



## Carroll: dos vídeos

Jordi Vernis

La cuestión es –dijo Humpty Dumpty–  
saber quién manda; eso es todo.

Lewis Carroll

### I

Un chico y una chica de siete años que acaban de iniciar la escuela primaria se exponen ante una cámara con un fondo de color calabaza a sus espaldas. Durante diez minutos declaman citas del texto *Capitalism and freedom* de Milton Friedman, una de las cumbres del pensamiento neoliberal. La pareja no tiene la capacidad lectora suficiente como para entender y decir bien todas las palabras, y ni mucho menos para captar el contenido ideológico de los mensajes que declaman. Pero aún así juegan con la entonación y la prosodia de su recitativo, pronunciando aleatoriamente las palabras que no entienden, creando nuevos vocablos o cambiando los originales por otros.

Esta descripción no es nada más que un vídeo del artista Constantino Ciervo llamado [The Mouth of Truth](#) (2010). Su obra trata sobre la construcción del significado a partir de una frase descontextualizada del todo en el que debe leerse. Y también sobre cómo los actores aprovechan ese vacío en el contexto para articular un significado espontáneo, *ad hoc*. Los niños desactivan la serie de reglas semánticas que opera en su idioma, para reinterpretar las palabras con un sentido distinto del que propiamente les corresponde.

Tal conducta es lo que Jean-Marie Schaeffer, hablando acerca de la ficción (*Pourquoi la fiction ?*, 1999), llama el “hacer como si” de los niños. Éstos pueden ser soldados que combaten en un jardín lleno de trampas ficticias, subir a un desván habitado por fantasmas inexistentes o escenificar una boda que no conlleva compromiso alguno. Hay un acuerdo tácito a partir del cual todos los signos que hay alrededor se interpretan de modo distinto al convencionalmente establecido. De este modo llevamos a cabo lo que en literatura se conoce por pacto ficcional: se crea un acuerdo de verosimilitud que suspende el juicio sobre si lo que contamos es verdad o mentira.

Dejadme introducir un pequeño matiz que atañe a la contemplación de la obra de Ciervo. La *performance* común, relacionada con lo escénico, así como el pacto ficcional entendido

tradicionalmente, implica un público consciente de estar viviendo una acción artística, y que por lo tanto acepta la transgresión de las normas que ello conlleva. En cambio las *performances* más actuales, donde quien presencia la acción no tiene porqué considerarse público como tal, simplemente cuentan con “gente” que se vincula con el proyecto pero muchas veces sin ser conscientes que forman parte de una acción artística.

Ahí radica uno de los intereses de *The Mouth of Truth*: si lo que vemos en el vídeo de Ciervo es fruto del “hacer como si” espontáneo de los niños, puede estimular de un modo distinto a si es fruto de un trabajo de pequeños actores siguiendo unas consignas precisas –“Chicos, la actuación debe dar esta impresión, haced tal y cual cosa para que así parezca”-. Los dos casos nos presentarían un acto ficcional, pero son distintos. Además el resultado también es distinto si, tomando este último caso, el público sabe o no que la espontaneidad es falsa.

## II

Todo esto es importante porque ahí radica parte del interés de las obras que Lewis Carroll escribió con Alicia como personaje principal. En *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) y *Through the looking glass* (1871), Alicia se enfrenta a un mundo cuya lógica y cuyas normas violan cualquier principio de realidad. En el tercer capítulo de *Las aventuras de Alicia*, los personajes implicados preparan una carrera después de bañarse en un “mar de lágrimas”. Una carrera que no puede ser carrera alguna porque no hay perdedores, todos ganan en esta competición. Más aún, Alicia recibe como premio un dedal que en realidad era suyo anteriormente. ¿Cómo puede ser un regalo, un premio, el objeto que ya poseemos?

Tal alteración de las reglas aparece en toda la obra de 1865. Otra célebre escena que lo ilustra es la que protagonizan Alicia y el conejo blanco en el cuarto capítulo. El animal está buscando su abanico desesperadamente, y al ver a Alicia la confunde con su criada y le exige que vaya a buscar el abanico a su casa. Alicia obedece, y en un instante el rol habitual en su mundo, que un ser humano mande a un animal doméstico, se ha invertido y es ella quien obedece a un animal. Otro equívoco memorable ocurre en el capítulo noveno, cuando Alicia conoce a la Falsa Tortuga.

