

## Construyendo el País de las Maravillas. El proceso de creación de mundos en la obra de Lewis Carroll

Andrea Valeiras Fernández (andrea.valeiras@udc.es)

Universidade da Coruña

### Resumen

El País de las Maravillas que se presenta por primera vez en *Alice's Adventures in Wonderland* de Lewis Carroll (1865) es, a día de hoy, fácilmente reconocible en cualquier adaptación o a través de todo tipo de referencias, desde canciones como *I am the Walrus* (John Lennon para The Beatles, 1967) hasta expresiones como “seguir al Conejo Blanco”. Esto sucede porque el escritor logró crear un mundo que se diferencia de cualquier otro universo fantástico, y lo hizo a través del sueño de una niña; Alicia es por tanto la que concibe ese mundo, siendo fruto de su imaginación. Esto implica que el País de las Maravillas es el escenario narrativo que inventaría una niña del Oxford victoriano. La propia realidad de la protagonista es la base para que todo un reino de *nonsense* cobre vida. Este trabajo investiga dichas bases, a fin de comprender cómo Alicia, en la mente de Carroll, concibió el mundo fantástico en el que se adentra en *Alice 's Adventures in Wonderland* y *Through the Looking-Glass*.

**Palabras clave:** *Alicia en el País de las Maravillas*, Lewis Carroll, *Through the Looking-Glass*, *nonsense*, construcción de mundos.

## Making Wonderland. Worldbuilding Process in Lewis Carroll's Texts

### Abstract

The Wonderland that is presented for the first time in Lewis Carroll's *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) is, nowadays, easily recognizable in any adaptation or through all kinds of references, from songs such as *I am the Walrus*

(John Lennon for The Beatles, 1967) to expressions such as “follow the White Rabbit”. This happens because the writer managed to create a world that differentiates from any other fantastic universe, and he did it through a girl’s dream; therefore, Alice is the one who conceives that world, being the result of her imagination. This means that Wonderland is the narrative scenario that a Victorian Oxford girl would come up with. The protagonist’s reality is the basis for a whole realm of nonsense coming alive. This work goes through these roots, in order to understand how Alice, in Carroll’s mind, created the fantastic world that she goes deep into in *Alice’s Adventures in Wonderland* and *Through the Looking-Glass*.

**Keywords:** *Alice’s Adventures in Wonderland*, Lewis Carroll, *Through the Looking-Glass*, Nonsense, worldbuilding.

## 1. Introducción

Cuando una historia transcurre dentro del sueño de uno de los personajes, este se convierte indirectamente en el creador del mundo en el que se enmarca la aventura; consciente o inconscientemente ha imaginado ese escenario, lo ha construido de la misma manera en la que se forman las secuencias oníricas: en base a sus emociones y experiencias, dotándolas de un hilo conductor o quitándoselo, deformando la realidad o desordenando recuerdos. Esto es lo que ocurre con Alicia en *Alice’s Adventures in Wonderland*. El País de las Maravillas lo ha inventado ella, por tanto, Lewis Carroll debe ponerse en su piel para crear lo que la imaginación de una niña podría construir. Así, mirando la realidad con óptica infantil, puede surgir un lugar como el reino al que viaja la protagonista, en el que todo tiene ciertas semejanzas con el mundo que conocemos, pero muchos conceptos y situaciones se deforman. Por ejemplo, al igual que en la Inglaterra victoriana real, hay un sistema político basado en la monarquía, pero la Reina de Corazones está caricaturizada hasta parecer una villana de los cuentos clásicos. La imaginería de juegos como el croquet, el ajedrez o los naipes se entremezclan con las tramas, las cuales no siguen un orden lógico más allá del descubrimiento a través de la exploración del territorio, las

canciones y poemas que Alicia conoce aparecen con otras formas y significados, y ni siquiera ella mantiene el mismo aspecto todo el rato, con oscilaciones de tamaño que añaden más confusión a las situaciones a las que se enfrenta. El País de las Maravillas se construye con retazos del mundo real, pero estos se ensamblan con piezas de *nonsense*.

## 2. Construyendo mundos

El proceso de construcción de mundos narrativos empieza mucho antes de que el creador comience a diseñar el universo en el que se enmarcará su obra: se trata de un ejercicio imaginativo que viene de la infancia. Hay muchos niños y niñas que juegan a dibujar y escribir historias, pero el proceso se hace más literal a través del juego: los pequeños disfrutan construyendo fuertes con cojines y mantas, transformando así los espacios en lugares imaginarios en los que pueden entrar durante sus juegos consistentes en lo que se cataloga como “pretend and make-believe” (Wolf 18). Este hábito no siempre se detiene en la adolescencia o la adultez, y por eso es posible para creadores y artistas enmarcar sus historias en un universo narrativo que se articula sobre bases firmes y consecuentes, las cuales pueden ser incluso mantenidas a lo largo de largas sagas de libros o películas. Con esto nacen universos narrativos que abarcan desde reinos como Narnia, en *The Narnia Chronicles* de C. S. Lewis, hasta mundos que no dejan de expandirse, como el “Wizards World” de J.K.Rowling, iniciado con la saga de *Harry Potter* y continuado en distintos libros sobre la historia de la magia o las precuelas cinematográficas de la aventura principal que se enmarcan en distintas épocas y lugares. Destaca el ejemplo de J. R. R. Tolkien, quién trabajó en su creación durante toda su vida adulta, añadiendo nuevos detalles tanto a la Tierra Media en particular como a su universo en términos generales, proponiendo incluso su propio mito de la creación. Tras su muerte se publicaron trece volúmenes de la serie *The History of Middle-earth*, el cual documenta cinco décadas de trabajo de construcción de mundos. De su autoría es también el ensayo *On Fairy-stories* (originalmente publicado en 1947, como resultado de una conferencia en los ciclos “Andrew Lang Lecture Series” de la universidad escocesa de St. Andrews) sobre mundos imaginados. Al igual que él, muchos otros autores han llevado sus mundos narrativos de las páginas de ficción a las de teoría literaria, explicando los procesos de creación de sus tiempos y espacios. En consonancia con esto

