

Ulalume
González
de León

Con motivo del no-aniversario de Lewis Carroll

[León de González Ulalume, de respetuosos saludos. Mes este de obra mi Carroll de momentánea influencia la a debe se, seguida en cuenta dará se como, carta esta de estilo el. Publicado verlo de esperanza la con trabajo último mi envío le: amigo estimado muy.

México de Universidad Revista

Cantú García Gastón Sr



“¿Cuántos días hay en el año?”

“Trescientos sesenta y cinco”, dijo Alicia.

“¿Y cuántos cumpleaños tienes?”

“Uno”.

“Y si restas uno de trescientos sesenta y cinco, ¿cuánto queda?”

“Trescientos sesenta y cuatro, por supuesto”...

“Y eso demuestra que hay trescientos sesenta y cuatro días en que puedes recibir regalos de no-cumpleaños”.

“Es cierto”, dijo Alicia.

[A través del espejo, L.C.]

No menos cierto es que el autor del cuento podría recibir este año trescientos sesenta y tres homenajes, además del que pienso rendirle, de no-aniversario. No estamos a 27 de enero ni en 1932, ni en 1982, fechas que respectivamente corresponderían al cumpleaños, el centenario y los ciento cincuenta años de Charles Lutwidge Dodgson, alias Lewis Carroll (LEWIS = Ludovicus = Lutwidge / CARROLL = Carolus = Charles), quien nació, como ya lo habrán deducido, el 27 de enero de 1832. Quiero conmemorar su no-aniversario del otro lado del espejo.

Pasar a través del espejo, o por la boca de un agujero tras un conejo blanco, o por el límite todavía menos tangible que nos separa del mundo de los juegos (juegos matemáticos, lógico o letristas que Carroll nos propone), son operaciones que tienen algo en común: llevan al otro lado. Sobresalía en el ejercicio de estas operaciones el austero “deacon” y profesor de la Universidad de Oxford, el respetable Ch. L. Dodgson, quien dejaba atrás la solemnidad y el orden establecido rebelde a su manera, para convertirse del otro lado en Lewis Carroll. Del otro lado no podemos saber muy bien quiénes somos (pérdida de la identidad oficial que se lleva puesta como un vestido): cuando la oruga preguntó a Alicia “quiénes eres”, ella respondió “sabía quién era cuando me levanté esta mañana” (antes de atravesar la boca del agujero, que también es espejo) “pero creo que desde entonces he cambiado muchas veces”. Del otro lado, tiempo y espacio dejan de ser



Primer juego: "Jabberwocky"

convencionales (pérdida de las coordenadas más crueles que nos definen). ¿Qué pasa con el tiempo? En el reloj del Conejo Blanco siempre es tarde y hay que darse prisa, pero uno tiene toda la vida para recuperarse en el eterno five o'clock tea del Sombrero Loco, cuyo reloj carece de números que identifiquen a las horas; o bien impera un tiempo invertido en el que uno sufre primero y se lastima después ("nocturno río de las horas fluye desde su manantial que es el mañana eterno", dice Unamuno). Existe pues la posibilidad de habitar en tiempos diferentes, de escoger entre ellos según nuestro estado de ánimo, con la ventaja de que todos ofrecen una garantía: la de "no ser nunca viejo ni tener lecciones que aprender" (pérdida de la madurez, entendida como colección de responsabilidades y no plenitud de vida). En cuanto al espacio, es tan difícil de apreciar como el tamaño de la luna —que como todos saben es el de una naranja, o el de una casa, o 1 736 kilómetros de diámetro. En efecto, *del otro lado* el espacio físico se ve constantemente modificado por los cambios de estatura del recién llegado (Alicia telescópica cambiando de horizonte después de una galleta, un licor o un hongo, mágicos); o bien se niega a ser aprehendido por el sentido común, de modo que para llegar a alguno de sus puntos es preciso alejarse de él, o hay que avanzar para retroceder, o se corre y se corre más y más aprisa siempre bajo el mismo árbol. *Del otro lado*, uno compite en esa carrera en la que todos comienzan a correr cuando quieren y dejan de correr cuando quieren, de manera que es imposible saber cuándo acaba la carrera, en el tiempo o en el espacio. Ir *del otro lado*, es hacer un maravilloso viaje sin LSD reservado a esos pocos, dichosos mortales que le han tomado su sabor al juego.

Selecciono, para festejar este no-aniversario, dos juegos-Carroll. El primero es ese poema escrito al revés que Alicia debe leer con ayuda de un espejo y que se llama "Jabberwocky". Está en el primer capítulo de "A través del espejo" y propone al lector un acertijo en cada una de las palabras-valija que encierra. Es un juego con trampas porque, mezcladas con las anteriores, contiene otras palabras que simplemente significan lo que a Carroll se le pegó la gana —ni siquiera llegan a palabras-valija. La solución de este juego está en el capítulo vi del mismo libro. Para mí, el juego consistirá en leer la solución y volver a plantear los acertijos, incluyendo las trampas, en español. El segundo juego, "Dobletes", aparece en las obras completas de Carroll (*The works of Lewis Carroll*, Paul Hamlyn, London) como parte de una antología de sus juegos presentada con el título de *Original games and puzzles*. Juego letrista, consiste en transformar una palabra en otra —las palabras propuestas constituyen un "doblete", de donde el nombre del juego—, de acuerdo con ciertas reglas. El juego consistirá en traducir los dobles cuando se dejen.