La Falsa Tortuga debe su nombre y sus atributos a un plato de comida inglés popular en la era victoriana. La *Mock turtle soup* era la versión barata de la inaccesible sopa de tortuga, elaborada con sustitutos. Este ejemplo nos introduce otro tipo de malentendido presente en las aventuras de Alicia: los juegos de palabras. La ironía como excusa para jugar con el significado de los términos la encontramos también en *A través del espejo*, donde los equívocos y la deconstrucción de vocablos son llevados a su máxima complejidad.

El sexto capítulo de esa obra está reservado para la aparición de un personaje muy especial, Humpty Dumpty, un ser animado de apariencia humana pero con forma de huevo. La absurda y enmarañada charla que mantiene con Alicia a lo largo de todo el capítulo está llena de despropósitos que, como los vistos en *The Mouth of Truth*, nacen de cierta ambivalencia en la formación de las palabras. Tal ambivalencia afecta al significado por culpa de un vacío que se aprovecha para convertir toda palabra en un tropo.

-Aquí tienes una pregunta para ti ¿cuántos años dijiste que tenías?

Alicia hizo un breve cálculo y contestó:

-Siete años y seis meses.

-¡Respuesta errónea! –exclamó Humpty Dumpty con voz cambiante-. No fue eso lo que dijiste.

-Creía que me preguntaba qué edad tengo- explicó Alicia.  
-Si hubiese querido preguntarte eso, lo habría hecho.- Dijo Humpty Dumpty.  
Alicia no quería empezar otra discusión, así que no dijo nada.  
¡Siete años y seis meses!- repitió Humpty Dumpty pensativo.- Una edad muy difícil. Bueno, si me hubieras pedido *mi* consejo te habría dicho “quédate en los siete”.

[...]

-Quiero decir -continuó- que uno no puede hacerse mayor.  
- *Uno* tal vez no -dijo Humpty Dumpty- pero *dos* sí. Con la ayuda apropiada, te podrías haber quedado en los siete.<sup>1</sup>

Los juegos de palabras llegan a un alto grado de creatividad más adelante. Un buen ejemplo es el intento de explicar el significado del poema *Jabberwocky*:

Esto le pareció realmente prometedor a Alicia, así que repitió el primer verso:

Borbotaba, los toves visco-ágiles  
rijando en la solea, tadraban;  
misébiles los borgoves.  
y un poco momios los verdos brasilaban.

-¡Ya está bien! -Le interrumpió Humpty Dumpty-: ¡Hay bastantes palabras difíciles! *Borbotaba* quiere decir las cuatro de la tarde, la hora en que los pucheros empiezan a *borbotar*.<sup>2</sup>

Siguiendo el ejemplo de *borbotar*, en un instante Humpty Dumpty descubre el significado de todos esos palabras de tal manera que *visco-ágil* es algo “ágil y viscoso”; los *toves* son “una especie de tejones, algo así como lagartos, y también se parecen a un sacacorchos”; *rijar* significa “girar y girar como un giróscopo”; *tadralar* es hacer agujeros como una barrena; *misébiles* se refiere a lo que es “miserable y débil al mismo tiempo” y *brasilbar* “está a medio camino entre bramar y silbar, con un estornudo en el medio”. En el momento previo a esta última cita se pone de manifiesto la voluntad creativa que hay en las ocurrencias de Humpty Dumpty:

-Y solo un día para recibir regalos de cumpleaños, ya sabes. ¡Te has cubierto de *gloria*!  
-No sé qué quiere decir con eso de *gloria*-, dijo Alicia. Humpty Dumpty sonrió con sorna.  
-¡Pues claro que no lo sabrás hasta que yo te lo explique! ¡Quiero decir que mi argumentación es incontestable!  
-Pero *gloria* no quiere decir argumentación incontestable -objetó Alicia.  
-Cuando *yo* utilizo una palabra -replicó Humpty Dumpty en tono desdeñoso- significa lo que yo quiero que signifique, ni más ni menos.  
-La cuestión es -prosiguió Alicia- si *puedes* hacer que las palabras signifiquen cosas diferentes.  
-La cuestión es -dijo Humpty Dumpty- saber quién manda; eso es todo.<sup>3</sup>

No hay que extrañarse entonces que la niña fetiche de Lewis Carroll diga respecto de Humpty Dumpty que “habla como si se tratase de un juego”. Una impresión que resume perfectamente todas las acciones sin sentido aparente de los personajes de *Wonderland*, y también la declamación de los dos protagonistas de *The Mouth of truth* en relación a la capacidad de alterar el significado de las palabras. Pero la obra de Lewis Carroll también conecta con la creación de Constantino Ciervo mediante la problemática del pacto ficcional.

