción de Gutiérrez Gili se dirige a un público infantil, “sin notas de traductor, introducción o prefacio; todo parece indicar que está destinada a los niños, no a los adultos.” (García Deniz 1981: 657). Respecto a este tema, López-Guix cree que un traductor no tiene que optar entre un estilo orientado a los niños o bien orientado a los adultos para este libro, porque la obra original tampoco ha escogido una u otra opción (López-Guix 2006).

A diferencia de la situación del chino, que sufre un periodo de crisis en la década de los años veinte del siglo pasado y presenta unas características más estables en el nuevo siglo, el español no ha sufrido un cambio tan drástico entre las épocas de las dos traducciones. Sin embargo, se percibe una tendencia importante en la traductología, es decir, pasa del concepto riguroso de fidelidad al texto original a la noción de equivalencia, la cual se desarrolla en distintos tipos cada vez más tolerantes a la adaptación: la literal, la dinámica, la funcional, la cultural, etc. Los estudios de traducción se liberan cada vez más de una simple consideración lingüística para tener en cuenta los participantes de la comunicación y el contexto cultural. Se concede cada vez más libertad al traductor para dejar oír su voz y permitirle aplicar las estrategias y adaptaciones que considere oportunas, muchas veces inevitables y necesarias (Pascua 2002). Como el traductor de la segunda versión española, López-Guix, es además traductólogo, es muy posible que dicha tendencia influya en su práctica traductora.

2.3.1. Juan Gutiérrez Gili, el autor de la versión de 1927

La primera traducción al español fue publicada por la Editorial Juventud, hecha por Juan Gutiérrez Gili (Irún, 1894 - Barcelona, 1939) e ilustrada por Lola Anglada; R. M. Turvey también ilustró ese libro en 1938 (Orero 2007:94). El hecho de que esta traducción no contenga la ilustración original permite en ciertos sentidos una domesticación de los culturemas. Comentamos ese fenómeno con más detalle en el apartado número 5.

Históricamente, parece que *Alicia* se conoció en España durante 25 años sólo a través de la traducción de Juan Gutiérrez Gili, protegida por unos derechos exclusivos de traducción al castellano. Esta traducción se ha seguido vendiendo regularmente, gracias a, al menos, ocho ediciones sucesivas con dos formatos diferentes y ha sido tomada como original de algunas adaptaciones. (García Deniz 1981: 674).

Además, la obra ha sido ampliamente difundida en Sudamérica por Juventud, mediante diversas empresas asociadas de distribución. Las primeras ocho ediciones son de 1927, 1931, 1935, 1942, 1947, 1952, 1958 y 1972 (García Deniz 1981: 658-659). La 9ª edición publicada por Editorial Juventud apareció en 1992. A partir del año 1935, el nombre del traductor ya no apareció en el libro, porque Gutiérrez Gili fue una persona non grata durante la dictadura franquista. El editor sustituyó “Gutiérrez Gili” por su propio nombre, “José Fernández”, o por el de cualquier otro traductor sin importancia durante este periodo (Orero 2007:94). “José Fernández” fue el seudónimo utilizado por Editorial Juventud para todos los traductores desconocidos, o aquellos que por razones políticas se mantuvieron anónimos. En el caso de *Alice's Adventures in Wonderland*, “José Fernández” representa a Juan Gutiérrez Gili, cuyo nombre apareció como traductor de esa obra hasta la cuarta reedición en septiembre de 1935. Este seudónimo del traductor apareció a partir de la 5ª reedición, en octubre de 1947. Desde la guerra civil española y hasta hoy la editorial ha seguido utilizando ese seudónimo (Orero 2007:94).

Gutiérrez Gili era poeta, periodista e impulsor de múltiples proyectos literarios y editoriales. Era un autor casi desconocido para la mayoría de los historiadores de la literatura. Estuvo desde muy pronto vinculado a los movimientos poéticos de vanguardia, como el Ultraísmo y el Creacionismo (Barradas 1996: 2).

Como traductor, sus actividades son difíciles de establecer con algún grado de precisión, ya que desde la Guerra Civil sus traducciones han aparecido con el seudónimo de José Fernández, por lo que existe una brecha de unos 30 años en su producción literaria, que nunca ha sido debidamente corregida y que hace imposible establecer una lista completa de sus traducciones (Orero 2007:94). Hemos encontrado dos traducciones suyas con su nombre: *Historia de la Humanidad* y *Espíritu del cura de Ars*. Quizá la más importante de las que pueden identificarse con su nombre sea *Alicia en el País de las Maravillas*.

García Deniz evaluó muy positivamente⁷ la traducción de Gutiérrez Gili, comparándola con nueve traducciones posteriores, incluida la de Jaime de Ojeda. Vemos en la tabla siguiente que en la traducción de los juegos de palabras, Gutiérrez Gili ha obtenido 432 puntos, ocupando el tercer lugar, ligeramente menos que Ojeda (497) y Stilman (443).

Tabla 1: Evaluación de García Deniz de las diez traducciones que analiza. Fuente: García Deniz (1981: 984)

	Juegos de palabras	Cursivas	Personajes	Títulos de los capítulos	Ilustraciones	Total
Carroll	960	40	50	30	420	1500
Gutiérrez	432	20	17	15	300	748
Ballester	357	16	16	15	40	444
Martí	231	16	15	0	120	382
Ribera	415	36	23	15	40	529
Ojeda	497	32	19	15	420	983
Acerete	372	16	13	15	0	419
"HumptyDumpty"	358	20	13	12	200	603
Alba	422	28	22	15	420	907
Fuentes	296	36	23	15	300	670
Stilman	443	36	15	15	420	929

2.3.2. J.G. López-Guix, autor de la versión de 2002

Juan Gabriel López-Guix, licenciado en Historia por la Universidad de Barcelona, es traductor del inglés y francés. Se dedica sobre todo a la traducción de narrativa, ensayo y divulgación científica, así como a la traducción para la prensa. Entre otros autores, ha traducido a Julian Barnes, Joseph Brodsky, Douglas Coupland, David Leavitt, Lewis Carroll, Michel de Montaigne, George Saunders, Vikram Seth, George Steiner y Tom Wolfe. Es coautor de un *Manual de traducción inglés-castellano*. Enseña en la Facultad de Traducción e Interpretación de la Universidad Autónoma de Barcelona y su tesis doctoral versa sobre la traducción de la Biblia (López-Guix 1997).