Conozco de este poema las traducciones al latín, al alemán y al francés (Antonin Artaud, autor de una de las traducciones a esta última lengua, asegura que su trabajo es original y que el de Carroll es un plagio —seguramente todo depende del sentido en que fluya el tiempo). Para quienes se preocupan por el sentido que pueda tener un poema, citaré las palabras de la propia Alicia después de la lectura de "Jabberwocky": "Parece muy bonito" (lo cual basta para justificar su existencia) ... "Es algo difícil de entender" ... "Pero de alguna manera me llena la cabeza de ideas" ... "Lo que está claro es que alguien mata algo." Estas reflexiones deben desalentar todo intento de interpretación. Hay que recordar que a Carroll le gustaban las adivinanzas sin solución, como la del Sombrero Loco, que suscitó el siguiente comentario de Alicia: "Creo que usted debería hacer con el tiempo algo mejor que perderlo en proponer acertijos que no tienen respuesta." A los comentaristas de Carroll les encanta perder el tiempo. Yo prefiero limitarme a sentir la magia de las palabras-valija y los neologismos-Carroll: no es de extrañar que "llenen de ideas" la cabeza de Alicia (¿recuerdan lo que decía Valéry, a propósito de la poesía de Mallarmé, de "las ideas que nacen de las palabras?").

Por supuesto, si un poema contiene palabras que no conocemos, es lícito buscarlas en el diccionario aunque esto no sirva para aclarar gran cosa; en todo caso enriqueceremos nuestro vocabulario. Sería inútil, sin embargo, buscar en el diccionario las palabras de "Jabberwocky". Afortunadamente Humpty Dumpty explica, en el capítulo vi de "A través del espejo", el vocabulario de la primera estrofa. Esto sirve de guía para detectar alguna palabra-valija en el resto del poema y





hasta para presentir que algunas palabras turbias con inventos de Carroll: habrá que reinventarlas en español. ¿Su sentido? ¡Otra vez!... "Cuando yo empleo una palabra", dijo Humpty Dumpty en tono más bien despreciativo, "ésta significa exactamente lo que yo escogí que significara: ni más, ni menos".

"La cuestión", dijo Alicia, "es que *puedas* o no hacer que las palabras signifiquen tantas cosas diferentes".

"La cuestión es", dijo Humpty Dumpty, "saber quién manda a quién...".

Resumo a continuación lo que H.D. explicó a Alicia, básico para traducir el poema.

Brillig es la hora en que se comienza a asar (*broil*) cosas para la cena. Por lo tanto podría traducirse la *parrillhora* (los franceses traducen *grilheure*).

Slithy, palabra-valija, es la síntesis de *slimy*, baboso, viscoso, y *lithe*, flexible, elástico, ágil; el equivalente en español podría ser *flexioso*.

Los *toves* son, según H.D., una mezcla de tejones y lagartos; pero no se trata de una palabra-valija sino de un neologismo-Carroll. Las versiones extranjeras lo respetan. Por lo tanto, en español, llamaremos *tovos* a estos animales.

Gyre es girar como un giroscopio: *giroscopiar*.

Gimble, hacer agujeros con un taladro (*gimlet*); pero también evoca la idea de vibración. Traduciremos *vibroradar*.

El término *wabe* designa, según H.D., "the grass-plot round a sundial", o sea el espacio de césped en torno a un reloj de sol. Se llama *wabe* porque "it goes a long WAY BEfore it, and a long WAY BEhind it", lo que significa que se extiende lejos por delante y lejos por detrás de la clepsidra. Como se trata de una extensión de césped la llamaremos el *cesplejos*.

Mimsy es la síntesis de *flimsy*, frívolo, y *miserable*: *frivose-able* es buen equivalente.

Con los *borogoves* pasa lo mismo que con los *toves*, por lo cual traduciremos *borogovos*. Lo que *quiso* Carroll que la palabra significara es: "unos pájaros flacos, de aspecto, deleznable, con plumas erizadas en todos los sentidos... algo así como una escoba viva".

Los *mome raths* son cochinos verdes extraviados, perdidos lejos de sus casas ya que *mome* es la síntesis de *from home*. Creo que *ver cochinos telehogariados* suena muy bien.

Outgrabe, en palabras de H.D., significa mugir (*bellow*) y silbar (*whistle*), "con una especie de estornudo en medio". Se necesita un equivalente sonoro: *relinchiflar* (aunque remplazo mugir por relinchar, lo cual no altera demasiado la personalidad de los vercojinos).