La duda eterna de Alicia sobre el estatuto de realidad que tienen sus vivencias se alimenta de la suspensión del pacto entre actores (personajes del mundo maravilloso) y espectador (Alicia): allí nadie reconoce que eso es una ficción, nadie reconoce estar jugando. Lo decíamos anteriormente:

la situación cambia si sabemos que se está llevando a cabo una ficción o no. Nadie reconoce que ese *Wonderland* es un sueño ni que los distintos equívocos en forma de juegos, trabalenguas y *boutades* lógicas sean eso: juegos, trabalenguas y *boutades* lógicas. Sólo al final tanto la niña como el lector perciben que Alicia se había quedado dormida y que todo correspondía a un sueño fantástico.

### III

Una última cita sobre las peripecias de Alicia y un último vídeo. En el quinto capítulo de *A través del espejo*, Alicia corrobora su rol como personaje que no está inmerso en ningún pacto ficcional. Ella duda en todo momento de la verosimilitud de lo que ocurre. Los dos personajes que ahora centran la atención de la trama son Tweedledee y Tweedledum, dos gemelos que Alicia encuentra cuando quiere salir de un bosque. Los tres dan por sorpresa con el Rey Rojo, acostado y dormido.

Ahora está soñando -contestó Tweedledee-: ¿con qué crees tú que está soñando?

Alicia respondió:

-Eso nadie lo puede saber.

-¡Claro que sí! ¡Está soñando contigo! -Exclamó Tweedledee, dando palmas con aire triunfal-. Y si despertase ¿dónde crees que estarías?

[...]

-Bueno, es inútil hablar de despertarle -dijo Tweedledum-, porque sólo eres una de las cosas que hay en su sueño. Sabes que no eres real.

-¡Claro que soy real! -gritó Alicia, y rompió a llorar.<sup>4</sup>

Vemos cómo Alicia toma en serio todo lo que sucede en el mundo que está detrás del espejo, lugar extraordinario que es la prolongación del mismo que en *Alice's adventures in Wonderland*. Pero aquí todo está al revés: el único referente del mundo en el que habita un orden “real” de las cosas, es decir, Alicia, se convierte en una ficción. Al mismo tiempo que, según Tweedledee, el Rey soñador –un elemento más del lugar maravilloso- es lo único real que hay allí. Debería ser Alicia quien soñara este alocado mundo y no ser ella el producto de un sueño. Aun así, la protagonista no lo percibe como una tomadura de pelo, por eso rompe a llorar.

Hay algo que me parece tremendamente interesante en estos líos sobre el pacto ficcional y la alteración del significado. ¿Tal inversión en la correspondencia entre realidad y ficción, no se establece también en los *reality shows* de la televisión? Tomad el ejemplo que queráis, desde la franquicia Big Brother hasta la saga *shore* de la MTV, pasando por aquellos que intentan abordar temáticas gremiales, como competiciones de cocina de élite, cante o baile. O cualquiera que pretenda mostrar el comportamiento de un grupo que convive durante mucho tiempo y es puesto a prueba de distintos modos. La mayoría de sus contenidos están guionizados, de modo que se produce un trampantojo: el hiperrealismo que ofrecen es falso.

El *reality show* es una mezcla de realidad y ficción porque sus contenidos son ficticios en tanto que no son una reproducción objetiva de la realidad tal cual –atributo que el *reality* asume y promueve-, sino que ofrecen una realidad ensayada y sin que haya previo aviso alguno. Al espectador no se le anuncia en ningún momento que lo aparecido en pantalla está preparado. De ese modo el *reality show* actúa como una *performance* actual, “hace como si” fuera un suceso espontáneo más pero es una ficción preparada, una ficción que no establece de entrada pacto ficcional alguno. Así el ámbito de lo ficticio intenta hacerse pasar por lo real, como en la escena de Alicia, el Rey Rojo y los

gemelos.