Cuando López Guix tradujo *Alice* en 2002, ya había numerosas traducciones de esta obra. Admitió que este hecho le creaba mucha presión a la hora de traducir, si bien por otra parte pensaba que "*Translating is a way of questioning a work, and the more translations we have of it, the more answers we get from it.*" (López-Guix 2006: 96). Destaca la importancia de hallar un equilibrio entre la realidad y lo ficticio, es decir, todas las cosas que parecen absurdas en el País de las Maravillas tienen su referencia en la vida real del autor y si el traductor la omite, podrá causar una falta de información en la traducción (López-Guix 2006).

Como hemos detectado una tendencia interesante en los estudios de traducción, nos interesa especialmente si el hecho de ser traductólogo y profesor universitario de traducción hace que los estudios de traducción le influyan en la actividad traductora.

Nos contesta López Guix con la siguiente frase: “La bibliografía sobre estudios de traducción me ha servido y me sirve para verbalizar mi práctica y reflexionar sobre ella.”⁸

El traductor también nos proporciona informaciones sobre su proceso de traducción en el caso de *Alice in Wonderland* (comunicación personal):

Mi actividad traductora tiene diversas facetas. En el caso de Alicia, lo que más me influyó fue la lectura de bibliografía crítica sobre el autor y la obra; y, de modo especial, las tres ediciones críticas de Martin Gardner. En esta práctica traductora (que he seguido manteniendo) me he encontrado muchas veces teniendo que traducir algún fragmento de tipo exegético sobre un pasaje o incluso alguna palabra de una obra escrita originalmente en inglés y, al buscar la traducción, he descubierto que ésta no servía a los fines del comentario. Eso me ha hecho especialmente sensible a la cuestión mencionada más arriba: la apertura de las interpretaciones. El traductor debe intentar ser el lector más profundo del texto, decidir las posibilidades interpretativas relevantes (algunas patentes y otras latentes) y, en la medida de sus fuerzas (y las de su lengua de llegada), trasladarlas.

Respecto a la traducción de juegos de palabras, López-Guix explicó sus prioridades del modo siguiente:

El criterio para la traducción de los juegos de palabras fue mantenerlos como juegos de palabras y, al mismo tiempo, dotarlos de un grado aceptable de naturalidad que modo que no resultaran forzados en la lengua de llegada. Y ello manteniendo los equilibrios y encadenamientos presentes en el original (comunicación personal).

3. La traducción de los juegos de palabras y el receptor meta

En la actividad comunicativa, el receptor tiene un papel sumamente importante para decidir si la comunicación es eficaz. La mera comprensión del significado de cada palabra en un juego de palabras no basta para que se complete su función comunicativa. El receptor tiene que esforzarse más de lo habitual en concentrarse en un proceso complejo de decodificación que requiere aplicar simultánea y eficientemente estrategias de comprensión del código y estrategias de interpretación de la situación a partir de informaciones culturales o ambientales. Para que un juego de palabras funcione comunicativamente se necesita que el emisor y el receptor compartan un cierto grado de competencia en el código lingüístico y al mismo tiempo un conocimiento del mundo proporcional.

3.1. Grupos de receptores del texto de origen

Sin tener en cuenta la traducción, podemos suponer la existencia de por lo menos cinco grupos de receptores de *Alice's Adventures in Wonderland*: a) Alicia y sus hermanas; b) los ingleses en la época Victoriana; c) los lectores contemporáneos en la Gran Bretaña; d) los estadounidenses y gente de otros países de habla inglesa; e) los que tienen inglés como lengua extranjera.

El nivel de coincidencia de la lengua y el conocimiento de los lectores con el autor respecto a ese libro en concreto se ilustra con la figura siguiente:

Tabla 2: Cinco tipos de lectores de la obra original (elaboración propia).

Lector de la obra original	Lengua	Conocimiento
a) Alicia y sus hermanas		
b) los ingleses en la época Victoriana		
c) los lectores contemporáneos en la Gran Bretaña		
d) los estadounidenses y gente de otros países de habla inglesa		
e) los que tienen el inglés como lengua extranjera		

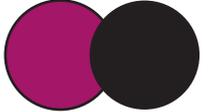
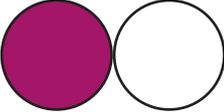
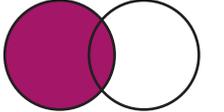
“Cuando alguien comienza a participar en un intercambio comunicativo, no lo hace desde cero, sino que parte de una experiencia almacenada en estructuras mentales que le permite derivar información de los enunciados que recibe.” (Muñoz 1995: 173). Podemos observar que la comprensión del texto no será completa por los dialectos diacrónicos y diatópicos, pero aún más porque en el texto existe gran cantidad de culturemas específicos del Oxford de finales de siglo XIX, algunos de los cuales sólo son compartidos por el autor y las niñas Liddell, las destinatarias inmediatas de esta obra (Calzada Pérez 1995). Cuanto más lejos está el lector del autor (tanto en el tiempo como en el espacio), menor es la coincidencia entre la lengua (aunque siga

llamándose inglés) y el conocimiento, de modo que la comprensión será más difícil o diferente. Por ejemplo, Carroll parodia canciones populares en Inglaterra en la época del autor, por lo tanto los estadounidenses o los ingleses de siglo XXI no podrán captar el humor del texto igual como los niños ingleses en aquella época. Así, Carroll aludió a sí mismo con el pájaro “Dodo”. A causa de su tartamudez, cuando se presentaba decía: “*I’m Do, Do, Dodgson.*” Asimismo, el Ratón en el cuento se refería a la profesora de las niñas y las tres niñas que viven en el fondo de un pozo era una referencia a las tres hijas de la familia Liddell, es decir, Elsie es L.C. (Lorina Charlotte), Tillie se refiere al sobrenombre de Edith, Matilda, y Lacie es un anagrama de Alice (Gardner 1984). Se trata de informaciones especiales que sólo Alicia y sus hermanas comprendían.