encontramos libros como *The Folklore of Discworld: Legends, myths and customs from the Discworld with helpful hints from planet Earth* de Terry Pratchett y Jacqueline Simpson (2008), en el cual se explican las bases y el desarrollo del Mundodisco de Pratchett, con sus leyendas, mitología propias, adaptadas del mundo real y tratadas en muchos casos en clave satírica, jugando con la subversión de expectativas en torno a los tópicos sociales y culturales.

El estudio teórico y académico de la construcción de mundos se intensifica y toma un cariz filosófico a partir de 1960, analizando las particularidades de lo que se califica como “mundos posibles” y la interrelación entre sus bases lógicas y morales y las de nuestra realidad (Wolf 22). Los universos narrativos de la literatura, medios audiovisuales e incluso formatos como los juegos se estudian desde distintas perspectivas con el objetivo de alcanzar un entendimiento de dichos mundos desde su nacimiento en la imaginación de sus creadores. Así, pueden encontrarse obras como *Oz and Beyond: The Fantasy World of L. Frank Baum* de Michael O. Riley (1997), que analiza el mundo en el que se enmarca *The Wizard of Oz* (1900), obra muy presente en la cultura popular y que goza de constantes referencias y adaptaciones, como *Alice's Adventures in Wonderland*.

El *lore* de estos mundos narrativos creados puede saltar a la cultura popular y a la cotidianeidad de nuestra realidad para expresar ideas y conceptos. Por ejemplo, en enero de 2022, la hija y heredera de Terry Pratchett, Rhianna Pratchett, autorizó a la activista antipobreza Jack Monroe a utilizar la llamada “Teoría de las Botas de Sam Vimes” para explicar los efectos de la inflación en la economía de los ciudadanos, a la cual había hecho referencia previamente en un artículo de opinión en *The Guardian*. Dicha teoría afirma que la razón por la que los ricos son ricos es que gastan menos dinero, al poder permitirse comprar unas botas de cuero buenas y duraderas, de cincuenta dólares, mientras que los menos acaudalados han de conformarse con botas de diez dólares que deberán sustituir pasados uno o dos años. Así, las botas del rico continuarán manteniéndole los pies secos pasados diez años, mientras que un pobre que solo puede permitirse comprar botas baratas se ha gastado cien dólares en botas durante el mismo tiempo y sigue teniendo los pies mojados (Pratchett, *Hombres de armas*, 40). De la misma manera, expresiones referidas al mundo de *Alice* como “no-cumpleaños” o “seguir

al Conejo Blanco” son conocidas, comprendidas y empleadas por la mayor parte de la sociedad, incluso por aquellos que no han leído la obra ni visto ninguna adaptación.

### 3. Alicia, arquitecta del País de las Maravillas

Si bien Alicia cae literalmente en el País de las Maravillas, el País de las Maravillas ya estaba en ella (Deleuze 117). El hecho de que todo sea un sueño convierte a la protagonista en la creadora del lugar en el que transcurre la historia; nada puede ser concebido fuera de lo que ella conoce; por eso, ese reino tiene similitudes con el mundo de fuera del sueño, pero se enmarca en un espejo que lo deforma, transformándolo en una sátira absurda: es la realidad vista con la lente del *nonsense*. Este aparente sinsentido de la obra no es solo un elemento narrativo, sino un modelo del cual Lewis Carroll es, junto a Edward Lear, uno de los principales exponentes. El *nonsense* tiene un carácter potencialmente satírico pero no es una mera parodia: “Nonsense texts are not explicitly parodic, they turn parody into a theory of serious literature” (Lecerclé 2). Así, a través de Alicia, Carroll utiliza el sinsentido para hacer comentarios metalingüísticos y semióticos, convirtiendo al lenguaje en algo más profundo que el elemento transmisor, haciendo que adquiera un significado que pone de relevancia fondo y forma y, a través de juegos de palabras, poemas, combinaciones imposibles y oxímoron, completa la narrativa de una manera que encaja bien con el carácter fantástico de sus historias (Valeiras-Fernández 18). El hecho de que el *nonsense* surgiese durante la época victoriana está directamente relacionado con la educación académica y las encorsetadas convenciones sociales, ya que se presenta como la alternativa imaginativa que se enfrenta al sistema, subvirtiendo expectativas con sus propios elementos, a los que se da un giro para hacer manifiesto cuán absurdos pueden ser si se los toma de manera estricta:

Nonsense as a genre is a by-product of the development of the institution of the school, that the texts provide an imaginary solution to the real contradiction between the urge to capture an ever wider proportion of the population for the purpose of elementary schooling, and the resistance, religious, political and psychological, that such a cultural upheaval inevitably arouses (Lecerclé 4).