En el resto del poema, que H.D. no explica, las dificultades son mínimas. Imagino que *frumious* es la síntesis de *frumpish*, malhumorado, y *furious*, furioso, y traduzco *malhurioso*. Los términos *vorpal*, *manxome* y *uffish*, adjetivos que califican respectivamente la espada, los enemigos y los pensamientos del protagonista, se conservan (ligeramente adap-

tados a cada lengua) en las traducciones extranjeras. *Gallumphing back* debe de ser *galloping back*: traduzco *galonfando* en vez de *galopando*. *Beamish*, adjetivo inexistente pero derivado de *beam*, rayo, puede traducirse por uno que reúna las mismas condiciones: *rayolgente*. En cuanto a *frabjous day*, la traducción latina de A.A. Vansittart, profesor de Cambridge (1872) me autoriza a traducir *frabioso día* ya que dice *frabiose dies* conservando la raíz-Carroll.

Terminada esta investigación me sentí excitada, feliz, lista para escribir... ¿Escribeliz? ¿Felixcitada?... Y riexclamé: Lewis Carroll, te amodio porque has llenado mi madurfancia con tus maravabsurdas invenciones, y en un impodeseo de repetimitarte consumí valirrepetiosos días. Déjame tradjugarte al espacarroll más aceptable que pueda:

Jabberwocky

Era la parrihora y los flexiosos tovos
en el cesplejos giroscopiaban, vibroradaban.
Frivoserables estaban los borogovos
y los verchinos telehogariados relinchiflaban.

"¡Hijo mío!, del Jábberwock escapa cuidadoso,
de su boca que muerde, sus garras que lastiman.
¡Cuidado con el pájaro Jubjub, y al malhurioso
Bandersnatch esquivá!"

La vorpalina espada ya empuñando,
al enemigo manxiqués buscó,
y junto al árbol Túmtum descansando
a pensar un instante se paró.

Pensamientos ufiosos lo embargaban
cuando el Jábberwock vino resoplando
por la fronda, con fuego en la mirada,
¡y avanzó burbujeando!

Una dos, una dos, de lado a lado,
con corpalina espada, trist tras, corta.
Mata al monstruo, su testa ha cercenado,
galonfando la porta.

"¿Mataste pues al Jábberwock?
¡Ven a mis brazos, hijo rayolgente!
¡Frabioso día! ¡Calu!... ¡Cáloc!",
resolló alegremente.

Era la parrillhora y los flexiosos tovos
en el cesplejos giroscopiaban, vibroradaban.
Frivoserables estaban los borogovos
y los verchinos telehogariados relinchiflaban.



Segundo juego: "Dobletes"

Traduzco las principales reglas del juego resumiéndolas. Para unir un *doblete*, o conjunto de dos palabras dadas (con el mismo número de letras), se interponen palabras llamadas *eslabones*. La serie de éstas constituye una *cadena*, que es necesario completar con el menor número posible de *eslabones*. En la cadena, cada palabra se forma a partir de la anterior cambiando en ella una sola letra. La letra cambiada debe ocupar en la nueva palabra el mismo lugar que ocupaba en la precedente la letra descartada, y todas las demás letras deben conservar sus respectivos lugares.

Entre los *dobletes* que se dejaron traducir, encontré los siguientes: Prove GRASS to be GREEN (Probar que el PASTO es VERDE) y Change CAIN into ABEL (Transformar a CAIN en ABEL). A continuación presento las soluciones de Carroll y mi traducción de las mismas.

Prove GRASS to be GREEN

Probar que el PASTO es VERDE

GRASS

crass

cress

tress

trees

frees

freed

greed

GREEN

PASTO

pasta

posta

poste

peste

veste

verte

VERDE

(Como curiosidad, añadiré que este doblete resulta tan sencillo en francés que ni tiene gracia: Prouver que l'HERBE est VERTE

HERBE
verbe
VERTE)

Change CAIN into ABEL

Convertir a CAIN en ABEL

CAIN

CAIN

chin

crin

shin

cria

spin

aria

spun

area

spud

arel

sped

ABEL

aped

abed

ABEL

Si el primer juego no me llevó a versificar por mi cuenta *nonsenses* en castellano, el segundo me dio cuerda suficiente



como para lanzarme a elaborar mis propios dobles, que dedico of course a mi inspirador, y hasta contagié a Teodoro (de quien incluyo cómo poner la PROSA en VERSO).

Convertir el AMOR en ODIO Change LOVE into HATE

AMOR		LOVE
amar		lave
asar	(En éste me di el	late
asir	lujo de traducirme	HATE
asia	al inglés)	
aria		
ario		
apio		
opio		
ODIO		

Cómo CANTAR Tangos

CANTAR
cantor
cantos
tantos
TANGOS

Cómo MATAR las HORAS

MATAR
matas
motas
moras
HORAS

Cómo convertir un CUBO en BOLA

CUBO
culo
mulo
mula
bula
BOLA

Transformar un AUTO en CASA

AUTO
puto
puta
pata
pasa
CASA

(y de Teodoro)

Cómo poner la PROSA en VERSO

PROSA
prisa
prima
grima
grita
gaita
gasta
gesta
testa
teste
peste
veste
verte
verse
VERSO.