3.2. Grupos de receptores de las traducciones

Ahora bien, el receptor de las traducciones normalmente no posee conocimiento sobre inglés o no está dispuesto hacer el esfuerzo de leer el libro en un idioma extranjero; de igual modo, la divergencia cultural será bastante considerable.

Tabla 3: Dos tipos de lectores de la traducción (elaboración propia).

Lector de traducción	Lengua	cultura/conocimiento
Chino		
Español		

“Las culturas y lenguas ‘puras’, es decir, que no incluyen visiones del mundo, conceptos o palabras que originalmente pertenecieron a una cultura o lengua distinta, no existen.” (Muñoz1995:172). Además de la falta de coincidencia, cada grupo de lectores de la traducción tiene su propia lengua, costumbres, creencias, religión, etc., las cuales probablemente son bastante distintas de las del autor y las destinatarias originales. A la hora de traducir, el traductor hace una presuposición de esta divergencia, según la cual establece su estrategia traductora, es decir, postula que el lector de texto meta poseerá o no determinados conocimientos lingüísticos o culturales para poder descodificar bien el texto traducido. Cuando la respuesta es que no, el traductor actúa como mediador cultural utilizando técnicas como la explicitación, la amplificación o la explicación para ayudar al lector a entender el texto lo mejor posible. Sin embargo, cabe mencionar que el nivel de divergencia lingüística y cultural difiere entre cada

lector, por lo tanto, es lógico que una traducción difícilmente se ajuste a los niveles de cada uno de los lectores.

4. Análisis de los juegos de palabras

En este estudio adoptamos la definición de los juegos de palabras según Dirk Delabastita (1997:128).

Wordplay is the general name of the various textual phenomena in which structural features of the language(s) used are exploited in order to bring about a communicatively significant confrontation of two (or more) linguistic structures with more or less similar forms and more or less different meanings.

Para él los juegos de palabras son un fenómeno textual caracterizado por la confrontación de la forma y el sentido. Asimismo, la taxonomía de los juegos de palabras según los métodos de traducción que planteó Delabastita (1996: 134) es la siguiente, mi traducción:

Juego de palabras – juego de palabras: el juego de palabras de texto original es traducido por un juego de palabras de la lengua meta, que puede ser más o menos diferente del anterior en términos de la estructura formal, la semántica, o la función textual.

Juego de palabras – sin juego de palabras: el juego de palabras se traduce por una expresión o frase que no contiene juegos de palabras y que puede salvar los dos sentidos, pero no en forma de juego de palabras, o bien selecciona uno de los sentidos a costa de la supresión del otro.

Juego de palabras – recurso retórico relacionado: el juego de palabras se sustituye por un recurso retórico relacionado (la repetición, la aliteración, la rima, la vaguedad referencial, la ironía, la paradoja, etc.), que pretende recuperar el efecto del juego de palabras del texto original.

Juego de palabras – cero: el fragmento de texto que contiene el juego de palabras es simplemente omitido.

Juego de palabras TO – TM: el traductor reproduce el juego de palabras del texto de origen y posiblemente su entorno inmediato en la lengua original, es decir, sin “traducirlo”.

Sin juego de palabras – juego de palabras: el traductor introduce un juego de palabras en la posición del texto meta donde el texto original no tiene juegos de palabras, a fin de compensar los juegos de palabras perdidos en otro lugar del texto, o por cualquier otra razón.

Cero – juego de palabras: se agrega un material textual totalmente nuevo, que contiene juegos de palabras y que no tiene precedentes ni justificación aparente en el texto original, excepto como estrategia de compensación.

Técnicas editoriales: notas explicativas al pie de la página o al final, comentarios incluidos en el prólogo de los traductores, presentación “antológica” de soluciones diferentes, supuestamente complementarias, para el mismo problema del texto original.

En este apartado, vamos a analizar unos fragmentos de juegos de palabras en el texto de origen y las traducciones, adoptando la categorización de técnicas traductorales específica para juegos de palabras de Delabastita presentada anteriormente. Por la limitación de espacio, en este trabajo nos centramos en dos ejemplos que nos parecen especialmente interesantes. El primero refleja soluciones muy distintas de los cuatro traductores, debidas a las restricciones impuestas por las lenguas de llegada. El segundo es una buena muestra de una característica de la obra original como es la interrelación textual, es decir, los fragmentos textuales se relacionan estrechamente entre sí, con lo cual el tratamiento individual de un juego de palabras puede poner en riesgo la coherencia de la traducción.

Usaremos CH 1 para referirnos a Zhao Yuanren (1922), CH 2 para Huang Jianren (2010), ES 1 para J. Gutiérrez Gili (1927) y ES 2 para J.G. López Guix (2002) en este apartado y el siguiente.

4.1. Ejemplos de juegos de palabras presentes en el texto

4.1.1. I had not a knot

Es un fragmento extraído del capítulo III, *A Caucus-Race and a Long Tale*, donde el mismo título contiene un juego de palabras, es decir “*a Long Tale*” es una secuencia homófona de “*a Long Tail*”. El Ratón le iba a contar un cuento largo y triste a Alicia, quien creyó que el animal se refería a su cola larga. A pesar de que estaba un poco enfadado con la niña, el Ratón siguió con su historia, cuando de repente se dio cuenta de que Alicia no le estaba prestando mucha atención, entonces le preguntó: “¿En qué estás pensando?”