Debe tenerse en consideración que Alicia es una niña, por lo que sus visiones de ciertos asuntos como las convenciones sociales se ven retratados en el País de las Maravillas a través de exageración y la parodia porque resultan ridículos a sus ojos. Por tanto, ha de apreciarse la complejidad del proceso creativo de Lewis Carroll, construyendo su universo narrativo del modo en el que lo haría un subconsciente infantil, con una mezcla de curiosidad, lógica y absurdo. El escritor reconocía la infancia como el breve y efímero período durante el cual las niñas podían seguir a los conejos blancos antes de ser atrapadas por la que se consideraba “dull reality of womanhood” (Ross 56-57). De la misma forma, también reverenciaba la inocencia inconsciente de la infancia, aludiendo a la misma como algo sagrado (Carroll, citado por Morton Cohen 381).

La creación de mundos secundarios (siendo la realidad el mundo primario) o subcreación (Wolf 43-44) implica combinaciones de conceptos ya existentes en el nuestro, como nuevas especies de flora y fauna, nuevos idiomas, lugares y accidentes geográficos. Puede verse un ejemplo muy claro en *Through the Looking-Glass*, cuando Alicia encuentra un “Rocking-horse-fly”(149), un insecto con cuerpo de caballito-balancín y alas de libélula. Se trata de uno de los muchos juegos de palabras presentes en la obra de Carroll y el *nonsense* en general y hace referencia a que el nombre que se da en inglés a los tábanos es “horse-fly”. La mente infantil de la protagonista relacionó esa palabra con el juguete y del concepto combinado de caballito-balancín e insecto y de esta manera nació esta criatura.

Esa mirada infantil es la que selecciona a qué elementos de la creación de mundos se presta atención y a cuáles no. Por ejemplo, la organización política es muy básica: la Reina de Corazones (en *Alice's Adventures in Wonderland*, la primera aventura) tiene todo el poder, a modo de régimen dictatorial, y la figura del Rey es meramente de apoyo, haciendo pequeñas concesiones piadosas de vez en cuando. Alicia en el mundo “real” en el que se enmarca la historia vive en la Inglaterra de la época victoriana, con lo cual conoce el sistema monárquico y la importante figura de la Reina Victoria (el Príncipe Alberto falleció en 1861 y el primer manuscrito de *Alice* se completa al año siguiente, por lo que no está claro si la parte “real” de la historia está ambientada antes o después de este suceso). No obstante, este trabajo ahondará más adelante

en los paralelismos y diferencias de la obra con la sociedad victoriana en la que se enmarca.

Es importante recalcar que el mundo real existe en la historia de Alicia; de hecho, es el punto de partida. En ambos libros se plantea que existen portales a otros mundos, en la madriguera del Conejo Blanco y en un espejo. De hecho, la inexplicada presencia del Conejo en el jardín de la protagonista deja claro que los viajes entre ambos lugares son posibles e incluso frecuentes.

El rol de Alicia como creadora de mundos es más patente en la adaptación animada de Disney, la película *Alice in Wonderland* (1951), en la cual canta una canción llamada “In a world of my own”, relatando cómo serían las cosas en un mundo creado por ella. Este tema musical actúa como presagio, ya que muchas de las cosas que veremos en el País de las Maravillas se cumplen: “Cats and rabbits / Would reside in fancy little houses / And be dressed in shoes and hats and trousers / In a world of my own.” Esa descripción encaja a la perfección con el Conejo Blanco, el cual aparecerá poco después: a través de la canción Alicia ya está evocándolo.

No obstante, algunos de sus deseos o predicciones no se cumplen en la aventura subsiguiente. Por ejemplo, ella esperaba llevarse bien con las flores: “All the flowers / Would have very extra-special powers / They would sit and talk to me for hours / When I’m lonely in a world of my own.” Sin embargo, una vez en el jardín, Alicia es rechazada y ridiculizada en cuestión de minutos. El hecho de que la protagonista no sea bienvenida en el mundo que ella misma ha inventado, cosa que sucede tanto en la obra original como en la mayoría de las adaptaciones, puede ser tanto un reflejo de las contradicciones de la preadolescencia en la que está a punto de entrar como de la propia sociedad a la que se supone que pertenece; se ha dicho que Alicia encarna todas las virtudes de una damita victoriana, intentando actuar como brújula moral en el caos del País de las Maravillas y tratando de enseñarles modales (Ciolkowski s.p.), pero también que su excesiva vitalidad y curiosidad son poco deseables para una niña o mujer de la época, resultando “Un-Victorian” (Lloyd s.p.). Esta contradicción en cómo perciben a la protagonista tanto lectores como académicos puede existir también en la realidad narrativa: el País de las Maravillas es su mundo y, a la vez, no lo es. Lo mismo ocurre con la sociedad victoriana que actúa de telón

de fondo de la historia: Alicia es una niña educada en las costumbres sociales y conocimientos académicos y debería sentirse cómoda en su entorno, pero no lo hace; por eso “viaja” a otro lugar.

