



Universitat
de les Illes Balears

**Título: IMAGINARIO CULTURAL Y NUEVAS FORMAS NARRATIVAS
CONTEMPORÁNEAS: ALICIA Y CAPERUCITA COMO
PRODUCTOS TRANSMEDIÁTICOS**

AUTOR: Maria Isabel Escalas Ruíz

Memoria del Trabajo de Fin de Máster

Máster Universitario en Lenguas y Literaturas Modernas
(Especialidad/Itinerario: Estudios Literarios y Culturales)

de la

UNIVERSITAT DE LES ILLES BALEARS

Curso Académico 2014/2015

Fecha: 1 de septiembre de 2015

Nombre Tutor del Trabajo: Dr. Ana Patricia Traperó Llobera

Nombre Cotutor (si es necesario)

Aceptado por el Director del Máster Universitario en Dr. Joana Salazar Noguera

Firma del autor

Firma Tutor

Firma Cotutor

Firma

**STORIES ARE AS UBIQUITOUS AS WATER OR AIR AND AS
ESSENTIAL. THERE IS NOT A SINGLE PERSON WHO IS NO
TOUCHED BY THE SILENT PRESENCE OF STORIES.**

BEN OKRI (*APHORISMS & FRAGMENTS*)

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4-6
2. LAS NUEVAS NARRATIVAS CONTEMPORÁNEAS EN GENERAL ENMARCADAS EN LA CULTURA DE LA CONVERGENCIA Y LOS SPREADABLE MEDIA.....	7-31
2.1.1. Cultura de la convergencia, cultura participativa y <i>spreadable media</i>.....	7
2.1.2. Las nuevas narrativas contemporáneas.....	10
2.2. Componentes esenciales para la comprensión de los mundos narrativos de las Narrativas transmedia.....	18
2.3. Principios, <i>Identitik</i> y Características de las NT.....	22
2.4. Estrategias Transmedia.....	28
2.5. Hacia la configuración de una <i>Biblia Transmedia</i>.....	30
3. EL IMAGINARIO CULTURAL Y LOS CUENTOS COMO PRODUCTOS TRANSMEDIÁTICOS EN POTENCIA.....	32-43
4. PROPUESTA DE ANÁLISIS.....	41-43
4.1. Corpus.....	41
4.2. Propuesta de análisis.....	43
5. APLICACIÓN PRÁCTICA.....	44-177
5.1. Caperucita Roja como producto cultural transmediático.....	44-99
5.2. Alicia como producto cultural transmediático.....	100-155
6. CONCLUSIONES.....	156-171
7. BIBLIOGRAFÍA.....	172-176
8. ANEXOS.....	177-200

1. INTRODUCCIÓN

ÉRASE UNA VEZ...LOS *HOMO FABULATORS*

Narrar es una actividad inherente al ser humano en tanto que se presenta como *Homo Fabulator* y es capaz de perpetrar en la creación de nuestro imaginario cultural a través de sus múltiples manifestaciones. Estamos hechos de historias que forman parte de nuestra propia identidad y el acto de narrar se relaciona con la epistemofilia (término utilizado por Sánchez Navarro, 2006: 55), es decir, con el deseo humano de saber, de descubrir secretos, de conocer cómo acaba la historia en su intriga narrativa, en un impulso humano de desvelar y de hallar la verdad. En este sentido, creemos pertinente introducir la reflexión y teorización de Scolari (2013:17):

Los humanos siempre contamos historias. Las contamos durante milenios de forma oral, después a través de las imágenes en las paredes de roca, más adelante por medio de la escritura, y hoy mediante todo tipo de pantallas. Más que homo sapiens somos *Homo fabulators*. A los humanos nos encanta escuchar, ver o vivir buenos relatos.

Los jóvenes consumidores, utilizando la expresión de Scolari (2013: 24), se han vuelto “cazadores y recolectores de información, les gusta sumergirse en las historias, reconstruir el pasado de los personajes y conectarlos con otros textos dentro de la misma franquicia”. Los cuentos no han pasado de moda, están vivos en manifestaciones culturales en nuestra actualidad y siguen teniendo mucho que aportarnos. Más allá de considerar que su público lector sea el infantil o juvenil, los cuentos siguen dando lecciones (o recordándoselas) a los adultos lo cual entronca con la idea de que uno debe ser lo suficientemente humilde como para aprender día a día, tenga la edad que tenga.

Nuestra intención es la de acercarnos a las nuevas formas narrativas contemporáneas y centrarnos, concretamente, en la Narrativa Transmedia (y nos adscribimos, en gran medida, a los estudios de Henry Jenkins y Carlos Scolari). La Narrativa Transmedia (a partir de ahora NT) concibe que una misma historia, un mismo universo narrativo o ficcional, se expanda en medios y/o formatos distintos como son la literatura, el cómic, el cine, la televisión, los videojuegos, la ópera o la publicidad, entre otros. La historia se va enriqueciendo con las diferentes aportaciones que van generando cada uno de los medios donde los consumidores asumen un rol activo. Las NT se presentan, por tanto, como una nueva forma de contar historias concebida en el siglo XXI y, consideramos que se ha consolidado en tanto que ha dejado de cuestionarse si se

trataba de un término de moda al ser considerada como un tipo de narrativa con un gran potencial del cual se están aprovechando la industria cultural en general.

Contar, narrar o relatar una historia sigue siendo el objeto que ocupa a los humanos desde tiempos antiguos y pese a que nos encontremos en el siglo XXI insertos en la cultura de la convergencia y de la comunicación éste es, en esencia, el mismo. El “qué” permanece mientras que el “cómo” varía con el avance de los medios digitales en los que los medios audiovisuales digitales pueden ofrecer múltiples posibilidades de hacer llegar las historias a unos lectores, consumidores y ahora prosumidores de cada vez más exigentes en tanto que desarrollan un papel activo en la creación de historias que se erigen como productos culturales. Partimos de la premisa de que el género *fairy tales* o cuentos son un género capaz de contarnos historias apelando a nuestro imaginario colectivo y de ella se extiende la selección de dos cuentos como objetos de análisis.

La estructura que seguirá nuestro trabajo se puede dividir en los siguientes apartados: se plantearán unas hipótesis de partida, se marcarán unos objetivos, se realizará un marco teórico donde se presentarán las nuevas narrativas enmarcadas en una sociedad cultural globalizada y, además, se desarrollará una propuesta metodológica de análisis que servirá, a posteriori, para la aplicación práctica de dos estudios de caso, es decir, el análisis de dos cuentos entendidos como productos culturales transmediáticos.

En primer lugar, se analizará cómo el cuento del folclore francés *Caperucita Roja* (1697) de Charles Perrault y, en segundo lugar, cómo el cuento literario *Alicia en el País de las Maravillas* (1865) de Lewis Carroll se convierten en productos transmediáticos en tanto que sus universos ficcionales se expanden en diferentes medios minuciosamente seleccionados. Estos dos cuentos (uno de tradición oral y otro, literario), insertos en la cultura popular en sentido amplio, beben del imaginario y del bagaje de los lectores (literatura, cómic, artes visuales), de audiencia (cine y televisión), consumidores (publicidad y, en extenso, aplicaciones móviles) y jugadores (videojuegos). Sin embargo, las representaciones y estéticas que diseñan nuestro imaginario cultural están sujetas a ser transformadas por las nuevas narrativas contemporáneas.

Ambas obras recibirán un enfoque interdisciplinar desde las nuevas narrativas contemporáneas y como productos culturales. Si se tiene en consideración que los

cuentos cambian con los tiempos, las coordenadas espacio-temporales y los condicionantes sociales en los que se insertan, podemos entender que se tratan de una fuente atractiva de análisis y pueden constituir, en la actualidad, un objeto de estudio poliédrico. Se establecerá, si procede, una comparativa entre sus elementos en común así como de sus divergencias.

Por otra parte, nuestro trabajo pretende alcanzar los siguientes OBJETIVOS y responder a los siguientes interrogantes:

- 1) ¿Qué y cómo es la Narrativa Transmedia? Tenemos la intención de centrarnos en la delimitación, conceptualización y caracterización de nuestro marco de estudio, la Narrativa Transmedia, que da lugar a los productos transmediáticos, susceptibles de ser estudiados y analizados.
- 2) ¿Cuáles son las nuevas narrativas contemporáneas en nuestra sociedad cultural globalizada?, ¿Pueden apelar éstas al imaginario colectivo? Pretendemos llevar a cabo un acercamiento a las nuevas narrativas contemporáneas en general y al imaginario cultural en tanto que éstas apelan a las representaciones compartidas por el público, enmarcadas en una sociedad cultural globalizada.
- 3) ¿Pueden ser considerados los cuentos de *Caperucita* (Perrault) y de *Alicia* (Carroll) como productos culturales transmediáticos que apelan al imaginario colectivo y ser analizados como tales? Deseamos realizar una aplicación práctica de dos estudios de caso, es decir, el análisis de dos cuentos, minuciosamente seleccionados, entendidos como productos culturales transmediáticos en tanto que sus universos ficcionales se expanden en diferentes medios: en primer lugar, el cuento del folclore francés *Caperucita Roja* (1697) de Charles Perrault y, en segundo lugar, el cuento literario *Alicia en el País de las Maravillas* (1865) de Lewis Carroll. Ambas obras recibirán un enfoque interdisciplinar desde las nuevas narrativas contemporáneas, los estudios culturales así como la vertiente de género y se establecerá, si procede, una comparativa entre sus elementos en común así como de sus divergencias.

2. LAS NUEVAS NARRATIVAS CONTEMPORÁNEAS EN GENERAL ENMARCADAS EN LA CULTURA DE LA CONVERGENCIA Y LOS *SPREADABLE MEDIA*

2.1.1. Cultura de la convergencia, cultura participativa y *spreadable media*

Hace diez años las “narrativas transmedia” podían parecer un término de moda aunque podemos comprobar que en, efecto, no lo es sino que se ha asentado lo cual se debe a la *convergence culture* o cultura de la convergencia de los medios de comunicación (Jenkins, 2006), marco de la cibercultura (Lévy, 2007) y la que muy recientemente se ha llamado *spreadable media* (Jenkins, Ford y Green, 2013).

Las narrativas transmedia deben ser tratadas en el contexto de la cultura digital como un fenómeno localizado en el ámbito de dos grandes conglomerados de comunicación de acuerdo a una lógica comercial que Jenkins (2003) denomina “franquicias de entretenimiento” para referirse al modo, a partir de la convergencia tecnológica de cómo un mismo producto es explotado por las diferentes empresas en un flujo *cross-media* de consumo.

Tal y como señala Jenkins (2006: 27):

“Los contenidos de entretenimiento no son lo único que fluye a través de las múltiples plataformas mediáticas. Nuestras vidas, relaciones, recuerdos, fantasías y deseos también fluyen por los canales de los medios. La vida del amante, la madre o el profesor discurre por múltiples plataformas. A veces arrojamos a nuestros hijos en la cama por la noche y otras veces les mandamos mensajes instantáneos desde el otro extremo del planeta”.