	Texto	Técnica de traducción
EN	‘I beg your pardon,’ said Alice very humbly: ‘you had got to the fifth bend, I think?’ ‘I had NOT!’ cried the Mouse, sharply and very angrily. ‘A knot!’ said Alice, always ready to make herself useful, and looking anxiously about her. ‘Oh, do let me help to undo it!’(p29)	
ES 1	- Usted perdone- respondió Alicia modosamente-; creo que ha llegado usted a la quinta vuelta, si no he oído mal. - ¡No, señora!- repuso el Ratón con acritud y enfado. - Un nudo- observó Alicia- puede siempre tener alguna utilidad. Déjeme que le ayude a deshacer ese nudo de tu historia. (p35)	Juego de palabras -juego de palabras

	Texto	Técnica de traducción
ES 2	- Te pido perdón –contestó Alicia muy humildemente-, creo que estabas en la quinta vuelta, ¿verdad? - ¡Estoy tan indignado que se me hace un nudo...! –exclamó el Ratón muy tajante y enfadado. – ¿Un nudo? – dijo Alicia, dispuesta a echar una mano y mirando con inquietud a su alrededor–. Por favor, deja que te ayude a deshacerlo. (p26)	Juego de palabras TO – TM
CH 1	阿麗思很謙虛地道「對不住對不住你說到了第五個彎彎兒勒不是嗎?」 那老鼠很兇很怒地道「我沒有到!」 阿麗思道「你沒有刀嗎? 讓我給你找一把罷!」(阿麗思說着四面瞧瞧因為她總喜歡幫人家的忙。) (p39)	Juego de palabras TO – TM
CH 2	“对不起!” 爱丽丝谦和地说, “你讲到第五个拐弯了, 对吗?” “不对!” 老鼠气的大叫。 “结子! *” 爱丽丝向来爱帮忙, 赶紧四下张望, “哦, 让我帮你解开吧!” *英文not (不) 与knot (结) 同音。(p20)	Técnicas editoriales

El autor del texto original aprovecha la homofonía entre “not” y “knot” para hacer este juego de palabras, que es un juego horizontal. Los juegos de palabras suelen contener dos elementos, que pueden ser dos significados de una palabra, dos pronunciaciones similares/idénticas o escrituras similares/idénticas. Cuando los dos elementos están presentes en el texto, lo denominamos un juego de palabra horizontal, mientras que los juegos que cuentan con un término ausente del texto se denominan ‘verticales’ (Delabastita 1996:128). Ese juego de palabras se relaciona con otro que aparece en este mismo capítulo. Se trata del cuento largo y triste del Ratón escrito en forma de una cola a causa del malentendido por parte de Alicia, lo cual se debe a la homofonía entre las dos palabras inglesas *tail* y *tale*, como hemos mencionado antes. La cola tiene forma larga y delgada, de modo que parece lógico que Alicia, siguiendo el malentendido de antes, piense que se ha anudado la cola del Ratón. ES 1 es una traducción literal del primer término del juego; es literal en el sentido que traduce el significado, sin atención a la pronunciación, sin embargo, el juego se mantiene, ya que aparece ‘nudo’ usado en dos sentidos distintos, a pesar de que el malentendido del original se pierde a causa de esa decisión que ha tomado el traductor. Por su parte, ES 2 amplifica la información, añadiendo “Estoy tan indignado que se me hace un nudo”, manteniendo así la lógica con el “nudo”, aunque ese nudo normalmente esté en la garganta en vez de en la cola. El juego original se pierde también, pero en el texto meta el traductor introduce otro juego de palabras con “se me hace un nudo”, que cumple la misma función que el juego original, la cual en este caso es el efecto humorístico.

Zhao acudió a dos pares de caracteres en chino: los parónimos 到 (llegar) y 刀 (cuchillo); los homónimos 有 (haber) y 有 (tener). A continuación se presenta la re-traducción de CH1 al español para facilitar la comprensión al lector.

El Ratón dijo furiosamente: “¡No, no he llegado!”
 Alicia contestó: “¿No tienes cuchillo? ¿Quieres que te dé uno?”

Ese juego nuevo en la traducción, aunque no tiene que ver con el “nudo”, causa el mismo efecto en el receptor meta que el original, es decir, una sonrisa del lector. No obstante, “el cuchillo” no se relaciona con la cola del Ratón, por lo tanto este tratamiento individual del juego de palabras pierde la coherencia natural entre los juegos de palabras del original.

CH 2 opta por la técnica “juego de palabras–sin juego de palabras” y la nota del traductor. Su retraducción es la siguiente:

“¡Un nudo!” A Alicia le encanta ayudar a los demás, por eso miró alrededor, “oh, ¡déjame deshacerlo para ti!”

Nota de la traductora: en inglés *not* y *knot* tienen pronunciación idéntica.

En esa traducción no se refleja el efecto humorístico que ha creado el texto original, ya que el juego de palabras está suprimido. No obstante, mediante la nota a pie de página, el lector meta es consciente de que hay un juego de palabras en la obra inglesa.

4.1.2. The Tea

El segundo ejemplo consiste en un fragmento del capítulo XI, donde el Rey de Corazones procura encontrar al ladrón que robó una tarta hecha por la Reina. Llaman como testigo al Sombrerero, que está bastante nervioso. Mientras está contando lo que sucedió hace una semana, el Rey malentende sus palabras.

	Texto	Técnica de traducción
EN	<p>`–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>`The twinkling of the what?' said the King.</p> <p>`It began with the tea,' the Hatter replied.</p> <p>`Of course twinkling begins with a T!' said the King sharply. `Do you take me for a dunce?' (p100)</p>	