#### 4. La sociedad victoriana a través del espejo

Durante la época en la que Carroll desarrolló su obra hubo un crecimiento de la oferta de productos de entretenimiento dirigidos a la infancia: juguetes, revistas, libros... Esto dio lugar a una época dorada de la literatura infantil. Un período en el cual las representaciones de la niñez llegaron a una posición privilegiada, presentando esta etapa vital como un espacio protegido y protector, nostálgico y cerrado a los deseos y experiencias adultos (Roth 23). Uno de los libros de ficción que mejor refleja la infancia y su tratamiento en la época es *Holiday House* de Catherine Sinclair (1839), el cual narra las travesuras de dos hermanos, Harry y Laura, cuidados por un ama de llaves muy estricta y su benevolente tío. Humphrey Carpenter explica que el texto resultó demasiado revolucionario como para inspirar imitaciones (9). Su propia autora tenía dudas acerca de algunos capítulos finales demasiado lúgubres, ya que un hermano moribundo exhortaba a Harry y Laura a reformarse. Sin embargo, fue un libro muy popular, con varias ediciones y cabe destacar que Carroll (por aquel entonces todavía conocido como C. L. Dodgson, ya que aún no había adquirido su *nom de plume*) regaló una copia a Alice Liddell y sus hermanas en las navidades de 1861, unos meses antes de contarles la historia de “su” *Alice*. De hecho, la biblioteca personal del escritor era muy completa en cuanto a literatura infantil y juvenil y, además de *Holiday House*, contaba con obras como *The King of the Golden River* de John Ruskin (1841), *The Rose and the Ring* de William Thackeray (1855), *The Water Babies* de Charles Kingsley (1863), *Dealings with the Fairies* George MacDonald (1867), *The Brownies, and Other Tales* de Juliana Horatia Ewing (1870), *On a Pincushion and Other Fairy Tales* de Mary De Morgan (1877), *Christmas-Tree Land* de Mary Louisa Molesworth (1884), además de *German Popular Stories* de Jacob y Wilhelm Grimm (1823-1826) y varias obras de Hans Christian Andersen, Esopo y distintos cuentos de hadas rusos y japoneses (Susina 28).

*Alice's Adventures in Wonderland y Through the Looking-Glass* muestran el mundo victoriano desde el punto de vista de una de las niñas destinatarias de aquellos relatos. Para algunos lectores no contemporáneos de Carroll,

estos libros constituyeron su primer encuentro con la sociedad y vida de la época victoriana (Auerbach 31). Las aventuras de Alicia y el universo narrativo en el que transcurren aportan por tanto una información muy interesante acerca de la época y la sociedad en la que se enmarcan, que sería también el primer público objetivo de la obra de Carroll. Se considera a la protagonista como un tributo a la infancia victoriana, definiéndola como capaz, modesta, recatada y sosegada, palabras que se quedan un poco anticuadas a día de hoy, pero que ella es capaz de redimir (de la Mare 59). Así, Alicia oscila entre los roles de damisela en apuros, cuando se siente perdida, y heroína, al enfrentarse a las cuestiones del País de las Maravillas que para ella no tienen sentido, incluido el régimen dictatorial de la Reina de Corazones. Subyace en la historia un rechazo a la autoridad, presentándose a los personajes adultos como presencias exageradas y caricaturizadas. No obstante, existe una distinción entre figuras autoritarias femeninas y masculinas: las primeras, encarnadas por la mencionada Reina de Corazones y la Duquesa, son más crueles y despiadadas, mientras que personajes masculinos como el Rey de Corazones o el Caballero Blanco (en *Through the Looking-Glass*) son más benevolentes y afables. Es posible que esto responda al hecho de que Carroll expresó en una carta que la muerte de su padre fue el golpe más terrible que sufrió en su vida, con lo cual podría haber vertido esos sentimientos en sus personajes, presentándolos como figuras paternales amables y cercanas (Gardner xv).

Las convenciones sociales son ridiculizadas en escenas como la de la Fiesta del Té. Las conversaciones aparentemente no tienen sentido, los presentes hablan y nadie escucha y, de existir algún tipo de norma de etiqueta y protocolo en ese reino de fantasía, esta es del todo desconocida para Alicia. Es posible que en su vida fuera del País de las Maravillas haya acudido a fiestas del té o recibido a invitados en su propia casa, ya que se acerca a la preadolescencia y eso la sitúa en una franja de edad conveniente para empezar a ser considerada una “señorita”. No obstante, a través de sus ojos de niña, toda la ceremonia de ese tipo de recepciones le resulta absurda y no conecta con los asistentes. Cabe destacar que no se describe la vida de la protagonista más allá de su educación en casa a cargo de su hermana, pero se podría inferir que no tiene parientes o vecinas de su edad con las que pase el tiempo habitualmente, viviendo rodeada de adultos. De la misma manera, no hay niños o niñas en el País de las Maravillas; incluso en el mundo imaginado de la protagonista,

las personas que la rodean no forman parte de su grupo de edad ni comparten sus intereses.