Es evidente que la gente ha cogido las riendas de los medios cuyos resultados creativos pueden ser positivos aunque también nefastos. En el futuro, tal y como señala Jenkins (2006: 28):

“La convergencia será una solución temporal e imperfecta, una relación mal articulada entre diferentes tecnologías mediáticas, más que un sistema plenamente integrado. Hoy por hoy, los cambios culturales, las batallas legales y las consolidaciones económicas que avivan la convergencia mediática preceden a los cambios operados en la infraestructura tecnológica. La evolución de estas diversas transiciones determinará el equilibrio de poder en la próxima era mediática”.

Con el paso del tiempo, Scolari (2009) teorizó sobre la era mediática y los procesos de comunicación en su libro dedicado a la ecología de los medios entendida como una red sociotécnica formada por productores, consumidores, textos, medios e interfaces que mantienen relaciones recíprocas en las que la llegada de un nuevo medio cambia la estructura de toda la red y produce nuevas especies híbridas en las que se integran lo nuevo, lo viejo, en un sistema de mensajes complejos. Esta ecología de los medios se erige como una teoría de la comunicación en la que se integran todos los procesos que afectan al mundo de la comunicación.

Una vez planteado este marco, podemos retomar el concepto de que estamos insertos en una cultura de la convergencia en el que se chocan los viejos y los nuevos medios y en el que la sistematización parece una ardua tarea aunque se distinguen dos ámbitos fácilmente distinguibles (al menos a nivel teórico). Estos son, por una parte, la industria y la tecnología y, por otra parte, el ámbito social y cultural.

Sería negar la evidencia plantear que los medios no tienen ningún tipo de repercusión en nuestras vidas. Éstos juegan un papel importante y son capaces de articular creaciones, mercados, comunidades y subjetividades y configurar un nuevo paradigma cultural. En esta cultura de la convergencia, más allá de depender en parte de la evolución tecnológica, incluye diferentes dimensiones que recoge Ramón Salaverría (2003):

- a) La dimensión empresarial: se trata de la diversificación mediática por la que apuestan las empresas.
- b) La dimensión tecnológica: es aquella que propicia la digitalización y el éxito de Internet por lo que ha provocado nuevas formas de difundir la información que tiene como consecuencia, por ejemplo, la creación de *smartphones* o bien otros dispositivos capaces de reproducir contenidos multimedia.
- c) La dimensión profesional: se ha propiciado la aparición de nuevas profesiones y nuevos puestos de trabajo que se basen en nuevas formas de gestión y de elaboración de contenidos.
- d) La dimensión comunicativa: Internet y la interacción son los grandes protagonistas en la convergencia cultural.

Relacionado con este último aspecto, debemos incidir en la importancia del término de la “cultura participativa” o “cultura de la participación”, es decir, con el incremento creciente de la participación del público o audiencia en la producción, en el consumo, en la difusión de contenidos de medios y de productos audiovisuales. Este concepto se relaciona con el de “inteligencia colectiva” de Lévy, la cual es capaz de articular subjetividades a partir de una fuente compartida de la que bebe la cultura popular, es decir, los medios. El conocimiento es compartido y todos tenemos algo que aportar a una creación que recobra sentido en la colectividad cuando se socializa en la comunidad.

En el libro *Spreadable Media* de Jenkins, Ford y Green (2013:3) se hace referencia a un concepto nuevo y con sentido metafórico que responde a la lógica de las nuevas persuasivas prácticas sociales y culturales y que hace referencia al potencial de las audiencias a compartir contenidos con sus propios propósitos. Hay que tener en cuenta este concepto como esencial sobre todo para los vídeos virales que circulan por la red y en la que la audiencia participa, compartiéndolos o incluso imitándolos (Baste recordar, por ejemplo, la repercusión mediática de los vídeos virales del “Ice Bucket Challenge” del pasado verano de 2014).

La inteligencia colectiva, la cultura de la participación dentro del ámbito de la convergencia y en el marco más amplio de la ecología de los medios forman el escenario en el que se insertan las nuevas narrativas contemporáneas y la NT donde éstas se pueden entender como plataformas colaborativas en las que se pretende ofrecer un nuevo tipo de experiencia a la audiencia.

2.1.2. Las nuevas narrativas contemporáneas

En este apartado tenemos la intención de exponer grosso modo las nuevas narrativas contemporáneas, tomando como base los cuadros extraídos y adaptados de Gil González (2012) y Gosciola (2014). La primera tabla está traducida y adaptada de Gosciola (2014: 11-12) sobre los medios de comunicación convencionales y los medios de comunicación integradores y convergentes, entre los que se encuentra la narrativa transmedia la cual nos ofrece una perspectiva reciente de cómo se plantean las narrativas contemporáneas. Pese a que hace una división entre los medios de comunicación en tres apartados: medios narrativos, medios tecnológicos y medios socioculturales, vamos a centrarnos solamente en los medios narrativos así como en su diferenciación entre los convencionales (y/o tradicionales) y los integradores y convergentes (que dan luz sobre las nuevas narrativas contemporáneas).

Medios narrativos convencionales (Gosciola, 2014: 11)			
Verbal		Audiovisual	
libros, periódicos o revistas impresas con una ordenación lineal		cine, TV, vídeo, una historia o múltiples historias, lineales o no lineales	
Medios narrativos integradores y convergentes (Gosciola, 2014: 11-12)			
Verbal	Audiovisual	Transmedia	ARG (<i>Alternate Reality Game</i>)
Puede ser un libro, un periódico o una revista digital o múltiples historias recuperado simultáneamente o no, lineal o no lineal	Puede ser el cine, la TV, el vídeo o una web, una historia o múltiples historias, lineales o no lineales, no recuperado de forma simultánea	Se trata de una historia dividida en partes, lineal o no lineal, simultánea o no simultánea	Hace referencia a una historia dividida en partes, simultáneas o no

Después de esbozar de forma general el panorama de las nuevas narrativas contemporáneas podemos centrarnos de forma más particular en la exhausta clasificación de Gil González (2012: 47) el cual distingue en su primer cuadro y desde el punto de vista formal en relación con el significante y el lenguaje elegidos, dos modalidades: el eje intramedial el cual puede utilizar el contenido narrativo con una

intención mimética (el *remake*), completiva (la secuela) o distributiva (la serie) y el eje intermedial en el cual se oponen recursivamente las formas de la imitación y transformación en la ilustración o reescritura (variante *cross media*) frente a la variante transmedia (se produce una expansión o transficción cuya intención es la de expandir la(s) historias en medios diferentes y el multimedia, en la que tendrán lugar las hibridaciones en medios diferentes.

Fechine (2014: 75) indica que la diferencia más importante para diferenciar *transmedia* de *cross media* es la implicación necesaria de los consumidores como agentes creativos enmarcados en la cultura participativa o de convergencia en el caso del transmedia, distinción ya apuntada en Renó y Flores (2012). Por ello, el gran objetivo de las narrativas transmedia es implicar a la audiencia para proporcionarle una experiencia.

El segundo cuadro recogido de Gil González (2012: 49) explica las variables tipológicas y sintetiza, de forma conceptual, diferentes subespecies que podrá servirnos en nuestra propuesta metodológica.

EJE INTRAMEDIAL		
IMITACIÓN Remake (intención mimética), recreación, resumen, amplificación	COMPLEMENTO Secuela (intención completiva), spin off, precuela, continuación autónoma	SERIE Serialización interna o externa (intención distributiva). Fascículos, trilogías, temporadas.
EJE INTERMEDIAL		
CROSS MEDIA Contar la misma historia en un medio diferente	TRANSMEDIA Expansión de la historias (precuela, etc.) en un medio diferente	MULTIMEDIA Hibridación, remediación en/de/entre medios diferentes

ILUSTRACIÓN			
Similitud: Reproducir la historia			
<u>Ilustración literal</u> Reproducción sistemática del argumento	<u>Recreación literal</u> Evocación, resumen, reproducción no sistemática del argumento	<u>Continuación original</u> Serialización por un mismo autor/a en un mismo proyecto	
REESCRITURA			
Diferencia: Transformar la obra			
<u>Reescritura argumental</u> Transformaciones sistemática del argumento (historia, acciones, personajes)	<u>Reescritura espacio- temporal</u> Transformación sistemática de la diégesis (Espacio, tiempo, época, país)	<u>Reescritura interpretativa</u> Transformación sistemática de la interpretación o el sentido	<u>Reescritura estilística</u> Transformación sistemática en sentido estricto, compositivo, técnico, lingüístico
TRANSFICCIÓN			
Anclaje: Expandir el universo			
<u>Recreación transficcional</u> Anclaje intermitente al universo architextual	<u>Expansión transficcional</u> Anclaje nominal al universo architextual máxima autonomía argumental	<u>Continuación transficcional</u> Serialización externa autónoma temporalmente vinculada	

A la pregunta “¿PRODUCIRÁN NUEVAS NARRATIVAS LOS NUEVOS MEDIOS?” de la investigadora Marie-Laure Ryan (2004: 337) creo que ha pasado el tiempo suficiente como para intentar responder que sí se ha generado toda una nueva forma narrativa que recibe el nombre de Narrativa Transmedia con características ya bien definidas y asentadas académicamente.

Gosciola (2014: 7) hace un recorrido al concepto de narrativa transmedia (NT) en el que establece una correlación entre tres conceptos acuñados por el teórico e investigación de medios de comunicación H.Ulrich Gumbrecht: *destemporalización*, *destotalización* y *desreferencialización*, tres características que atribuye a las narrativas transmedia¹.

Los primeros usos del término “transmedia” se remontan al concepto de *trans-media composition* (Welsh, 1996: 97) utilizado por el músico y compositor Stuart Saunders Smith para referirse a la composición y la complementariedad entre melodías, armonías y ritmos diferentes para cada instrumento y los músicos. Aquello que verdaderamente interesa es su presentación de la palabra por escrito, novedad que permitiría su repetición o modificación a posteriori. Este término, tal y como indica Gosciola (2014: 8), se aplica al ámbito de la comunicación por parte de la profesora de Estudios Críticos de la Escuela de Cine y de Televisión de la Universidad del Sud de California, Marsha Kinder.

Ésta, a través de la experiencia personal de su hijo el cual los sábados por las mañanas veía la serie de las Tortugas Ninja, por las tardes jugaba con un amigo suyo inventando sus propias historias sobre las Tortugas Ninja y por las noches iba a ver una película sobre las tortugas ninja, se dio cuenta de que su hijo estaba experimentando una ampliación narrativa de una misma historia que definió, dentro de un sistema de

¹ Estos tres términos pueden aplicarse a tres perspectivas que nos ayudan a entender mejor la narrativa transmedia la cual está estructurada en la simultaneidad (relacionada con el término de “destemporalización” en tanto que nos sitúa en una disolución entre pasado, presente y futuro) de múltiples narrativas complementarias (entronca con el término “destotalización” ya que reconoce el fin de las teorías que intentan explicar el “todo” de forma individual, desde la globalización y el etnocentrismo presentes en cualquier tipo de análisis) las cuales están ofrecidas en diversos medios (conecta con el término de “desreferencialización”, es decir, con la noción en la que se pierden las referencias y la objetividad en la representación, se pierde un mundo concreto pues se ligan la realidad con la realidad virtual y las comunidades *on-line*).

entretenimiento, *transmedia intertextuality*. A través de los ejemplos de las *Tortugas Ninja* y de *Pokémon* designó los fenómenos transmedia puesto que estos exploraban un personaje o un grupo de personajes en un conjunto de productos correlacionados (como películas, televisión). Los denominó fenómenos “sistemas comerciales transmedia” ya que en ellos se destacaban el modo cómo estaban imbricados esos productos, creados a partir de unos mismos personajes o de universos ficcionales que configuraban los “núcleos de entretenimiento” que apelaban a una intertextualidad entre medios inherente a la cultura popular. Es por ello que Kinder da paso a la reflexión con sus sistemas comerciales de entretenimiento que Jenkins continuará con su propuesta de “franquicias de entretenimiento” y aporta conocimientos necesarios para el avance de nuevas formas culturales *cross-media*.