	Texto	Técnica de traducción
ES 1	<p>Y apenas había comenzado a tomar el té..., no hará más de una semana..., y entre que las tostadas con mantequilla se hacían tan delgadas... y que empezó el temblequeo del té...</p> <p>– ¿El temblequeo de qué? –inquirió el Rey.</p> <p>– Empezó con el té –contestó el Sombrerero.</p> <p>– Naturalmente, empieza con T –repuso el Rey, con aspereza-. ¿Crees que hablas con un idiota? (p132)</p>	<p>1) Juego de palabras – sin juego de palabras</p> <p>2) Juego de palabras – juego de palabras</p>
ES 2	<p>Y no había empezado a tomar mi té... no hacía más de una semana... y entre las rebanadas cada vez más finas... y el titilar de la te...</p> <p>– ¿El titilar de qué? –dijo el Rey.</p> <p>– Empezó con la te... –contestó el Sombrerero.</p> <p>– Claro que titilar empieza con una te. Cortó secamente el Rey– ¿Me tomas por ignorante? (p124)</p>	<p>1) Juego de palabras – sin juego de palabras</p> <p>2) Juego de palabras – juego de palabras</p>
CH 1	<p>「我不過剛才起頭喝我的茶 – 喝了沒有一個禮拜出頭 – 而且說起那麵包越弄越薄 – 而且那茶又要查夜 –」</p> <p>那皇帝道「什麼東西查夜？」</p> <p>那帽匠道「查夜先從茶起頭。」</p> <p>那皇帝厲聲地道「自然茶葉是茶字起頭你當我傻子嗎？」 (p169)</p>	<p>1) Juego de palabras – sin juego de palabras</p> <p>2) Juego de palabras TO – TM</p>
CH 2	<p>“我还没开始喝茶呢……一个多星期了……黄油面包又这么菲薄……一丁点儿茶水。”</p> <p>“一丁点儿什么？” 国王问。</p> <p>“一丁点儿茶水。” 帽商回答。</p> <p>“当然是一丁点儿茶水！你当我是白痴？” (p77)</p>	<p>1) Juego de palabras – sin juego de palabras</p> <p>2) Juego de palabras – cero</p>

En este fragmento se encuentran dos juegos: el primero consiste en la frase hecha “*bread and butter*”, cuya definición en *Oxford Dictionary* es: “*a person’s livelihood or main source of income/used in reference to something everyday or ordinary.*” Obviamente en el texto más bien se refiere simplemente a pan y mantequilla. Las cuatro traducciones son literales y el juego no ha llegado a pasar a los textos meta.

El segundo juego de palabras consiste en la homofonía entre *T* y *tea*. La palabra *twinkle* de este fragmento está relacionada con la canción del sombrero “*Twinkle, twinkle, Little bat*” del capítulo VII, la merienda de los locos. De hecho, lo que quería decir el Sombrerero en esa ocasión era: “*and the twinkling of the tea-tray*”, que viene de la canción: “*Like a tea-tray in the sky. Twinkle, twinkle—*”, aunque en este caso el Rey no le dejó terminar su frase y lo entendió mal. ES 1 traduce *twinkle* por “Temblequeo”, una palabra que comienza con la letra te, sin embargo, en la canción del capítulo VII, traduce “*Twinkle*” como “Parpadea”, por lo que se pierde la cohesión de la historia. Además, “*tea-tray*” en ES 1 es “bandeja”, que no empieza por la

letra *te*. En cambio, ES 2 pone en ambos casos “*Twinkle*” como “titilar” y “*tea-tray*” como “tetera”, de modo que conserva perfectamente la coherencia en la traducción.

En castellano la letra T y el té también son homófonos como en inglés, sin embargo las dos “tes” no son del mismo género, de modo que el Rey no puede confundir el uno con la otra. De todas formas, las dos versiones españolas optan por la solución de idéntico juego de palabras, aunque la primera traduce el “té” y la segunda, la “T”.

En CH 1, otra vez Zhao Yuanren intenta encontrar la solución en la lengua meta. 叶 (‘hojas de té’) y 夜 (‘patrullar por la noche’) son homófonas. Ambas comienzan con *cha*, tono segundo, que significa “té” en la primera palabra y “patrullar” en la segunda, de modo que la traducción de la versión china al español es la siguiente:

Sombrero: El té necesita patrullar por la noche.

Rey: ¿Qué hay que patrullar por la noche?

Sombrero: Empieza la patrulla por la noche por el té.

Rey: Claro que “las hojas de té” empieza con el té. ¿Me tomas por tonto?

CH 2 suprime directamente el segundo juego, es decir, en la traducción ni siquiera aparece el rasgo de una palabra que comienza con determinado carácter o letra. Esta omisión no afecta gravemente al desarrollo del argumento, pero sin embargo, a nivel de estilo, discrepa bastante del original. Su retraducción es:

¿Un poco de qué?—Preguntó el Rey.

Un poco de té.—Respondió el Sombrero.

¡Claro que es un poco de té! ¿Me tomas por tonto?

4.2. Comparación de técnicas de traducción

Como hemos visto en los ejemplos, en cada caso en el nivel microtextual, los traductores optan por la técnica que resuelve el juego de palabras individual y el resultado del conjunto de las decisiones se proyecta al nivel macrotextual, es decir, la estrategia de la traducción, que puede ser más literal o más libre a causa de la acumulación de las técnicas concretas que son usadas por el traductor.

Para obtener una visión global sobre cómo los traductores han tratado los juegos de palabras, hemos escogido 21 fragmentos entre los más estudiados en trabajos anteriores relacionados con el tema. Hemos excluido las parodias y el cuento de la cola a causa de las múltiples técnicas que se aplican en su traducción. A partir de la muestra, hemos hecho el cálculo que presentamos a continuación. Como algunos fragmentos contienen más de un juego de palabras y los traductores utilizan más de una técnica, la suma del número de técnicas aplicadas no equivale a 21. Mostramos el resultado en forma de la siguiente tabla:

Tabla 4: Comparación de técnicas de traducción (elaboración propia).

	ES 1 Gutiérrez Gili	ES 2 López Guix	CH 1 Zhao	CH 2 Huang
Juego de palabras – juego de palabras	4	3	3	3
Juego de palabras – sin juego de palabras	15	9	7	11
Juego de palabras – recurso retórico relacionado	1	1		1
Juego de palabras – cero				2
Juego de palabras TO – TM	8	15	18	
Sin juego de palabras – juego de palabras				1
Cero – juego de palabras				1
Técnicas editoriales				9

Se observa que ES 1 posee el porcentaje más alto de <juego de palabras – sin juego de palabras> (15), mientras que CH 1 tiene más fragmentos de <juego de palabras TO – TM >(18), es decir, en CH 1 se nota un gran esfuerzo por reproducir los juegos de palabras en la lengua meta, a pesar de la enorme diferencia lingüística entre el inglés y el chino. En ES 2 también vemos 15 casos de <juego de palabras TO – TM>, que representan más que la mitad del total de las técnicas. <Técnicas editoriales> ha sido un método mayoritario en CH 2 y como consecuencia, en esos casos no se han conservado los juegos de palabras en la traducción.