En *Alice's Adventures in Wonderland* encontramos también una crítica a la excesiva importancia concedida a la educación social y académica. Para esto, Carroll presenta un mundo en el que todo lo que se presupone intrínseco (tanto innato como aprehendido) a una niña como Alicia es inútil en la práctica: la urbanidad en la mesa o las reglas del croquet son tomadas arbitrariamente, al gusto del personaje que más poder ostente en cada situación. De la misma manera, un proceso de *reductio ad absurdum* es aplicado a las lecciones escolares, tanto cuando a la protagonista no le sirven de nada sus conocimientos de geografía y poesía como en las referencias a la figurada escuela a la que asiste la Falsa Tortuga: allí se estudian las ramas de la Aritmética: “Ambition, Distraction, Uglyfication, and Derison” (Carroll 85), parodiando a las cuatro ramas de dicha disciplina en nuestro mundo: Adición, Sustracción, Multiplicación, y División.

Durante la época victoriana, incluso las actividades no académicas, destinadas al tiempo libre de los niños y niñas, eran, en muchos casos, herencia, adaptación o inclusión en las de los adultos. Así, los períodos ociosos de la infancia no siempre se correspondían con sus gustos, sino que los infantes participaban de las actividades lúdicas de sus padres o tutores, como el croquet. El propio Lewis Carroll inventó nuevos enfoques para juegos clásicos y familiares, imprimiendo folletos acerca de los mismos, dándoles cualidades que fomentaban la diversión de los más pequeños. Por ejemplo, el escritor entretenía a las hermanas Liddell con el juego del “Croquet del Castillo”, cuyas complicadas reglas había inventado él mismo (Gardner 102). También se entendía la danza como una actividad social, practicada por niños y adultos, aun cuando algunas modalidades eran especialmente difíciles. La contradanza era una de las más complicadas, y las niñas Liddell la habían aprendido con un profesor particular. En el libro encontramos la Contradanza de los Bogavantes (Carroll 89), que podría ser una burla de la “Cuadrilla de los Lanceros”, un baile andante en el cual participaban desde ocho hasta dieciséis parejas, muy popular en los salones de baile ingleses de la época (Gardner 116-117).

Aun cuando Alicia intenta razonar para entender el mundo en el que se ha metido persiguiendo al Conejo Blanco se encuentra con otro problema: el País de las Maravillas es fluido, todo es susceptible

de cambiar en cualquier momento. Por ejemplo, una baraja de cartas puede convertirse en la esclavizada guardia de una reina tiránica; es posible que un bebé se transforme en cerdo y la luna podría resultar ser la sonrisa de un gato (Rackin 397). Las normas de la realidad que la protagonista conoce siguen sin servir. No obstante, ella intenta aferrarse a ese conjunto de saberes adquiridos en el mundo que ha dejado atrás en su sueño para intentar mantenerse en contacto con aquello que le resulta familiar y, sobre todo, lógico. Por ejemplo, intenta recitar un poema, “Against Idleness and Mischief” del libro *Divine Songs Attempted in Easy Language for the Use of Children* de Isaac Watts (1715), el cual comienza con el verso “How doth the little busy Bee”. Sin embargo, las palabras de la protagonista toman otra dirección y acaba surgiendo “How Doth the Little Crocodile” (Carroll 19), una de las composiciones del escritor que parodian los poemas y canciones que los niños se veían obligados a aprenderse de memoria. Con esto, el autor critica otro aspecto de la educación victoriana, ya que estas obras no se disfrutaban ni se estudiaban de una manera analítica, sino que se recitaban y repetían mecánicamente, sin ninguna aproximación literaria agradable para los estudiantes.

Se ha hablado de cómo se consideraba y trataba a la infancia en la era victoriana y de qué manera eso influyó en la visión del mundo desde la mirada infantil que se transmite en la obra, pero hay algo más que pudo servir de inspiración a Carroll en lo tocante a la “locura” reinante en el País de las Maravillas: en su época, una persona adulta que fuera percibida como loca o trastornada podía ser reducida al estatus de niño. Esta degradación, no obstante, representaba una mejora respecto al siglo XVIII, cuando los mentalmente inestables eran considerados como animales (Foucault 164). Existía, además, una distinción entre “lunatics” y “pauper lunatics”, la cual se basaba en las posibilidades económicas de cada persona; el ingreso de un paciente en una institución y su tratamiento eran una cuestión de clase, dependiendo del estatus social y económico del enfermo (Kohlt 154). Por ejemplo, los *county asylums* tenían un mayor tamaño y estaban destinados a albergar “insane poor requiring some form of institutional care” (Parry-Jones 1). Los ingresos no dejaban de aumentar, como consecuencia de los cambios sociales y económicos de la primera mitad del siglo XIX, por lo que estos centros solían estar desbordados y ofrecer, por tanto, unos cuidados deplorables. Había tres tipos de pacientes categorizados según la *Lunacy Act* de 1845: “Lunatics, idiots, and persons of unsound mind” (Wright 16): “idiots”