Por su parte, Marie-Laure Ryan (2004: 35) en su libro *Narrative across media* define las *Narrative media studies* or *transmedial narratology* la cual se concibe² como un proyecto donde el entendimiento de los medios y la narrativa resultan beneficiadas y deja lugar para la reflexión.

Tendremos que esperar a que Henry Jenkins acuñase el concepto de “narrativa transmedia” en *Technology Review* (2003) en una órbita de indefinición terminológica y conceptual, en la que los profesionales utilizaban conceptos como multimodalidad, multiplataforma o narrativa aumentada para nombrar las nuevas experiencias narrativas. Desde ese momento, tal y como indica Scolari (2013: 20), el término quedó evidenciado en una definición de narrativa transmedia enmarcada en una nueva era de convergencia de medios donde el flujo y las interconexiones de contenidos a través de múltiples canales era, prácticamente, inevitable. La narrativa transmedia hace referencia a las historias que son contadas a través de múltiples medios los cuales hacen lo que mejor saben hacer.

² La definición original es la siguiente: “Whether we call it “narrative media studies” or “transmedial narratology” the study of narrative across media is a Project from which the understanding of both media and narrative should benefit. Media studies will gain from the focus of this book on narrativity a point of comparison that should expose the idiosyncratic resources and limitations of individual media more efficiently than single-medium investigations can do, while narratology, an enterprise so far mainly concerned with literary fiction, will gain from the consideration of nonverbal forms of narrative an opportunity to rethink its object and to rejuvenate itself”.

Las narrativa transmedia (NT) se conciben como una nueva forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y de medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, incluso, en publicidad o en las aplicaciones móviles). En este sentido, podría malinterpretarse entendiendo las narrativas transmedia como adaptaciones de, por ejemplo, una obra literaria llevada a la gran pantalla (literatura → cine) lo cual sería una interpretación equivocada puesto que, más allá de la adaptación entendida actualmente como una estrategia tradicional utilizada para desarrollar la misma historia en diferentes medios o lenguaje (retomamos el ejemplo de Scolari, 2013: 24 de la trilogía *El Señor de los anillos* de J.R.Tolkien al cine por Peter Jackson), las narrativas transmedia expanden y desarrollan el mundo narrativo, se puede entender como una red de personajes, de sucesos de un cronotopo concreto (tiempo y lugares) y de medios distintos.

A pesar de la que podríamos considerar, novedad en las nuevas formas de narrativas, la naturaleza de la NT ha sido llevada a cabo por diversos autores que se enmarcan en distintas disciplinas y ha ido ganando un lugar en los ámbitos académicos, junto con otros conceptos ya más asentados. La narrativa transmedia gira en torno a una galaxia semántica en la que circulan conceptos como *cross-media* (Bechmann, Petersman, 2006); plataformas múltiples/*multiple platforms* (Jeffrey-Poulter, 2003); medios híbridos/*hybrid media* (Boumans, 2004); mercancía intertextual/*intertextual commodity*; mundos transmediales (*transmedial worlds*), interacciones transmediales/*transmedial interactions*, (Barzell, Wu, Barzell&Quagliara, 2007); multimodalidad/*multimodality* (Kress & van Keesuwen, 2001) o intermedios (*intermedia*). Desde la óptica profesional y no tanto académica, podemos encontrar una profusión de manuales y de guías de uso para el creador del transmedia entre los que destacamos los de Giovagnoli, 2011; Pratten, 2001 y Phillips, 2012.

El transmedia recibe un amparo por la industria (*Producers Guild of America*) en el 2010 al incorporarse la categoría de “transmedia producer” a la lista de créditos de las producciones de Hollywood. Cada uno de los términos trata, según Scolari (2013:25), de nombrar una misma experiencia, es decir, una “práctica de producción de sentido e interpretativa basada en historias que se expresan a través de una combinación de lenguajes, medios y plataformas”.

Una de las más prestigiosas investigadoras que estudia las nuevas narrativas contemporáneas, ya señalada con anterioridad con la pregunta inicial que enmarca este apartado, Marie-Laure Ryan (2004: 35) nos acerca a las *transmedial narrative*, concepto semejante al de *transmedial worlds* de Lisbeth Klastrup y Susana Pajares Tosca (2004) que definen como “sistemas abstractos de contenido a partir de los cuales un repertorio de historias de ficción y personajes puede ser actualizado o derivado hacia una variedad de formas mediáticas”. En el mundo transmedia, público y creadores comparten una misma imagen mental de la *worldness* o rasgos distintivos de un universo narrativo concreto y particularizado.

Por su parte, Fechine (2014:74) indica que el mérito de Jenkins fue el de proponer una descripción teórica de un tipo de experiencia de integración entre medios que asume un carácter diferenciado de porque conecta una inicial propuesta comercial a una propuesta estética calcada en un modo diferenciado de asociación de contenidos y participación de la audiencia en el universo ficcional. Más allá de un papel pasivo, el público se convierte en un participante activo, inserto en unas nuevas prácticas de consumo de medios que configuran la cultura participativa o *convergence culture* (2006) cuya exposición se vería complementada con un libro posterior de los *spreadable media* (Jenkins, Ford y Green, 2013).

En esta órbita de la cultura de la convergencia de los medios se propicia la fluidez por el que el contenido mediático pasa por diferentes plataformas y, por otro, la capacidad del público de utilizar las redes sociales para conectarse, de nuevas maneras. Aquellos contenidos que se ofrecen (o bien, ofrecían) en un único medio como serían los seriados tradicionales, una mayor orientación para los espectadores y los contenidos concebidos para múltiples plataformas, ofrecerán un flujo mucho menos lineal en el cual los usuarios son estimulados para buscar las conexiones que pueden establecerse entre los distintos elementos disponibles de los diferentes medios. Con ello, tal y como plantea Jenkins, se dota a los consumidores de una capacidad creativa y los erige como agentes creativos capaces de establecer conexiones cuyas lecturas se pueden ir complementando y nutriendo con las diferentes aportaciones constituyendo, de este modo, una cultura participativa que, según indica Fechine (2014: 75) “A emergência da cultura participativa, portanto, não é apenas a chave para caracterização dos fenômenos transmidiáticos”.

En cualquier caso, vemos que el mero hecho de intentar conceptualizar la NT presenta problemas (aquello que Luis Mora (2014: 13) ha señalado como “problema terminológico” de las NT), que no pueden eludirse sino que deben plantearse, reflexionarse e intentar elucidarlos con el fin de exponerlos con la mayor claridad posible.

Para intentar cerrar el apartado referente al problema terminológico el cual podría extenderse hasta el punto de exceder los objetivos de nuestro trabajo, dejamos tres definiciones de NT que consideramos que recogen de manera certera la aproximación a la narrativa transmedia, las tres muy recientes (2011-2013-2014) y llevadas a cabo por investigadores representativos:

“UN TEXTO EN UN PROCESO COMUNICACIONAL PUEDE TENER SU EXHIBICIÓN VINCULADA CON VARIOS MEDIOS, DE DISTINTAS MANERA, INTERFIRIENDO UNAS EN LAS OTRAS, COMPLETANDO, ALTERANDO, PASANDO DE UNA A OTRA, IMPREGNANDO EL MENSAJE CON SUS PECULIARIDADES. A ESTE CAMBIO DE UN MEDIO A OTRO SE LE DENOMINA TRANSMEDIA”.

Renó, Versuti, Gonçalves y Gosciola (2011: 205)

“LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA SE PUEDEN DEFINIR COMO UN TIPO DE RELATO DONDE LA HISTORIA SE DESPLIEGA A TRAVÉS DE MÚLTIPLES MEDIOS Y PLATAFORMAS DE COMUNICACIÓN, Y EN EL CUAL UNA PARTE DE LOS CONSUMIDORES ASUME UN ROL ACTIVO EN ESE PROCESO DE EXPANSIÓN”

Scolari (2013: 46).

EL TÉRMINO “TRANSMEDIA” “DESIGNA, GENÉRICAMENTE, UM CONJUNTO VARIADO DE ESTRATÉGIAS DE DESENVOLVIMENTO E DISTRIBUIÇÃO DE CONTEÚDOS EM MÚLTIPLAS PLATAFORMAS”.

Fechine (2014: 69)

2.2.2. Componentes esenciales para la comprensión de los mundos narrativos de las Narrativas transmedia

Para construir una narrativa transmediática es innegable el principal papel que ocupa implementación de los mundos como estructura que sustenta la creación y desarrollo de distintas historias en su interior. Klaustrup y Tosca (2004) lo presentan y definen como sistemas de contenidos abstractos en los que un repertorio de historias ficticias y personajes pueden actualizarse o proceder de una variedad de formas mediáticas. Tanto los autores o diseñadores de la historia como la audiencia comparten todos los elementos que intervienen en la esencia de la construcción de mundos narrativos y esta unidad de información hace más accesible la incorporación de aspectos novedosos que se amplían en las representaciones mediáticas.

Según estos autores, los mundos transmediáticos dependen de tres componentes para su comprensión e incorporación en estructuras narrativas:

1. **MYTHOS**: hace referencia al conocimiento esencial para interactuar e interpretar los eventos que ocurren en el mundo. Describe, además, los conflictos, batallas, personajes, criaturas, historias y rumores.
2. **TOPOS**: se centra en el contexto enmarcado en un periodo histórico específico (presente, pasado, futuro) y su detallada geografía. También involucra el lenguaje, la poesía y la tradición. La relación espacio-temporal está sujeta a cambios aunque el orden original se mantiene. Algunas actualizaciones tienen lugar antes o después del “tiempo cero” con el objeto de no interferir con el *mythos*.
3. **ETHOS**: corresponde a la ética implícita o explícita del mundo y los códigos de comportamiento (moral) que los personajes deben seguir. Manifiesta la actuación del bien y del mal y las conductas apropiadas. Es, en suma, el conocimiento indispensable para saber cómo comportarse en el mundo.

Sin embargo, para establecer y mantener las conexiones y la consistencia entre las plataformas del mundo narrativo se requiere la implementación de técnicas que mantengan la continuidad en la historia y que, además, motiven la participación de las audiencias. Long (2007) considera que, al desarrollarse una narrativa que va a extenderse en diferentes medios, el mundo debe ser considerado como un personaje

principal ya que las narrativas transmediáticas no solamente responden a la historia de un personaje sino a su contexto. El mantenimiento de la consistencia de ese mundo requiere que cada uno de los fragmentos que constituyen un relato completen los espacios vacíos del “rompecabezas” que al unirse recrean una experiencia inmersiva.