Si relacionamos las técnicas traductoras con la preservación de los juegos de palabras en los textos meta, veremos que en el caso de las técnicas que preservan los juegos de palabras, es decir, <juego de palabras – juego de palabras>, <juego de palabras TO – TM>, <sin juego de palabras – juego de palabras> y <cero – juego de palabras>, se preservan los juegos de palabras en la traducción; en cambio, cuando se utilizan las técnicas <juego de palabras – sin juego de palabras>, <juego de palabras – cero> y <técnicas editoriales>, se pierden estos recursos estilísticos. Vale la pena mencionar que <juego de palabras – recurso retórico relacionado> es una solución con la que se conserva el efecto humorístico del texto original, aunque no en forma de juegos de palabras. Al sumar la frecuencia de esos tres grupos de técnicas traductoras, junto con el uso del recurso retórico relacionado, conseguimos el resultado siguiente:

Tabla 5: Preservación de juegos de palabras en la traducción (elaboración propia).

	ES 1 Gutiérrez Gili	ES 2 López Guix	CH 1 Zhao	CH 2 Huang
Juego de palabras	12	18	21	5
Sin juego de palabras	15	9	7	22
Recurso retórico relacionado	1	1		1

Se observa que CH 1 y CH 2 contrastan marcadamente entre sí, ya que CH 1 preserva en gran medida los juegos de palabras (con 21 casos preservados), mientras que CH 2 tiende a eliminarlos (22 casos sin juegos de palabras). Asimismo, ES 2 contiene más juegos de palabras (18) que ES 1 (12), aunque el contraste no es tan importante como en las dos traducciones al chino.

5. Conclusión

Hemos sistematizado las técnicas traductoras y los juegos de palabras tanto en forma cuantitativa como cualitativa. Nos corresponde ahora intentar poner en relación los resultados de los análisis con los factores socioculturales e individuales.

El traductor de CH 1, Zhao Yuanren, sentía una especial predilección por *Alice's Adventures in Wonderland* y era consciente de que los juegos de palabras eran un aspecto clave para la traducción de esta obra. Su concepto de cómo se debía traducir esta obra era “traspasar su espíritu” (Yang y Zhao 1998). Además, él era “el padre de la lingüística china”, autor de *Gramática del chino oral*. Esos privilegios le dieron la posibilidad de manipular la traducción con más libertad. Por otra parte, en los años veinte del siglo pasado, cuando Zhao hizo la traducción de *Alice*, el chino estaba en un periodo de reforma, es decir, no existía un estándar del idioma, cosa que también debió facilitarle la creación. De hecho, la CH 1 es la versión más creativa y la que ha conservado más juegos de palabras.

En cambio, cuando Huang Jianren hizo su traducción en 2005, el chino vernacular ya había llegado a una época muy madura, de modo que no era fácil la creación con plena libertad en la lengua de llegada para conservar el juego de palabras como lo hizo Zhao en los años veinte del siglo pasado. Al mismo tiempo, el nivel de inglés de los lectores ha mejorado sustancialmente en estos 90 años, por lo que tampoco resulta conveniente desviarse demasiado del original para crear un nuevo juego en la lengua meta, como en el caso de traducir *knot* por “cuchillo” (Zhao 1922). En tercer lugar, se ha formado un “modelo de buena traducción” en la sociedad, que suele ser definida como literal y seria (Sun 2002), con lo cual la reproducción de los juegos de palabras resulta poco aceptable. Lo que también inspira la postura de la traductora es crear una traducción privilegiada entre las obras clásicas en vez de un libro gracioso para niños. Todo eso puede explicar que la CH 2 sea más literal y con menos juegos de palabras.

Si podemos afirmar que la traducción al chino más reciente es más literal y conserva menos juegos de palabras, en cambio en el caso de las dos traducciones al español sucede todo lo contrario.

ES 1, la primera traducción al español, se hizo en 1927, cuando aún no se había publicado *The Annotated Alice* (1ª edición en 1960), fuente de información principal para el traductor de ES 2. A pesar de que al primer traductor le faltaban esas informaciones auxiliares, hecho bastante común para el introductor de una obra extranjera, ES 1 ha gozado de un gran prestigio durante 25 años tanto en España como en Sudamérica y ha sido reimpressa muchísimas veces (García Deniz 1981). Este hecho, además de ser un resultado de poseer los derechos exclusivos de traducción al español, también es fruto de la buena calidad de la traducción. En el aspecto concreto de los juegos de palabras, ES 1 reproduce un porcentaje considerable de este tipo de recursos (40,9%).

El traductor de ES 2, Juan Gabriel López-Guix, dispuso de más documentación sobre la obra cuando realizó su traducción en 2002, sobre todo *The Annotated Alice*. López-Guix explicitó que su criterio para la traducción de los juegos de palabras fue mantenerlos como tales. Esta prioridad suya se refleja en su traducción: ES 2 reproduce 59,1% de los juegos de palabras, 18,2% más que ES 1.

Gutiérrez Gili no recibió formación como traductor, sin embargo, López Guix es traductólogo y profesor de traducción. Él confirma que este hecho le ha servido y le sirve para verbalizar su práctica y reflexionar sobre ella.⁹

En cuanto al público previsto como destinatario, según García Deniz, ES 1 está formulado para niños. En cambio, López Guix aclara que su traducción no se dirige especialmente ni a niños ni a adultos. Se puede postular también que es comprensible que un libro destinado a niños contenga menos juegos de palabras que uno destinado al público en general. Las dos traducciones de *Alice's Adventures in Wonderland* que analizamos coinciden con esta tendencia: ES 2 reproduce más juegos de palabras que ES 1.