[\*A conversation with the parents\*](#) (1977), un interesante vídeo de la artista Martha Rosler, muestra bien este trampantojo televisivo en el que ficción y realidad colisionan y se confunden. Rosler nos ofrece un falso documental en el que dos actores hacen como si fueran un matrimonio que es preguntado por un medio de comunicación acerca de los problemas de anorexia de su hija. Es la típica escena de los programas de sucesos, cuando el relato de lo sucedido deja paso a un documental gráfico donde se interroga a los protagonistas del caso. O donde se recrea el suceso con actores para conseguir una visión aproximada de cómo pasó todo. En estos ejemplos, así como en el vídeo de Rosler (donde, por supuesto, no se nos avisa de si el testimonio es auténtico o si es un video-montaje), la ficción guionizada usa un código de representación propio del reportaje o del directo, pero no de la ficción.

Al ver un *reality* quedamos en fuera de juego, como Alicia en *Through the looking glass*, cuando Twedledee le revela que ella es una ficción. Allí deja de tener el privilegio de ser el referente de lo real. Deja de mandar, como diría Humpty Dumpty. Nosotros, ante el programa televisivo, también. Éste, siendo ficción, nos hace creer que presenta la realidad tal cual, cuando más bien lo que ofrece es un trampantojo donde ya no sabemos qué es verdadero y qué es falso. Ello nos lleva a hacer una afirmación algo extravagante, pero nada descabellada: el *Reality Show* es el intento más logrado, aunque ciertamente también el más vulgar y muchas veces soez, de recrear el *Wonderland* de Alicia. Es realidad y ficción. Es el “hacer como si” de los niños.

Barcelona, noviembre de 2013.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Carroll, Lewis; *Alice's adventures in Wonderland / Through the Looking Glass*. New American Library, New York, 1974.

*-A través del espejo y lo que Alicia encontró allí / La caza del Snark*. Traducción de Marta Olmos. Editmat Libros, Madrid, 2009.

Schaeffer, Jean-Marie; *¿Por qué la ficción? Lengua de trapo*, Madrid, 2002.

## NOTAS

<sup>1</sup> Carroll, 2009, p. 102. En el original inglés:

‘So here’s a question for you. How old did you say you were?’  
Alice made a short calculation, and said ‘Seven years and six months.’  
‘Wrong!’ Humpty Dumpty exclaimed triumphantly.  
‘You never said a word like it!’  
‘I though you meant “How old *are* you?”’ Alice explained.  
‘If I’d meant that, I’d have said it,’ said Humpty Dumpty.  
Alice didn’t want to begin another argument, so she said nothing.  
‘Seven years and six months!’ Humpty Dumpty repeated thoughtfully. ‘An uncomfortable sort of age. Now if you’d asked *my* advice, I’d have said “Leave off at seven”— but it’s too late now.’

[...]

‘I mean’, she said, ‘that one can’t help growing older.’  
‘*One* can’t, perhaps,’ said Humpty Dumpty, ‘but *two* can. With proper assistance, you might have left off at seven.’

<sup>2</sup> *Ibid.* pp. 106. En el inglés original:

This sounded very hopeful, so Alice repeated the first verse:

*‘Twas brillig, and the slithy toves  
Did gyre and gimble in the wabe;  
All mimsy were the borogoves,  
And the mome raths outgrabe.*

‘That’s enough to begin with,’ Humpty Dumpty interrupted: ‘there are plenty of hard words there. “*brillig*” means four o’clock in the afternoon— the time when you begin “*broiling*” things for dinner.’

<sup>3</sup> *Ibid.* pp.104-106 . En el original:

And only *one* for birthday presents, you know. There’s glory for you!’  
‘I don’t know what you mean by “glory,”’ Alice said.  
Humpty Dumpty smiled contemptuously. ‘Of course you don’t— till I tell you. I meant “there’s a nice knockdown argument for you!”’  
‘But “glory” doesn’t mean “a nice knock-down argument,”’ Alice objected.  
‘When I use a word,’ Humpty Dumpty said in rather a scornful tone, ‘it means just what I choose it to mean— neither more nor less.’  
‘The question is,’ said Alice, ‘whether you *can* make words mean so many different things.’  
‘The question is,’ said Humpty Dumpty, ‘which is to be master - - that’s all.’

<sup>4</sup> *Ibid.* pp. 80-81. En el original inglés:

‘What do you think he’s dreaming about?’  
Alice said ‘Nobody can guess that.’  
‘Why, about *you*!’ Tweedledee exclaimed, clapping his hands triumphantly. ‘And if he left off dreaming about you, where do you suppose you’d be?’

[...]

‘Well, it no use *your* talking about waking him,’ said Tweedledum, ‘when you’re only one of the things in his dream. You know very well you’re not real.’  
‘I *am* real!’ said Alice and began to cry