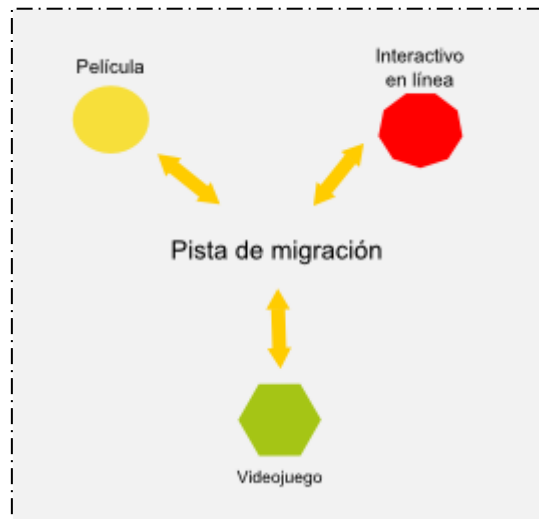
Hay dos conceptos que son capaces de captar la atención y conectar la audiencia con la historia: se trata de la capacidad negativa (*negative capability*) y las pistas de migración (*migratory cues*).

La **CAPACIDAD NEGATIVA** (**NEGATIVE CAPABILITY**) es la estrategia o arte de construir brechas estratégicas en una narrativa para evocar un sentido de incertidumbre, misterio, o duda en la audiencia. Algunas simples referencias a personas, lugares o eventos externos a la narrativa actual proveen pistas a la historia de los personajes y el mundo en el que ésta se desenvuelve. Esto genera un “empoderamiento” en la audiencia para que completen los espacios con sus imaginarios dejando algunos libres para motivar la curiosidad de completarlos. (Long, 2007: 53). La capacidad negativa, por tanto, genera dudas e interrogantes en la audiencia que incitan a que ésta quiera descubrir e incluso se le genera la necesidad de descubrir cómo van a solucionarse estos interrogantes. Un caso claro es la construcción de las islas flotantes, hogar del pueblo “Na’vi” del planeta de Pandora en la película *Avatar* (2009) de James Cameron en la que la audiencia puede preguntarse: “¿Quién vive en las islas flotantes?” o “¿Cómo pueden sostenerse?”.

A tal respecto, Long (2007: 53) señala que:

“When applied to storytelling, negative capability is the art of building strategic gaps into a narrative to evoke a delicious sense of ‘uncertainty, Mystery, or doubt’ in the audience”.

El concepto de **PISTAS DE MIGRACIÓN** (**MIGRATORY CUE**), creado por Ruppel (2006) se plantea el uso de señales visibles al interior de un texto que conducen a contenidos presentes en otros canales. Estas pistas, además de poder ser los medios a través de los que la narrativa se compone también son los modelos a través de los que un lector ideal se convierte en un consumidor de textos.



Conexión de pistas de migración con otros medios Ruppel (2006: 42)

A partir de la capacidad negativa se pueden generar las condiciones para que los desarrolladores de contenidos planten las pistas migratorias que pueden contar con un desarrollo que puede conectarse en otro tipo de plataforma. Son elementos clave los espacios que se generan para que los desarrolladores de contenido planteen las pistas migratorias que facilitan que aquellos interesados en participar, identifiquen los puntos de entrada a la franquicia. Deben buscarse, por tanto, las estrategias adecuadas que inciten y motiven y sirvan de “gancho” o de “conector” con las historias desarrolladas a la participación para que la experiencia de la audiencia sea más profunda y rica. Las audiencias al consumir múltiples componentes de una extensa franquicia narrativa, construyen en su mente grandes bases de datos con las que conectan cada nueva pieza de información con lo que han explorado previamente. (Long, 2007, p.54).

Consideramos que una cita de Long (2007: 60) sintetiza las principales ideas sobre la estética transmedia que conecta con la idea de los objetos de estudio de nuestro trabajo, dos cuentos que apelan a la imaginación y al imaginario de la audiencia:

“A storyteller looking to craft a potential transmedia narrative should carefully craft the worlds in which that story exists, and then make passing references to elements in that world during the course of the narrative to simultaneously spark AUDIENCE IMAGINATIONS through negative capability and provide potential openings for future migratory cues”.

Sintetizamos las conclusiones a las que llega Long (2007) con respecto a los conceptos que hemos señalado anteriormente: Una buena extensión transmedia debe hacer una aportación o contribución distinta y valiosa al mundo transmediático

entendido como un todo. Además, las extensiones de una historia transmedia deben mantenerse en el canon entendido como un universo ficcional formado y nutrido por éstas. Igualmente, las extensiones de una historia transmedia deben mantener el tono del mundo. El mundo narrativo es el personaje principal de un proyecto transmedia y una salida de tono en una de sus extensiones se puede entender como una interrupción.

2.2.3. Principios, *Identikit* y Características de las Narrativas Transmedia

Henry Jenkins y Jeff Gómez, CEO de *Starlight Runner Entertainment* proponen las características (*Identikit*) de las narrativas transmedia, las cuales expondremos a continuación (tomadas de Scolari, 2013: 40-42):

1. **EXPANSIÓN (*SPREADABILITY*) VS. PROFUNDIDAD (*DRILLABILITY*):** el primer concepto hace referencia a la expansión de una narrativa a través de prácticas virales en las redes sociales lo cual aumenta el capital simbólico y económico del relato. Por su parte, la profundidad es la tarea de penetración dentro de las audiencias que el productor desarrolla hasta encontrar el núcleo duro de seguidores de su obra, los verdaderos militantes, los que la difundirán y ampliarán con sus propias producciones.
2. **CONTINUIDAD (*CONTINUITY*) VS. MULTIPLICIDAD (*MULTIPLICITY*):** la continuidad de los mundos narrativa transmedia se consigue a través de los diferentes lenguajes, medios y plataformas (por ejemplo, lo esperable es que un mismo personaje como *Indiana Jones*, tenga el mismo comportamiento en el cine, en las novelas o en los videojuegos). La continuidad se ve complementada con la multiplicidad, es decir, la creación de experiencias narrativas aparentemente incoherentes respecto a su medio narrativo original.
3. **INMERSIÓN (*IMMERSION*) VS. EXTRAIBILIDAD (*EXTRACTABILITY*):** la intención de las narrativas transmedia es la de proponer experiencias inmersivas. La lectura del texto escrito fue la primera experiencia individual de inmersión narrativa según Scolari (2013: 40) y el cine ya representa una de las primeras experiencias inmersivas de masas así como sucede con los videojuegos. Los *gadgets* son capaces de extraer elementos del relato para introducirlos en el mundo cotidiano como pueden leer a *Harry Potter* en las novelas de J.K.Rowling, pueden ver sus películas en el cine, jugar con el personaje en la Wii o crear historias con los muñecos. Sin embargo, existe otra forma de extracción, el *product-placement* que ocurre cuando un producto de ficción como la cerveza *Duff* de *Los Simpson*, abandona la narración y se comercializa en el mundo real.

4. **CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS (*WOLDBUILDING*):** las narrativas transmedia, en tanto que cualquier otro relato, se sustenta en la construcción de mundos ficcionales posibles (en los que, por ejemplo, la serie *Sherlock*, éste toca el violín, un *Stradivarius* para conferirle verosimilitud al relato y que eso entre a formar parte del conocimiento enciclopédico de los fans).
5. **SERIALIDAD (*SERIALITY*):** las piezas y los fragmentos no se organizan en una secuencia lineal monomediática sino que da lugar a una amplia trama que abarca muchos medios y que se puede concebir como una red hipertextual. Se pasa, por tanto, de la linealidad de lo serial que estalla y se convierte en una red hipertextual.
6. **SUBJETIVIDAD (*SUBJETIVITY*):** las narrativas transmedia potencian una polifonía por una gran cantidad de personajes, historias, perspectivas y voces (subjetividades múltiples). La serie televisiva *Lost*, la cual contaba en su primera temporada 2004-2005 con catorce personajes, aumentó más esa cantidad en las novelas que expandieron su mundo narrativo.
7. **REALIZACIÓN (*PERFORMANCE*):** las acciones de los consumidores de las narrativas transmedia son fundamentales pues éstos pueden convertir un texto narrativo transmedial a nuevos mundos narrativos transmediales en tanto que pueden promover su narrativa favorita e incluso, ocupando su faceta de prosumidores (consumidores + productores), producen nuevos textos que se suman a la red para expandir las fronteras del mundo narrativo (recordemos un *Viaje a las estrellas (Star Trek)* y sus *trekkies*).

Características/Identitk de las NT	
1. Expansión vs. Profundidad	5. Serialidad
2. Continuidad vs. Multiplicidad	6. Subjetividad
3. Inmersión vs. Extraibilidad	7. Realización
4. Construcción de mundos	

Por su parte, Jeff Gómez, CEO de *Starlight Runner Entertainment*, productora que ha participado en proyectos transmedia de la talla de *Piratas del Caribe*, *Príncipe de Persia*, *Avatar* o *Transformers*, enuncia los ocho principios que caracterizan las narrativas transmedia y que complementan las características apuntadas por Jenkins:

- 1. El contenido es creado por uno o pocos visionarios:** este principio puede entenderse como que las narrativas transmedia deben ser gestionadas por un grupo reducido de productores/guionistas para tener bajo control las líneas argumentales y no que éstas solo pueden nacer de una mente brillante. Es necesario, evidentemente, una coordinación adecuada para que no se creen contradicciones y/o líneas argumentales paralelas.
- 2. La transmedialidad debe ser prevista al comienzo de la vida de la franquicia:** los productores, más allá de pensar en términos monomediáticos, deben empezar a desarrollar estrategias *cross-media* desde las primeras fases de desarrollo de un nuevo personaje o mundo narrativo. La expansión transmedia debe ser pensada desde el principio pero ello no implica que todos los medios y plataformas se deban activar inmediatamente sino que ésta puede ser progresiva en función del *feedback* que genere la historia o de los recursos que se encuentren a disposición.
- 3. El contenido se distribuye en tres o más plataformas de medios**
- 4. El contenido es único, aprovecha la especificidad de cada medio y no es reutilizado por otra plataforma:** este principio conecta con uno de los planteamientos de Jenkins en que cada medio, con sus especificidades marcadas, hace “lo que mejor sabe hacer”. Se rechaza de manera radical considerar las adaptaciones como parte del mundo de las narrativas transmedia ya que, a pesar de que hasta la adaptación más lineal incluirá, en términos generales, una mirada nueva a un personaje que enriquezca el mundo narrativo, no responde a los principios planteados por Jenkins.
- 5. El contenido se basa en una visión única del mundo narrativo:** existe una historia, un mundo, muchos medios y plataformas. El productor, para evitar la dispersión narrativa, deberá crear una biblia (mitología, siguiendo a Gómez)

donde se hagan explícitas las características del mundo narrativo (personajes, tiempo, espacio).