serían quienes desde el nacimiento carecían de la capacidad de raciocinio; “lunatics”, las personas que a veces podían razonar, pero en otras ocasiones no; y “persons of unsound mind” serían lo que, simplemente, eran incapaces de manejar sus asuntos o a sí mismos, pero no entraban en ninguna de las anteriores categorías. Los métodos de tratamiento consistían mayoritariamente en cadenas, ataduras, chaquetas de fuerza o celdas de aislamiento. Esto comenzó a cambiar a partir de 1858, según se publicó en la revista *Medical Times and Gazette*, empezando a aplicarse sistemas no restrictivos y de carácter terapéutico, como bailes, conciertos, conversaciones y talleres públicos entre los internos. No obstante, es probable que los anteriores tratamientos fuesen todavía aplicados a ciertos pacientes de carácter más peligroso (Kohlt 154-155). También se cree que algunos métodos de recompensa como acceso a tabaco, alcohol, té, café o algún otro premio fueran utilizados como refuerzo positivo (Ellis 308). En el País de las Maravillas encontramos el consumo de té por parte del Sombrerero y la Liebre de Marzo, personajes catalogados como desequilibrados o lunáticos. De hecho, el nombre del capítulo en el que se presenta la fiesta del té es “A mad-tea party” (Carroll 60), por lo cual esta escena y la locura están directamente relacionadas. No hay confirmación explícita del consumo de otras sustancias, pero la historia de Alicia ha sido relacionada con las drogas en numerosas ocasiones. El hecho de que la Oruga Azul apareciera fumando en su hookah, sobre una seta y en un jardín plagado de hongos que provocaban efectos extraños era el punto de partida ideal para aquellos que interpretaron la historia entera como una alegoría de las drogas, un viaje en el sentido más psicotrópico de la palabra (Anderson s.p.). Incluso la descripción del sabor de las cosas en la obra de Carroll resultaba sospechosa: “When you take something that tastes like cherry tarts, custard, pineapple, roast turkey, toffee, and toast at the same time and makes you grow and shrink—baby, that’s tripping out” (Fensch 422). Con una atmósfera tan alejada de la realidad como era el País de las Maravillas, y en una época en la que el consumo de opio era legal, resultaba común preguntarse si las drogas tenían algo que ver. De hecho, si bien se insinuó que el escritor era consumidor de dicha sustancia, nunca se demostró, y es más lógico asociar esa identificación de un lugar surrealista con la experiencia de las drogas a una cierta cultura de los años 60, 70 y 80, época en la que la adaptación animada de Disney se tomaba como referencia de psicodelia, cuando el uso recreacional de las mismas es algo común (Dr. Heather Worthington, profesora de Children’s Literature en Cardiff University,

citado por Robehmed, s.p.). Además, no hay en los diarios de Carroll evidencia alguna al opio u otras drogas, mientras que sí que menciona que acostumbraba a comer ligero y disfrutar del jerez, el cual procuraba tener siempre en sus aposentos de Christ Church Commons Room. No obstante, el escritor sí conocía a gente que usaba opio o láudano con fines medicinales, incluidos Dante Gabriel Rossetti, Elizabeth Siddal, Henry Kingsley, y O.G. Rejlander (Susina 8).

Regresando al tema de la locura y la posible representación parcial de un centro psiquiátrico y sus habitantes en el ambiente del País de las Maravillas, debe tenerse en cuenta que Robert Wilfred Skeffington Lutwidge, tío de Carroll, fue comisario de “*Lunacy*”, el departamento para el control de los hospitales para trastornos mentales (*Asylums*), creado en 1945. Ocupó este puesto entre los años 1855 y 1873, habiendo sido secretario del mismo organismo durante la década anterior. Se considera que tuvo gran influencia en los intereses culturales y académicos de su sobrino (Kohlt 147-148). Su muerte a manos de un interno de uno de los hospitales que visitaba (noticia publicada en *The Times* el 30 de mayo de 1973, citada por Torrey y Miller 33) pudo causar un gran impacto en el escritor, y se considera que su poema “*The Hunting of the Snark*”, escrito un año después, podría haber sido una reacción a este hecho; no obstante, ya que Carroll nunca lo confirmó, surgieron otras teorías, como la de que es una alegoría de una expedición al Ártico, inspirada en la búsqueda de la Ballena Blanca de Herman Melville (Torrey y Miller 34).

Cabe recordar una vez que el modo de Alicia de “viajar” al País de las Maravillas es soñar, inicialmente despierta, pero cayendo en un estado de somnolencia profunda. Esta manera de acceder a lugares de fantasía es muy común en la creación de mundos: “Since the advent of daydreaming, imaginary worlds have drawn us away vicariously to fantastic realms culled from endless possibilities” (Wolf 17). Sin embargo, al hilo de esto, el propio Carroll relacionaba los sueños con la locura, puesto que consideraba que al soñar tenemos una vaga conciencia de la realidad y hacemos cosas insensatas, y que la demencia podría definirse como la incapacidad de distinguir el sueño de la vigilia, añadiendo que el primero tiene su propio mundo y que a menudo es tan natural como el otro (Gardner 81). La línea entre la locura de los habitantes del País de las Maravillas y la propia Alice, que está soñando, se difumina con estos conceptos.