Cuando comparamos las dos primeras traducciones a ambas lenguas, se nota que en 21 de los 28 casos CH 1 ha preservado juegos de palabras, mientras ES 1 lo logra en 12 casos. En cuanto a las dos traducciones más recientes, observamos que ES 2 ha reproducido en 18 casos juegos de palabras cuando CH 2 sólo encontramos 5 casos con ese recurso. Dicho en otras palabras, nos demuestran los datos analizados que la primera traducción a chino reproduce mayor cantidad de juegos de palabras que la española, mientras que la traducción china de este siglo preserva menos juegos de palabras que su coetánea castellana. Además, el contraste entre CH 2 y ES 2 (13 casos) es más destacado que el entre CH 1 y ES 1 (9 casos).

En esos cuatro estudios de caso, observamos que tanto la variable cronológica como la sociocultural influyen a grandes medidas las decisiones de los traductores, dicho de otra manera, hemos percibido el cambio de las normas de traducción en las dos épocas y dos países a través de este estudio.

Alicia cambia de tamaño de vez en cuando en el País de las Maravillas, y también la obra se modifica con frecuencia en el País de las Traducciones. El análisis se parece a las imágenes que pueden verse en los calidoscopios, porque cada fragmento tiene sus propias características, que se complementan formando un mundo maravilloso.

6. Bibliografía

- A, liang 丫亮 (2006). «解说<爱丽丝漫游奇境>—中文世界的 *Annotated Alice*» (*Explicar Alicia en el País de las Maravillas—la Alicia Anotada en el país del chino*), Taipei, 云泰印刷设计有限公司 (Yuntaiyinshuashejiyouxiangongsi).
- Barradas, Rafael (1996). *Rafael Barradas y Juan Gutiérrez Gili: 1916-1929 : del 8 al 29 de abril de 1996*. Madrid: Amigos de la Residencia de Estudiantes.
- Calzada Pérez, María (1995). Translators in Wonderland: A Study of the Temporal Aspects of *Alice's Adventures in Wonderland*. *Babel* 41(2), 86-109.
- Cao, Eryun 曹而云 (2004). «翻译实践与现代白话文运动» (La práctica traductora y el movimiento moderno de la escritura vernácula). «福建论坛: 人文社会科学版» (*Foro de Fujian: Ciencia humanística-social*) 8, 65-69.
- Carroll, Lewis (1865). *Alice's Adventures in Wonderland*. Oxford: Oxford University Press.
- — (1945). *Alice's Adventure in Wonderland and Through the Looking-Glass*. Wisconsin: Whitman Publishing Company.
- Delabastita, Dirk (1996). Introduction. En *Wordplay and translation: special issue dedicated to the memory of André Lefevere (1945-1996)*. *The Translator* 2(2), 127-139.
- — (1997). *Traductio. Essays on Punning and Translation*. Manchester: St. Jerome y Namur (Bélgica). Presses Universitaires de Namur.
- García Deniz, José Antonio (1981). *Alice's adventures in Wonderland: el estilo y las traducciones españolas*. Tenerife: Secretariado de Publicaciones de la Universidad de La Laguna, D.L.
- Gardner, Martin (1972). *The Annotated Alice: Alice's adventures in Wonderland and Through the looking-glass*. Hardmondsworth: Penguin Books.
- — (1984). *Alicia anotada: Alicia en el país de las maravillas & A través del espejo*. Francisco Torres Oliver (trad.). Madrid: Akal.
- Gutiérrez Gili, Juan (1927). *Alicia en el país de las maravillas*, Barcelona: Editorial Juventud.
- Huang, Jianren (2010). *Ailisimengyouxianjing*, Beijing: Zhongyangbianyichubanshe.
- Liu, Shusen 刘树森. «重新认识中国近代的外国文学翻译» (Volver a conocer la traducción reciente de la literatura extranjera) [En línea] <<http://wenku.baidu.com/view/278be56c1eb91a37f1115ccf.html>> [Consulta: 26 mayo 2011].
- López-Guix, Juan Gabriel (1997). *Manual de traducción inglés-castellano: teoría y práctica*. Barcelona: Gedisa.
- — (2002). *Alicia en el país de las maravillas*. Barcelona: Cooper Edens.

- — (2006). “The translator in Aliceland: on translating Alice’s Adventures in Wonderland into Spanish”. En *The Translator as Writer*. Susan Bassnet y Peter Bush (eds) 95-105. London and New York: Continuum.
- Lu, Xun 鲁迅 (1973). «病中答救亡情报访员» (Respuesta desde el lecho de la enfermedad a una entrevista sobre la salvación de la nación). En «鲁迅全集» (Obra completa de Lu Xun), Beijing, 人民文学出版社 Renminwenxuechubanshe.
- Muñoz Martín, Ricardo (1995). *Lingüística para traducir*. Barcelona: Teide.
- Orero, Pilar (2007). *The Problem of Translating “Jabberwocky”. The Nonsense Literature of Lewis Carroll and Edward Lear and Their Spanish Translators*. Lewiston: The Edwin Mellen Press.
- Pascua Febles, Isabel (2002). Alicia en el país de las traducciones: creatividad/literalidad. Dos casos extremos, pero reales. En *La traducción, estrategias profesionales*. Pascua Febles, Isabel (ed.), 41-54. Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Sun, Zhili 孙致礼 (2002). «中国的文学翻译：从归化趋向异化» (La traducción literaria de China: de domesticación a extranjerización). «中国翻译» (*Chinese Translator Journal*) 1, 40-44.
- Toury, Gideon (1995). *Descriptive Translation Studies –and Beyond*. Amsterdam-Filadelphia: John Benjamins.
- Yang, Buwei y Zhao, Yuanren 杨步伟、赵元任 (1998). «浪漫人生» (*La vida romántica*) Jiangsu, 江苏文艺出版社 (Jiangsu wen yichu ban she).
- Zhao, Yuanren 赵元任. «赵元任：多“好玩儿”的语言» (Qué divertidos son los idiomas) <http://news.xinhuanet.com/newmedia/2006-04/06/content_4391695.html> [Consulta: 08 mayo 2011].
- — (1922). *Alisimanyouqijingji*, Beijing: Shangwuyinshuguan.
- Zhao, Yushan 赵雨杉 (2006). «中国译英文名著洛丽塔第一人» (La primera traductora de *Lolita* en China) <<http://edu.sina.com.cn/en/2006-01-10/173135478.html>> [Consulta: 02 abril 2011].