6. **Debe existir un esfuerzo concertado para evitar las fracturas y divisiones del mundo narrativo:** es necesario que haya un foco o centro de atención para gestionar la narrativa del mundo transmedia los cuales se van diluyendo con los contenidos generados por los usuarios, los cuales exceden el control del productor sobre la producción textual y, a menudo, desafían la coherencia del canon oficial. De ahí que podamos encontrarnos millones de parodias, remix de mundos narrativos y finales alternativos en portales como *YouTube* o, por el contrario, comunidades de fan que defiendan de forma estricta, el universo narrativo concreto.
7. **La integración debe ser vertical y abarcar a todos los actores:** para conseguir la concepción unitaria y unificada del universo narrativo, deben integrarse todos los actores económicos que participan en la producción y la distribución transmedia. La convergencia cultural se realimenta de la convergencia empresarial y los actores de la economía transmedia deben actuar de manera coordinada para preservar la unidad narrativa.
8. **Incluir la participación de las audiencias:** tal y como señalaba Jenkins en su principio de realización (*performance*), los consumidores son imprescindibles y, según Gómez, toda iniciativa *transmedia* debe crear espacios en la web para promover y contener los contenidos generados por los usuarios que puede participar e interactuar con la historia.

Consideramos operativo señalar a continuación las aportaciones y características de la NT según la investigadora T.Bellón Sánchez de la Blanca (2012: 20-21) que complementan los *Identitik* señalados por Scolari (2013):

- a) Concepción de un mundo o un universo narrativo que pueda sostener múltiples personajes y múltiples historias, a través de múltiples medios. Tal y como Long (2007: 164) señala: “A transmedia story is often the story of a World”.
- b) Tramas complejas que entronquen en cierta medida con el género del *soap opera* (Ross, 2008: 182) y que se busca la penetrabilidad (Jenkins, 2003) y los

argumentos más complicados incitan que los espectadores se lancen a buscar indicios para resolver los misterios que se presentan (Jenkins, 2008: 134).

- c) El punto anterior entronca directamente en promover uno de los puntos fundamentales de las NT y es la participación activa y la colaboración por parte de los espectadores y de la audiencia que les permitirá vivir una experiencia de entretenimiento más rica (Jenkins, 2008: 36).
- d) La interacción del público consiste, en parte, en compartir información y participar en discusiones online con otros fans.
- e) Para potenciar la participación de los espectadores deben buscarse las estrategias que sirvan de llamada de atención. Ross (2008: 4-8) las clasifica en función del grado de explicitación: *overt* es una llamada directa a la intervención (Sería una llamada para votar a un concursante que el espectador quiera que gane o pierda); *organic* es un tipo de estrategia más sutil (por ejemplo, se pide la participación a la audiencia para que envíe un *sms* en un magazine) y *obscure*, es la forma menos evidente de incitación, propia de las ficciones de misterio, fantasía o ciencia ficción pero que también resulta más efectiva.
- f) El compromiso determina la relación de la comunidad de fans con el relato transmedia que puede producirse desde clicar “Me gusta” en *Facebook* hasta la creación de otro contenido como un vídeo. Los cinco niveles de compromiso en grado ascendente según Pratten (2011: 23) son: atención, evaluación, afecto, apoyo y contribución.
- g) Las NT tienen principio pero no tienen fin ya que cuando acaba la temporada, en el caso de una serie de televisión, la experiencia puede continuar en el blog oficial, los websodios, el videojuego, la página de Facebook, etc.
- h) Cada nueva extensión narrativa debe suponer una nueva y valiosa aportación al conjunto y debe poder ser consumida de manera independiente.
- i) Las NT suponen la extensión de su mundo a través de diferentes plataformas o medios aunque existen otras formas que, pese a no ser expansivas, contribuyen al universo transmedia. Scolari (2013: 164-166) enumera cuatro operaciones clásicas: 1) Adición, es decir, la creación de contenidos intersticiales

(extensiones narrativas, precuelas y secuelas, nuevos personajes o finales alternativos); 2) Omisión, el cual se sitúa en el polo opuesto a la adición y se corresponde con los contenidos textuales que omiten componentes (avances y recapitulaciones); 3) Transposición, es decir, poner juntos y de forma cronológica contenidos que, originalmente, no habían sido presentados en ese orden y 4) Permutación, en la que se engloban la mayoría de los contenidos creados por los usuarios (recontextualizaciones, *mashups* o avances).

- j) Lo más importante, al fin y al cabo, de las NT es la experiencia, que no solamente hace referencia a la historia objeto de la narración sino que incluye otros aspectos a considerar como el contexto de recepción de la historia, la plataforma empleada o el tipo de interactividad que se establece con el relato.

2.2.4. Estrategias Transmedia

Fechine (2014: 82) realiza un esquema en el que se plantean, por una parte, la descripción de las estrategias transmedia a partir de sus funcionalidades, en sus procedimientos de propagación (*propagação*) y profundización (*aprofundamentos*) y, por otra parte, por las propiedades que los unifican los cuales son involucramiento (*envolvimento*) y familiaridad (*familiaridade*) con los universos ficcionales propuestos y lo lúdico (*ludicidade*) y de la extensión u omnipresencia (*pervasividade*) de los contenidos puestos en circulación. Fechine, por tanto, concibe los productos transmedia como proyectos multiplataformas en los que se articulan a partir de la conexión entre diferentes estrategias de propagación y/o de profundización de contenidos en sus distintas formas de manifestación. A continuación presentamos el esquema adaptado y traducido de Fechine (2014: 82):



Algunas características sobre narrativa transmedia apuntadas por Gosciola (y recogidas por Renó, 2014: 205-206) en el congreso Intercom 2011 (promovido por la *Sociedad Brasileña de Estudios Interdisciplinarios de la Comunicación*) parten de la premisa de que la narrativa transmedia está relacionada en origen con la intertextualidad (tal y como veíamos en los orígenes del transmedia con Kinder) son que se aportan a continuación y de los cuales se nutren las ya apuntadas características por Jenkins y Scolari, entre los investigadores más relevantes al respecto:

- Es un formato de estructura narrativa.
- Es una historia compartida en fragmentos.
- Sus fragmentos son distribuidos entre múltiples plataformas de media.
- Permite que la historia sea expandida.
- Circula por las redes sociales.
- Apoya esta distribución en la estrategia denominada “viral” o *spreadable* (véase Jenkins, Ford y Green, 2013).
- Adopta como herramienta de producción dispositivos móviles, como teléfonos celulares y *tablets*).

Además, Gosciola pretende ofrecer una serie de elementos que se han atribuido como características asociadas a la narrativa transmedia y que, en realidad, resultan equívocos del término:

- NT no es cualquier estrategia que tenga más de una plataforma mediática.
- Tampoco es cualquiera estrategia que reproduzca las mismas historias por medio de múltiples plataformas.
- No es un contenido analógico distribuido en plataforma digital.
- No es lo mismo que *crossmedia* (Renó y Flores, 2012).

2.2.5. Hacia la configuración de una *Biblia Transmedia*

Después de conceptualizar y exponer los componentes, principios y estrategias generales de la Narrativa Transmedia podemos afirmar que todas ellas son piezas a tener en cuenta en el gran puzzle que configurará el universo transmediático en tanto que sistema complejo cuya función es la de crear un universo ficcional basado que transmita una historia, un mensaje y, en suma, una Biblia Transmedia que transite entre diferentes medios para ofrecer una experiencia al consumidor/*prosumidor*. ¿Biblia? Sí, en efecto, el concepto Biblia fue acuñado por G. Hayes (2012) y utilizado en las industrias creativas para hacer referencia al documento en el que se plantean los lineamientos esenciales sobre una producción³

Para ello, debe crearse una historia, un mensaje claro que sea la unidad mínima de información narrativa y el requisito esencial para poder mantener una cohesión, unidad y continuidad en la creación de contenidos de un proyecto transmediático. La Biblia facilita el documento en el cual se describen de forma detallada todos los aspectos del universo, en qué dirección se dirige y en qué medios y plataformas se segmenta. La BT otorga las ideas para las ampliaciones narrativas atendiendo a la síntesis del contexto histórico, los personajes y hechos vividos, la audiencia, el interés por los detalles. En definitiva, tal y como plantea Hayes (2012) la BT debe contemplar los siguientes ítems para su configuración: a) Tratamiento; b) Especificaciones funcionales; c) Especificaciones de Diseño; d) Especificaciones de negocio y e) Negocio y Marketing.

³ Aportamos la definición literal: “La ‘Biblia Transmedia de la Producción’ es, ante todo, un documento que recoge los elementos narrativos y de diseño claves en las propiedades intelectuales, las reglas de *engagement*, las funcionalidades y diferentes técnicas a través de múltiples plataformas, y una visión general del plan de negocio/marketing” de Hayes, G. *Cómo escribir una Biblia Transmedia. Una plantilla para productores multiplataforma*. Traducción de Eduardo Prádanos Grijalvo. diciembre 2012. Web. 5 de julio de 2015. <http://eduardopradanos.com/2012/12/30/como-escribir-una-biblia-transmedia/>

Recapitulando, en este apartado hemos hablado de:

1. Las nuevas narrativas contemporáneas en general enmarcadas en la cultura de la convergencia y los *spreadable media*.
2. La Narrativa Transmedia en particular, dividiendo en diferentes subapartados:
 - a) Orígenes de la NT
 - b) Definiciones y problemas terminológicos de la NT
 - c) Componentes para la comprensión de las NT
 - d) Los 7 Principios (*Identitik*) de las NT
 - e) Estrategias y elementos que integran las NT
 - f) Hacia la configuración de una *Biblia Transmedia*

3. EL IMAGINARIO CULTURAL Y LOS CUENTOS COMO PRODUCTOS TRANSMEDIÁTICOS EN POTENCIA

Después de plantear el panorama de las nuevas narrativas contemporáneas dentro de la cultura de la convergencia y, más concretamente, en la narrativa transmedia junto con sus características definitorias, nos vamos a centrar en este apartado en los cuentos o *fairy tales* como objeto de estudio seleccionado puesto que éstos son lo suficientemente representativos como para convertirse en proyectos transmediáticos.

Caperucita Roja y Alicia no son solamente sintagmas nominales sino que hacen referencia a protagonistas femeninas de cuentos, capaces de generar múltiples representaciones mentales. Son objetos de nuestro análisis los cuales enmarcamos dentro del subgénero narrativo del cuento cuyos destinatarios iniciales eran el público infantil, han creado un todo un constructo que apela a nuestro imaginario colectivo. Zipes (2012), uno de los investigadores imprescindibles en cuentos de hadas y que es, por tanto, ineludible, en su prefacio (xi) justifica que el género del cuento ha sido capaz de captar la imaginación de la gente alrededor del mundo:

“IF THERE IS ANY SINGLE GENRE THAT HAS CAPTURED THE IMAGINATION OF PEOPLE IN ALL WALKS OF LIFE THROUGHOUT THE WORLD, IT IS THE FAIRY TALE, and yet we still have great difficulty in explaining its historical origins, how it involved and spread, and why we cannot resist its appeal, no matter what form it takes”.