## 5. Conclusión

La creación de mundos narrativos es un proceso que va más allá de la simple construcción del escenario en el cual se desarrollará la historia: se trata de proyectar un universo cuyos límites van más allá de lo que el texto contiene explícitamente. Gracias a esto, dichos mundos pueden dar cabida a nuevas historias (en forma de precuelas, secuelas o narraciones independientes al texto principal), pero también saltar al mundo real y la cultura popular al volverse culturalmente referenciables por su complejidad.

No solamente vemos el País de las Maravillas a través de los ojos de Alicia: ella nos lleva a él y, además, es su creadora dentro de la historia. Todo es un sueño, por tanto, el subconsciente de la protagonista es la que ha dado vida al lugar y a sus habitantes. Lewis Carroll obra a través de ella no solo para conducirnos a través de ese escenario, sino para mostrarnos el mundo imaginado que podría invocar una niña de su época. Por esto, el lugar al que llega Alicia es una sátira del mundo que conoce, entendiéndose. Así, el filtro de *nonsense* que se aplica a la realidad de la historia sirve también para parodiar, con tintes satíricos, los verdaderos escenarios que hicieron nacer la obra: el Oxford y la Inglaterra decimonónicos.

La sociedad victoriana no fue solamente la que recibió las obras sobre las aventuras de Alicia, sino que es un elemento activo más en las historias narradas por Carroll, ya que se dejan numerosas referencias a través de hechos y personajes, siendo la narración entendida como una crítica a dicha sociedad. Desde esta perspectiva, el libro es una reacción contra los modelos de educación y protocolo victorianos, aludiendo a que todos los adultos, especialmente los que ostentan una posición de poder, por ejemplo, gobernantes o docentes, están locos o son despiadados y mezquinos. Las figuras de autoridad del País de las Maravillas son retratadas como personas malvadas, ridículas o ambas cosas.

*Alice's Adventures in Wonderland*, por tanto, refleja las luces y sombras de la época victoriana y del trato a la infancia, cuestiones que se muestran a través de los ojos de una niña, ofreciendo al lector la versión de su realidad deformada por el *nonsense* y llevando al extremo lo que a ella ya le parecía absurdo en el mundo real. La prueba de la importancia de esto es que la mayor parte de las adaptaciones se enmarcan en la misma época, aunque algunas, como la versión de Tim Burton de 2010, cambian la

edad de la protagonista para reflejar otros aspectos de la sociedad de la época con respecto a las niñas que dejan de serlo, planteando así cómo hubiese sido un posible futuro de Alicia dentro del contexto victoriano.

### Obras citadas

- Alice in Wonderland*. Dirigida por Clyde Geronimi et al, Walt Disney Productions, 1951.
- Alice in Wonderland*. Dirigida por Tim Burton, Walt Disney Pictures, 2010.
- Anderson. Hephzibah. "Alice in Wonderland's Hidden Messages", 31 de mayo de 2016, <https://www.bbc.com/culture/article/20160527-alice-in-wonderlands-hidden-messages>.
- Auerbach, Nina. "Alice and Wonderland: A Curious Child." *Victorian Studies*, vol. 17, no. 1, 1973, pp. 31-47.
- Baum, Lyman F. *The Wonderful Wizard of Oz*. George M. Hill Company, 1900.
- Carpenter, Humphrey. *Secret Gardens: A Study of the Golden Age of Children's Literature*. Allen & Unwin, 1985.
- Carroll, Lewis. *Alice's Adventures in Wonderland*. Macmillan, 1865.
- Ciolkowski, Laura E. "Visions of Life on the Border: Wonderland Women, Imperial Travelers, and Bourgeois Womanhood in the Nineteenth Century." *Genders* vol. 27, 1998.
- Cohen, Morton N. "Lewis Carroll and the House of Macmillan." *Browning Institute Studies*, vol. 7, 1979, pp. 31-70.
- De la Mare, Walter. "On the Alice Books." *Aspects of Alice*, editado por Robert Phillips, The Vanguard Press, 1971, pp. 58-65.
- De Morgan, Mary. *On a Pincushion and Other Fairy Tales*. Seeley, 1877.
- Deborah Ross. "Escape from Wonderland: Disney and the Female Imagination." *Marvels & Tales*, vol. 18, no. 1, 2004, pp. 53-66.
- Deleuze, Gilles. *The Logic of Sense*. Columbia University Press, 1990.
- Ellis, William. *A Treatise on the Nature, Symptoms, Causes, and Treatment of Insanity, with Practical Observations on Lunatic Asylums*. Samuel Haldsworth, 1838.
- Ewing, Juliana H. *The Brownies, and Other Tales*. Bell & Daldy, 1870.
- Fensch, Thomas. "Lewis Carroll: The First Acidhead." *Aspects of Alice*, editado por Robert Phillips, The Vanguard Press, 1971, pp. 421-424.
- Flood, Alison. "Terry Pratchett Estate Backs Jack Monroe's Idea for 'Vimes Boots' Poverty Index." *The Guardian*, 26 de enero de