6.1. Recursos electrónicos consultados

- Base de datos *Duxiu*. <<http://book2.duxiu.com/search?Field=all&channel=search&sw=%B0%AE%C0%F6%CB%BF%C3%CE%D3%CE%CF%C9%BE%B3&edtype=&searchtype=1&view=0>> [Consulta: 30 marzo 2011].
- Base de datos *Wanfang*. <www.d.wanfangdata.com.cn/periodical_xzsfxyxb200901019.aspx> [Consulta: 14 febrero 2011].
- Bookschina. <www.bookschina.com/4519562.htm> [Consulta: 19 junio 2011].
- Central South University. <www.csu.edu.cn/english/index.htm> [Consulta: 02 abril 2011].
- Lewis Carroll. <www.lewiscarroll.org/> [Consulta: 02 abril 2011].

7. Anexos

Anexo 1: Poema Homofónico de ZhaoYuanren
 (fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/El_Poeta_come-leones_en_la_guarida_de_piedra).

Poema en caracteres chinos	Poema en Pinyin	Traducción al castellano
《施氏食獅史》 石室詩士施氏，嗜獅， 誓食十獅。 氏時時適市視獅。 十時，適十獅適市。 是時，適施氏適市。 氏視是十獅，恃矢勢， 使是十獅逝世。 氏拾是十獅屍，適石 室。 石室濕，氏使侍拭石 室。 石室拭，氏始試食是十 獅。 食時，始識是十獅，實 十石獅屍。 試釋是事。	« ShīShìshíshīshǐ » Shìshìshìshìshìshìshì, shìshì, shìshìshìshì. Shìshìshìshìshìshìshì. Shìshì, shìshìshìshìshì. Shìshì, shìshìshìshìshì. Shìshìshìshìshìshì, shìshìshì, shìshìshìshìshìshì. Shìshìshìshìshìshìshì, shìshìshì. Shìshìshìshì, Shìshìshìshìshìshì. Shìshìshì, Shìshìshìshìshìshìshì. Shìshìshì, shìshìshìshìshìshì, shìshìshìshìshìshìshì. Shìshìshìshìshì.	Poeta come-leones en la guarida En una guarida de piedra estaba el poeta Shi, al que le encantaba comer leones, y decidió comerse diez. Solía ir al mercado a buscar leones. Un día a las diez en punto, diez leones acababan de llegar al mercado. En aquel momento, Shi también acababa de llegar al mercado. Viendo esos diez leones, los mató con flechas. Trajo los cadáveres de los diez leones a la guarida de piedra. La guarida de piedra estaba húmeda. Pidió a sus siervos que la limpiaran. Después de que la guarida de piedra fuese limpiada, intentó comerse esos diez leones. Cuando los comió, se dio cuenta de que esos diez leones eran en realidad diez cadáveres de leones de piedra. Intenta explicar esto.

Anexo 2: Ediciones de *Alice in Wonderland* de Huang Jianren.

Lugar	Editorial	Fecha	Palabras clave	Nombre de series
Beijing	Guangmingribaochu ban she	08. 2008	Literatura extranjera-Inglaterra	
Hangzhou	Zhejiang shaonianer tong chu ban she	04. 2006	Cuento de hadas- series-Inglaterra- contemporánea	Colección de la literatura clásica mundial para adolescentes
Beijing	Zhongguoshujichu ban she	05. 2005	Cuento de hadas- Inglaterra- contemporánea	Colección de la literatura clásica mundial
Xi'an	San qinchu ban she	06. 2009		Tesoro de la literatura mundial
Beijing	Zhong yang bianyichu ban she	04. 2010		Literatura clásica mundial

Notas

1. Quiero hacer constar mi agradecimiento a los evaluadores anónimos de la revista por sus comentarios, que han contribuido a la mejora del artículo; a Victòria Alsina y a Olivia de Miguel, profesoras del Master en Estudios de Traducción de la Universidad Pompeu Fabra, por sus valiosos comentarios sobre el trabajo de fin de máster que dio origen a este artículo. A Pilar Estelrich y a Anna Espunya debo agradecerles las lecturas de sucesivos borradores de este artículo; gracias a sus correcciones y a sus observaciones sobre el discurso académico en español, las mejoras en la redacción de este artículo han representado un proceso de aprendizaje muy valioso.
2. Bookschina. <www.bookschina.com/4519562.htm> [Consulta: 19 junio 2011]. [De ahora en adelante, las traducciones de textos o elementos citados en chino serán mías.]
3. Lewis Carroll. <www.lewiscarroll.org/> [Consulta: 02 abril 2011].
4. Debido a que la base de datos Index Translationum, gestionada por la UNESCO, proporciona solamente 16 traducciones de *Alice's Adventures in Wonderland*, que no incluyen todas las que se han hecho al chino, he realizado mi propia búsqueda en las bases de datos en chino; los resultados se exponen en el cuerpo del presente artículo.
5. Como organismo dependiente del Ministerio de Ciencia y Tecnología del Chino, *Wanfang Data* ha sido el proveedor líder de información en China desde 1950. Con una amplia gama de recursos en forma de bases de datos y servicios de valor añadido, *Wanfang Data* se ha convertido en una ventana imprescindible para entender la cultura, medicina, negocios, ciencia, etc. de China. Fuente: <www.wanfangdata.com/> [Consulta: 19 junio 2011].
6. Cabe mencionar que esta tesis no incluye la segunda traducción que analizamos en este trabajo.
7. Globalmente el modelo de análisis de la tesis de García Deniz es bastante prescriptivo; no obstante, en el caso de esta evaluación se ha basado en datos reales del texto original y las traducciones. Concretamente, en el caso de juegos de palabras, su criterio ha sido si se ha conservado el juego.
8. Comunicación personal vía correo electrónico, 4 de julio de 2011.
9. *Ibidem*.