Estas representaciones mentales de los personajes no parten de la nada sino que toman como base las ilustraciones realizadas por Gustave Doré en el caso de *Caperucita Roja* y de John Tenniel en el caso de *Alicia* y tanto éstas como su historia han sufrido una evolución y adaptación en tanto que han ido viajando a través de diversas épocas. En el prefacio (xi) Zipes (2012) hace mención a ello:

“The historical evolution of storytelling reflects struggles of human beings worldwide to adapt to their changing natural and social environments. The cultural evolution of the fairy tale is closely bound historically to all kinds of storytelling and different civilizing processes that have undergirded the formation of nation-states”

Zipes (2012: 20), además, reflexiona sobre el género y argumenta que éste ha evolucionado a través de otros medios más allá de la tradición oral y después escrita acompañada de ilustraciones para pasar al cine, donde tenemos un claro referente en la

Industria *Disney* y cómo ha sido capaz de generar representaciones que son susceptibles de crear “imágenes de infancia”. Éstas forman parte de muchos lectores, espectadores, consumidores, *prosumidores* e incluso fans que creemos que se sustentan en la distinción clara entre el mundo real y el mundo imaginario, ficcional y supuestamente ideal o deseable enmarcados en la ideología subyacente de la industria. Incorporamos el fragmento que reflexiona en torno a esta cuestión:

“The fairy tale as a mimetic genre that retains its roots in oral traditions, has formed distinct patterns of action, employing other media such as print, electronics, drawing, photography, movies and digital technology to create counterworlds and gain distance from our world of reality so that we can know it as well as ourselves. IN THE PROCESS FAIRY TALES HAVE BEEN CHANGED WHILE CHANGING THE MEDIA”.

Además, Zipes (2012: 20) también argumenta y otorga valor a los cuentos en tanto que éstos pueden ofrecer modelos de acción para el comportamiento social real que refleja una vida que nace en conflicto, como los cuentos de hadas:

“The salience and/or relevance of memetic fairy tales, which offer alternative patterns of action to real social behaviour, is a cultural indication of what we have endeavored to communicate to help one another adapt to changing environments while preserving an instinctual morality. The memetic crystallization of certain fairy tales as classical does not make them static for they are constantly re-created and reformed, and yet remain memetic because of their relevant articulation of problematic issues in our lives. FAIRY TALES, LIKE OUR OWN LIVES, WERE BORN OUT OF CONFLICT”.

Nuestra siguiente pregunta es: ¿son los cuentos de hadas exclusivamente para niños?, ¿son ellos los receptores directos y los adultos, los potenciales? o, ¿se han intentado asociar los cuentos de hadas dentro del género infantil para tratar temas que conciernen a la vida adulta? El caso es que los cuentos de hadas siguen exponiendo problemas o conflictos que atañen a la vida real de las personas a través de la encarnación de personajes dentro de un sistema de valores concretos que dependerá de la cultura en la que se inserte y que, por tanto, podrá entenderse, al menos en cierta medida, como contexto-dependiente. Según sostiene Warner (2012: 10): “A fairy tale is different every time it is told, and takes colour and texture from the context of the telling”.

Es reseñable la tarea de la investigadora de la Brock University Sandra L. Beckett (2008) la cual ha recopilado de forma exhaustiva las diferentes reescrituras,

adaptaciones o modificaciones a nivel literario de las caperucita(s) roja(s) desde el siglo XVII francés de la tradición recogida por Perrault y, a posteriori, por los Hermanos Grimm como estadios imprescindibles para entender las sucesivas reelaboraciones o reinterpretaciones hasta la narrativa contemporánea. Ella entiende a Caperucita Roja como un icono universal y que la revisión de la historia es un fenómeno literario para todos los grupos de edad y no solamente para el público infantil cuyas revisiones realizó en su libro anterior en 2002.

Con respecto a cuál es el lector o la audiencia a la que se destinan los cuentos de hadas, Zipes (2012: 20) sostiene:

“FAIRY TALES WERE NOT CREATED OR INTENDED FOR CHILDREN. YET THEY RESONATE WITH THEM, AND CHILDREN RECALL THEM AS THEY GROW TO CONFRONT THE INJUSTICES AND CONTRADICTIONS OF SO-CALLED REAL WORLDS. We cannot explain why the origins of the fairy tale are so inexplicable and elusive. But we can elucidate why they continue to be irresistible and breathe mimetically through us, offering hope that we can change ourselves while changing the world”.

Por su parte, Beckett (2012) considera que se trata de un cuento para todas las edades, más allá de aquello que podría considerarse, a priori, la audiencia ideal. Es decir, que no sólo puede ofrecerse a lectores infantiles y jóvenes sino también a adultos. Y estamos hablando de lectores ya que el estudio se centra en las reelaboraciones a nivel de la narrativa en la literatura y las ilustraciones no solo en Europa sino también a través de otras culturas como pueden ser la latinoamericana, la norteamericana y la japonesa, donde hay muchísimas representaciones dignas de estudio. Una de las justificaciones de que el cuento sea apto para todos los públicos es el hecho de considerar que trata temas universales, según Beckett (2012: 3):

“The tale presents a child protagonist who confronts problems of a grown-up nature, notably sexuality, violence, and death. These universal issues are presented in the form of a fairy tale, a genre that has traditionally addressed both adults and childrens”

Los cuentos, además, son un género narrativo que tiene su lugar en la narrativa contemporánea no solamente a nivel literario sino a nivel audiovisual. Estos son susceptibles de convertirse en productos que formen parte de proyectos transmediáticos. Pensemos en la gran cantidad de películas basadas en cuentos, más allá de la ya clásica industria *Disney*. Entre ellas y las más recientes destacaríamos *Enchanted* (2007), *Alice in Wonderland* (2010), *Red Riding Hood* (2011), *Frozen* (2013), *Maleficent* (2014) o

Into the Woods (2014). Si nos pusiéramos a contar, el número sería muy alto. Pensemos, ahora en la ficción televisiva estadounidense en la que destacamos la serie *Grimm* (NBC, 2011 – actualidad) y, muy especialmente por su complejidad narrativa, *Once upon a time* (ABC, 2011 - actualidad) que ya va por su quinta temporada o y que encuentra un argumento similar en la colección de cómics *Fables* (*Vértigo*, DC Cómics, 2003- actualidad aunque aquellos que analizaremos comprenden una selección hasta el 2006) de Bill Willingham que ha dado como resultado una aventura gráfica en el videojuego *The Wolf among us* (desarrollado por *TellTaleGames* y distribuido por *Vertigo/Warner Bros. Interactive Intertainment*, 2013), basado en el pasado del personaje Lobo Feroz. En la ficción televisiva española, tenemos la miniserie *Cuéntame un cuento* (Antena 3/Atresmedia, 2014) de cinco capítulos basados también en cuentos clásicos.

Sin embargo, no solamente el cine o la ficción televisiva se han nutrido y han impregnado sus nuevos contenidos audiovisuales basándose en los cuentos sino también la publicidad ha encontrado en los cuentos una fuente inagotable para sus estrategias de publicidad y de marketing tomando como idea los cuentos. Los cuentos tradicionales, como género narrativo en origen oral se utilizan como estrategia de marketing ya que apelan al conocimiento cultural compartido que opera en la identificación del cuento que, mediante un proceso cognitivo, aparece registrado como recuerdo en la memoria de los espectadores. La intención con la utilización de los cuentos en publicidad no es más que la de vender y ofrecer su producto creando un mundo de ficción con unas reglas que chocan con la realidad distintiva y nueva que ellos ofrecen, a diferencia de las aseguradoras convencionales.

En el tercer capítulo titulado “El imaginario: invención y convención” del libro *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea* (2004), Selva Masoliver y Solà Arguimbau (2004: 129) nos plantean un recorrido histórico sobre las teorías y diferentes disciplinas que han abordado el objeto de definir y caracterizar el concepto de “imaginario”. Si nos remontamos a la definición que nos proporciona la RAE sobre “imaginario” no la concibe como nombre sino como adjetivo que determina las cosas que existen en la imaginación. Podría entenderse, entonces, como el conjunto de imágenes y de representaciones de las cosas reales o ideales.

Tradicionalmente, el acercamiento al estudio de lo imaginario se ha enmarcado en el análisis de la imaginación como facultad de la inteligencia humana que hace presente lo que está ausente. Se establece, por tanto, una correspondencia entre la realidad percibida y las imágenes construidas tomando como base esa realidad, estableciendo una separación entre 1) La imaginación reproductora, vinculada a la percepción y a la memoria y 2) La imaginación creadora, la cual tiene la capacidad de producir imágenes nuevas dejando al margen la experiencia perceptiva.

Debemos hacer mención en este apartado a la relevancia del papel de la historia de la filosofía en la definición y caracterización de la imaginación de la que se desprenderá la creación del imaginario. Platón situaba la imaginación (*eikasia*) como el grado más bajo del proceso de conocimiento, como apariencia de una realidad sensible y que puede ser percibida como copia de la auténtica esencia de las cosas (*eidos*). Aristóteles la denomina *phantasia* y la sitúa en el orden de la apariencia, derivada en relación con la sensación y preliminar en la relación con la actividad de la inteligencia la cual debe someterla a juicio para evitar errores. Ya con la filosofía cartesiana, la imaginación se presenta como fuente de errores y de falsedades y con el empirismo de Hume se entiende como la facultad que permite establecer relaciones entre ideas aunque, debida a su actuación de la experiencia, no se considera conocimiento cierto ni verdadero. Para Kant, sin embargo, la imaginación será la facultad que asegurará el paso necesario de las intuiciones a los conceptos y será un elemento indispensable de la experiencia estética. En el romanticismo se vinculará la potencia creadora de la imaginación con la libertad mientras que en la filosofía contemporánea, Sartre la posiciona como una situación intermedia entre la percepción y el pensamiento (percepción – imaginación – pensamiento).

Masoliver y Solà Arguimbau (2004: 131) nos presentan una definición de imaginario y de imaginación que elucida los conceptos que nos ocupan:

“El imaginario es el mundo de la imaginación, constituido por objetos creados por la “conciencia imaginante”, que no sólo tiene la capacidad de representar un objeto ausente como presente, sino la de poder crear objetos irreales, un mundo “irreal” o “antimundo” con el cual la conciencia afirma y realiza su libertad. El imaginario no es un simple registro de la conciencia sino que es la propia conciencia, en tanto que realiza su libertad”.

El imaginario, por tanto, se vincula con las diferentes manifestaciones resultantes de la libertad humana en la que se engloban la creación, la invención y el

descubrimiento. Masoliver y Solà Arguimbau (2004: 132) establecen que “en la relación con las determinaciones de la realidad y con las funciones simbólicas del lenguaje, se afirma la autonomía del imaginario en los procesos de constitución del sujeto y de la cultura”.

En tanto que el imaginario puede actuar en el proceso de construcción de símbolos por los cuales el ser humano puede estructurar su identidad individual y colectiva y los vínculos en sociedad y con el mundo, debemos hacer mención a la aproximación que hizo históricamente el psicoanálisis respecto a que a la imaginación entendida como vía por la que se pueden alcanzar o satisfacer un deseo que la realidad nos niega o que ha sido reprimido por el inconsciente y para ello Freud se para a analizar los juegos infantiles a través de los cuales se pueden tratar temas serios como la muerte. Bettelheim (1988), en su libro dedicado a la interpretación psicoanalítica de los cuentos de hadas (entre los que se encuentra una lectura de Caperucita que retomaremos a posteriori), se centrará en el valor de la fantasía como arma para afrontar la vida y según él, los cuentos permiten elaborar los posibles conflictos reales de los niños mediante la identificación de éstos con los personajes y las situaciones que viven.