2022. <https://www.theguardian.com/books/2022/jan/26/terry-pratchett-jack-monroe-vimes-boots-poverty-index>.
- Foucault, Michel. *Madness and Civilization*. Tavistock, 1967.
- Gardner, Martin, y Lewis Carroll. *Alicia Anotada. 150 Aniversario*. Akal, 2016.
- Grimm, Jacob, y Wilhelm Grimm. *German Popular Stories*. Charles Baldwin, 1826.
- Kingsley, Charles. *The Water Babies - A Fairy Tale for a Land-Baby*. Macmillan, 1836.
- Kohlt, Franziska E. "‘The Stupidest Tea-Party in all My Life’: Lewis Carroll and Victorian Psychiatric Practice." *Journal of Victorian Culture*, vol. 21, no. 2, 2016, pp. 147-167.
- Lear, Edward. *A Book of Nonsense*. Routledge, 1846.
- Lecerclé, Jean-Jacques. *Philosophy of Nonsense*. Routledge, 1994.
- Lennon, John. *I Am the Walrus*, Abbey Road Studios, 1967.
- Lewis, C. S., editor. *The Chronicles of Narnia*. Geoffrey Bles (libros 1-5) The Bodley Head (libros 6-7) HarperCollins, 1956.
- Lloyd, Megan S. "Unruly Alice: A Feminist View of some Adventures in Wonderland." *Alice in Wonderland in Philosophy: Curiouser and Curiouser*, editado por Richard B. Davis y William Irwin. John Wiley & Sons, 2009.
- Macdonald, George. *Dealings with the Fairies*. Alexander Strahan, 1867.
- Molesworth, Mary L. *Christmas-Tree Land*. Macmillan & Co., 1884.
- Monroe, Jack. "We're Pricing the Poor Out of Food in the UK - That's Why I'm Launching My Own Price Index." *The Guardian*, 22 enero de 2022, <https://www.theguardian.com/society/2022/jan/22/were-pricing-the-poor-out-of-food-in-the-uk-thats-why-im-launching-my-own-price-index>.
- Naha, Ed. *The Making of Dune*. Berkley Books, 1984.
- Parry-Jones, William. *The Trade in Lunacy: A Study of Private Madhouses in England in the Eighteenth and Nineteenth Century*. Routledge & Kegan Paul, 1972.
- Pratchett, Terry. *Hombres de armas*. Plaza & Janés, 1993.
- Pratchett, Terry, y Jacqueline Simpson. *The Folklore of Discworld: Legends, Myths, and Customs from the Discworld with Helpful Hints from Planet Earth*. Doubleday, 2008.
- Rackin, Donald. "Alice's Journey to the End of Night." *PMLA: Publications of the Modern Language Association of America*, 1966, pp. 313-326.

- Riley, Michael O. *Oz and Beyond: The Fantasy World of L. Frank Baum*. University Press of Kansas, 1997.
- Robehmed, Sophie. "Is Alice in Wonderland really about Drugs?" *BBC News Magazine*, 2010, <https://www.bbc.com/news/magazine-19254839>.
- Ross, Deborah. "Escape from Wonderland: Disney and the Female Imagination." *Marvels & Tales*, vol. 18, no. 1, enero de 2004, pp. 53-66.
- Roth, Christine. "Looking through the Spyglass: Lewis Carroll, James Barrie, and the Empire of Childhood." *Alice beyond Wonderland: Essays for the twenty-first century*, edited by Cristopher Hollingsworth, University of Iowa Press, 2009, pp. 23-35.
- Rowling, J. K. *Harry Potter (1-7)*. Bloomsbury Publishing, 1997-2007.
- Ruskin, John. *The King of the Golden River; Or, the Black Brothers: A Legend of Stiria*. Smith, Elder & Co, 1859.
- Sinclair, Catharine. *Holiday House*. William Whyte and Co, 1826.
- Susina, Jan. *The Place of Lewis Carroll in Children's Literature*. Routledge, 2009.
- Tolkien, John R. R. *The History of Middle-Earth*, editado por Christopher Tolkien. George Allen & Unwin, 1996.
- Tolkien, John R. R., y Douglas Anderson. *On Fairy-Stories*, editado por Verlyn Flieger, and Douglas Anderson. HarperCollins, 2008.
- Torrey, E. Fuller, y Judy Miller. "Violence and Mental Illness: What Lewis Carroll had to Say." *Schizophrenia Research*, vol. 160, no. 1-3, 2014, pp. 33-34.
- Valeiras-Fernández, Andrea. *Alice a través del tiempo. Evolución de la recepción de las adaptaciones de "Alice in Wonderland"*, Universidade da Coruña, 2021.
- Watts, Isaac. *Divine Songs Attempted in Easy Language for the Use of Children*. M. Lawrence, 1715.
- Wolf, Mark J. P. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. Routledge, 2012.
- Wright, David. *Mental Disability in Victorian England: The Earlswood Asylum, 1847-1901*. Oxford University Press, 2001.