El imaginario ha sido, por tanto, objeto de estudio, también para la psicología y Lacan sigue la línea iniciada por Freud en la que establece tres registros (el real, el imaginario y el simbólico) los cuales permiten entender cómo se constituye la subjetividad y lo que se ha llamado “dinámica del deseo”. Para Lacan, el objeto de deseo es ilusorio y no empírico por lo que el destino es la decepción y el encadenamiento entre ilusiones y decepciones es lo que determina nuestra identidad como objetos de deseo.

Más allá de esta corriente, la psicología cognitiva nos habla de imágenes mentales que se refieren a un acontecimiento en el que los aspectos figurativos de la realidad son evocados por el espíritu humano y que el sujeto es capaz de distinguir como experiencia perceptiva. Piaget concibe que la imagen es un instrumento semiótico que expresa el conocimiento que el individuo tiene del mundo y que es necesario para evocar y pensar lo percibido. Hablamos, entonces, en término de imaginación como imagen mental o representación mental la cual no solamente es capaz de evocar el pasado sino que también, puede evocar acontecimientos que están por llegar. Según Masoliver y Solà Arguimbau (2004: 137):

“Las imágenes mentales que forman el imaginario son un instrumento de conocimiento que interviene en la preparación y la realización de las conductas humanas. Se trata, pues, de un intento de unificar la lógica de la percepción con la lógica de la imaginación, arrinconada a los procesos del inconsciente”.

Para abordar en mayor profundidad los términos de “imaginación” y de “imagen mental”, hemos recurrido al artículo (14.03.2011) también, a la *Stanford Encyclopedia of Philosophy* en la que se establecen diferentes clasificaciones y taxonomías de la imaginación. Solamente queremos incidir en la división que hacen desde la filosofía de la mente y las teorías de la imaginación (2011: 4) entre 1) La imaginación sensorial (también llamada como *perception-like imagination*), como aquella que se forma a través de la experiencia vivenciada por los sentidos y 2) La imaginación cognitiva (o *belief-like*), aquellas que son conceptualmente posibles.

Es evidente que el imaginario ha sido abordado desde la antropología en el que es condición necesaria recuperar la labor de Lévi-Strauss y su estudio de los mitos y su significación partiendo del marco estructuralista. Este estudio de los mitos y los rituales contribuyen a ampliar el conocimiento sobre nuestra propia identidad, así como la elaboración cultural de nuestra subjetividad y, en definitiva, pretende dar explicación al mundo del imaginario como si se tratara de un universo mítico. Este concepto se relaciona con los estudios epistemológicos sobre la racionalidad de la ciencia y la función creadora de la imaginación de Gaston Bachelard.

Éste concibe que la imaginación y la razón son los poderes que gobiernan el espíritu humano, la expresión de la vida humana que se enriquece y se realiza. Duran, a partir de las diferentes aproximaciones al imaginario de Mircea Eliade, de Bachelard y de Henri Corbin, elabora una antropología de las representaciones imaginarias para conseguir, en primer lugar, la reconstrucción de la unidad y coherencia de los imaginarios culturales a través de su vinculación con universales simbólicos y míticos y, en segundo lugar, establece las diferencias entre las polaridades que modulan las estructuras, que prolongan modelos de comportamiento.

El imaginario se inserta dentro de una sociedad formada por individuos con intenciones, proyectos y deseos. Éstos tienen voluntades y deseos o aspiraciones futuras. Masoliver y Solà Arguimbau (2004: 141) conciben que “el imaginario interviene como ámbito de las representaciones que actúan como referente para orientar y significar la acción”. Jung establece que los sueños y las ilusiones individuales

constituyen fragmentos de una Historia o de un Mito comunes a toda la humanidad y que lo que hay de comunicable en el inconsciente individual es el inconsciente colectivo, es decir, los arquetipos que constituyen la base de los mitos, los cuentos y las leyendas y son concebidas como una estructura inmutable, base del psiquismo que forma parte del patrimonio colectivo de toda la humanidad y que se divide entre el animus (imagen de lo masculino), el ánima (imagen de lo femenino) y el *selbst* (el sí mismo).

Sin embargo, será Durkheim quien aportará el concepto de conciencia colectiva en el campo de la sociología. Ésta es definida como un conjunto de creencias y sentimientos compartidos por individuos (los cuales disponen una conciencia individual) que forman una sociedad y, por tanto, una conciencia colectiva. Entre ambas conciencias, se establece una relación de compensación ya que, a medida que aumenta la individual, disminuye la colectiva y viceversa. Un alto grado de conciencia individual puede debilitar los vínculos entre las personas.

Hay que tener en cuenta que el imaginario también se ha conceptualizado como un instrumento de dominio social en tanto a que puede haber fuerzas que tengan el poder de manipular la colectividad. Independientemente de este factor que será tenido en cuenta por los estudios culturales, nos interesa destacar la intervención del imaginario social como un conjunto de representaciones colectivas a través de las cuales cada sociedad y cada cultura construye una imagen de sí misma en la que los individuos pueden sentirse identificados, asegurando una “cohesión”. El investigador Cornelius Coastoriadis por su parte, tal y como apuntan Masoliver y Solà Arguimbau (2004: 143), define la sociedad como “la institución (forma, organización u orden) de un mundo de significaciones imaginarias que orientan la totalidad de la vida social y las personas que la constituyen”. Estas significaciones imaginarias se dan por creación y las opone a las “rationales” o reales. La sociedad se entiende como creación que se define y se identifica con el mundo que ésta instaure.

La historia de las mentalidades, por su parte, también se ha encargado de definir el concepto de imaginario como el relativo a las significaciones concretas que cada sociedad hace de su simbolismo institucional y tiene la función de responder a las preguntas que la sociedad se plantea sobre su identidad y sobre su funcionamiento. Creemos conveniente recuperar la reflexión acerca de las imágenes que hacen

Masoliver y Solà Arguimbau (2004: 147) las cuales “constituyen una parte importante de nuestra memoria, de lo que nos identifica individualmente y colectivamente” y lo equiparan a los recuerdos en tanto que “no importa si se ajustan a los hechos reales o no, las imágenes pueden ser consideradas como pautas referenciales de nuestra existencia e instrumentos de identificación que intervienen poderosamente en la configuración de las mentalidades”.

Nuestro estudio tendrá en cuenta el análisis de los cuentos como dos productos transmediáticos a los que se le dotará de una significación posiblemente compartida por una colectividad que se engloba desde el enfoque de los estudios culturales y desde una perspectiva de género en tanto que las protagonistas de nuestros cuentos son femeninas y tomamos como hipotética la idea de que tienen rasgos compartidos que serán comprobados una vez se haya llevado a cabo el análisis.

4. PROPUESTA METODOLÓGICA

4.1. Corpus

Cuento popular: <i>Caperucita</i>		Cuento literario: <i>Alicia</i>	
Cine	<i>Red Riding Hood</i> (2011, género fantástico). Directora: Catherine Hardwicke	Cine	<i>Alice in Wonderland</i> (2010, cine fantástico, animación). Director: Tim Burton
TV (serie)	<i>Cuéntame un cuento</i> (Antena 3, 2014)	TV (miniserie)	<i>Alicia en el País de las Maravillas</i> (1999, Nick Willing emitida en Tele 5) <i>Alice miniserie</i> (2009, Syfy).
Videojuego	<i>Woolfe. The Red Hood Diaries</i> (2015, American McGee)	Videojuego	<i>Alice Madness Returns</i> (2011, American McGee)
Cómic	Selección de la colección <i>Fables</i> (2003-2006, Bill Willingham)	Artbook (Concept Art)	<i>Alice Madness Returns</i> (2011)
Publicidad	Campaña <i>Que no te cuenten cuentos</i> (Verti Seguros, 2014)		



4.2. Propuesta de análisis

Aproximarse a este complejo escenario no es, creemos, una aspiración débil. Por ello, es necesario recurrir a la elección de una metodología adecuada que no solamente se base en las NT sino que adopte, más convenientemente, una perspectiva interdisciplinaria que se nutre de campos de estudio que se beben y se enriquecen entre sí, casi de forma simbiótica y que nos proporcione una visión integradora de aquello que pueden considerarse productos culturales transmediáticos, centrando nuestro foco de atención a dos cuentos. Después de establecer el marco teórico en el que hemos tenido en cuenta las aportaciones de diferentes disciplinas a través de la investigación documental, la revisión y el análisis de la literatura académica existente sobre el objeto de estudio, además del consumo de productos culturales diversos y el planteamiento metodológico, analizaremos desde esta perspectiva interdisciplinaria los dos cuentos que nos permitirán comprender mejor este fenómeno cultural. Adoptamos, por tanto, una perspectiva de la Narrativa Transmedia (NT) siguiendo el marco teórico establecido y haciendo hincapié en las teorías de Scolari (2013) en los que tenemos en cuenta el imaginario colectivo y las aportaciones de los Estudios Culturales.

El procedimiento que seguiremos será el siguiente:

- A) Tras haber realizado la selección de nuestros objetos de estudio siguiendo como uno de los criterios fundamentales que los productos fueran recientes y estuvieran expandidos en medios diferentes, adoptando géneros también diferentes, procederemos a realizar la lectura y al visionado de los productos susceptibles de ser considerados transmediáticos y, también, a jugar a los videojuegos centrándonos, sobre todo, en su narrativa.
- B) Análisis individual de cada uno de los productos seleccionados atendiendo a los elementos que componen su narrativa así como de las estrategias y técnicas transmedia planteados en nuestro marco teórico para después establecer un análisis de las estrategias generales utilizadas, por una parte, en el universo de Caperucita y, por otra parte, en el universo de Alicia. Valorando estas diferentes perspectivas, establecemos un esquema tomando como base, seleccionando y adaptando para nuestro objetivo algunas de las “categorías analíticas” propuestas por Scolari et al. (2012: 89), donde aparecen los criterios que se tendrán en cuenta para analizar los dos cuentos

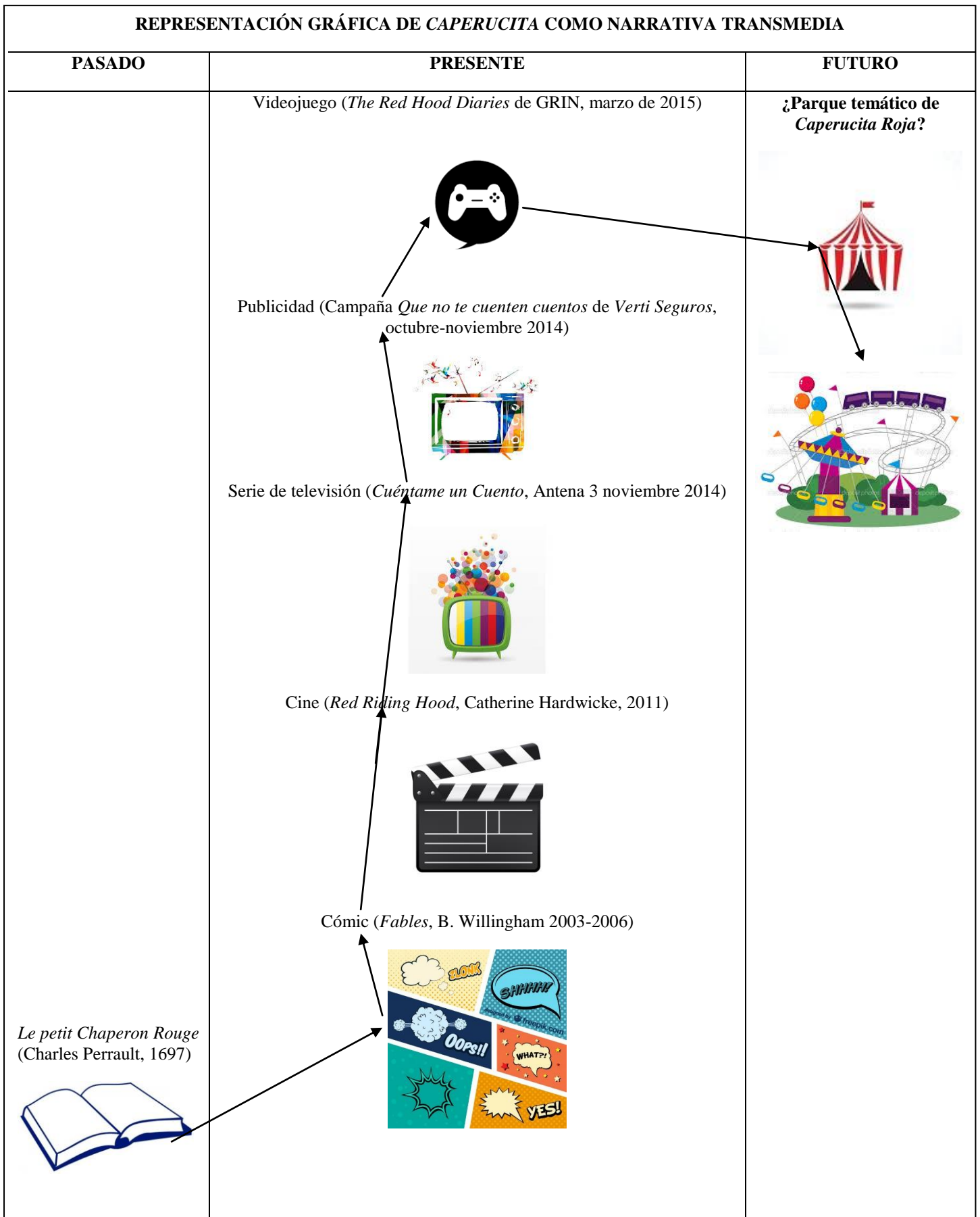
como productos culturales transmediáticos y sus cinco manifestaciones de cada uno en diferentes medios:

Información general del producto cultural	<ul style="list-style-type: none"> • Título • País/Año • Idioma • Creadores/guionistas/realizadores • Formato narrativo • Personajes principales • Género
Evolución transmediática	<ul style="list-style-type: none"> • Medio de origen • Fases de expansión • Medios que comprende el mundo narrativo
Estrategias de expansión del mundo narrativo transmediático	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategia de expansión utilizada que operen sobre: <ol style="list-style-type: none"> 1. Personajes 2. Dimensiones narrativas (dimensión macro y dimensión micro) 3. Dimensión temporal y/o espacial 4. Género • Para ello se tendrán en cuenta las características definitorias, los principios (<i>Identitik</i>), las estrategias y las técnicas de las NT marcadas en el marco teórico.

C) Análisis comparativo y reflexión crítica entre las estrategias y técnicas transmedia utilizadas (y las no utilizadas) en los productos que gravitan, por una parte, en la órbita de Caperucita Roja y, por otra, en la galaxia de Alicia.

5. APLICACIÓN PRÁCTICA

5.1. Caperucita Roja como producto cultural transmediático





The story of *Little Red Riding Hood*, probably the world’s most popular certainly its most retold tale, captures the imagination of reader of all ages” (Sandra L. Beckett 2012: 1)

A) Primera parada: una selección de cómics de la colección *Fables* de Bill Willingham (2003-2006)



Vayamos paso por paso: a continuación veremos cómo el cuento de Caperucita ha sido analizado desde la perspectiva del formalista Vladimir Propp y cuáles son sus funciones no para seguir su estela metodológica que no resultaría operativa ni válida para el análisis que nos ocupa. Sin embargo, podemos ver cómo éstas se transgreden y rompen abiertamente en los diferentes productos culturales transmediáticos contemporáneos seleccionados, basados en el cuento.

Vladimir Propp, representante del formalismo ruso ha investigado las coincidencias de los cuentos, es decir, las idénticas acciones llevadas a cabo por personajes a través de lo que denomina la *Morfología del cuento maravilloso* (1928) que clasifica en treinta y una funciones. El cuento se entiende como un organismo, una estructura en la que es posible delimitar los diferentes elementos integrantes del cuento que lo perfilan como

entidad narrativa específica. Las funciones de los personajes dependerán del tipo de acción que lleven a cabo dentro del grado y alcance significativo del desarrollo del cuento en su totalidad, del relato que posee dimensión temporal y donde se los personajes en tanto que actantes (según la terminología de Greimas) sufren una sucesión de acontecimientos. El cuento es, para Propp, un proceso en el que el personaje parte de un daño o de una falta y, después de haber pasado por funciones intermedias, llega a un desenlace en el que su estado cambia y, generalmente, obtiene una recompensa, alcanza una conquista o elimina un daño o amenaza. Sin embargo, no todos los personajes tienen el mismo grado de significación en la estructura general y Propp los divide en los fundamentales y los secundarios.

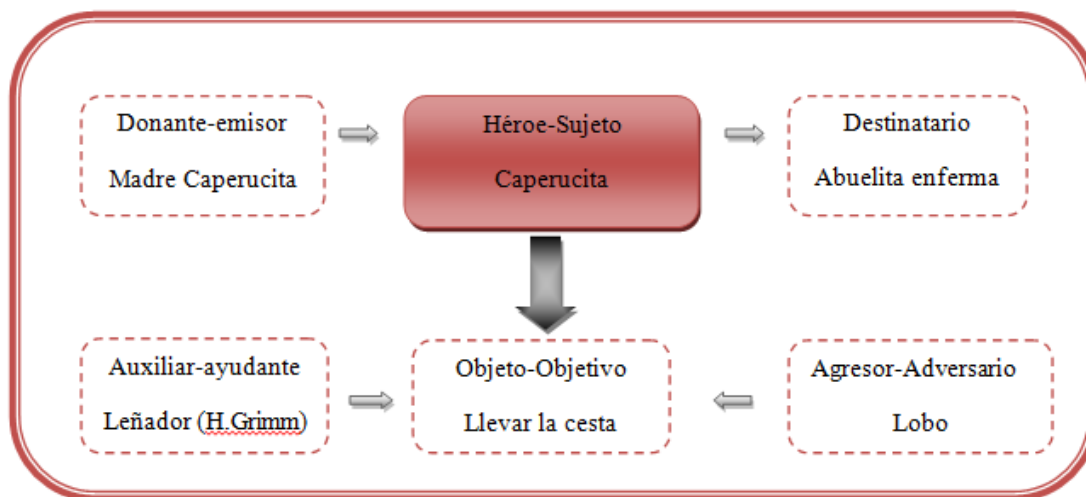
A continuación explicaremos el esquema actancial en el que se presta la combinación conceptos del cuento maravilloso Propp y de la propuesta del modelo universal del considerado padre de la semiótica estructural, Greimas. Existe un héroe (Propp) activo y sometido a diversas peripecias; para Greimas, Sujeto que desea un objeto concreto que puede ser enviado por un mandatario, donante (Propp) o emisor (Greimas) porque envía al héroe a una misión cuyo destinatario (Greimas) es el otro actante del par emisor-destinatario que constituye la esfera del intercambio del objeto (Greimas), es decir, el objeto de deseo del sujeto o héroe. Para alcanzar su objetivo puede recurrir a un auxiliar (Propp) que presta socorro al héroe o ayudante (Greimas) aunque existe un antagonista o agresor (Propp) que comete la fechoría, es decir, un oponente o adversario (Greimas) que impide alcanzar el objeto de deseo. El héroe, según Propp, puede incluso sufrir la suplantación temporal de su identidad con la aparición de un falso héroe que lleva a cabo sus funciones. Greimas, además, establece tres parejas de que resultan muy operativas para el análisis comparativo: sujeto-objeto; emisor-destinatario y ayudante-adversario.

De ese modo podemos identificar conjuntamente el esquema actancial en el cuento para la corte francesa *Le petit Chaperon Rouge* (1697) de la colección *Histoires ou contés du temps passé* y *Les Contes de ma Mère l'Oye* de Perrault y en la versión del cuento *Rotkäppchen*, compilado por los Hermanos Grimm en la colección *Kinder und Hausmärchen* (1812-1815). La madre de Caperucita (donante, emisor), cuyo nombre se desconoce, le encarga a ésta, una niña bella que se identifica por vestir la caperuza roja, regalo de su estimada abuela (símbolo de virginidad), que le lleve a su abuela que vive en otro pueblo y que está enferma (destinatario) una cesta con una torta y una orza de

manteca (Perrault) o un trozo de pastel y una botella de vino (Grimm) y que constituirán motivos repetitivos. Caperucita (héroe-sujeto) se aleja de su casa del pueblo (lugar seguro), después de la advertencia de su madre de hablar con extraños y se adentra en el bosque (lugar peligroso) donde se encuentra con el lobo (agresor-adversario) cuya simbología ha sido estudiada desde los *bzou* medievales, los hombres lobos, un animal salvaje, el lobo como símbolo del Mal o incluso el lobo como referencia edípica al padre (según las tesis de corte psicoanalista entre las que destacamos la lectura de Bettelheim). Transgrede la advertencia de su madre y entabla un diálogo con el lobo el cual empieza a interrogarla para intentar conocer hacia dónde va y cuáles son sus intenciones y acaba diciéndole que se dirige a casa de su abuela, cuya localización precisa con exactitud. El lobo se anticipa y llega antes a casa de la abuela mientras Caperucita se entretiene a recoger flores.

En la versión de Perrault, el lobo llama a la puerta y dice que es Caperucita a lo que la abuela contesta que descorra el cerrojo. Cuando el lobo entra se abalanza sobre la abuelita y la devora y se acuesta ocupando el lugar de la abuelita en la cama. Cuando Caperucita llega la abuela le ordena que deje la torta encima de la mesa y que vaya a acostarse con ella. Ésta se desnuda y se mete en la cama (interpretado como un rito iniciático de la niñez a la edad adulta por las connotaciones sexuales que implica) y se sorprende del aspecto de la abuela por lo que le hace toda una serie de preguntas sobre su aspecto físico que acaban con Caperucita devorada también por el lobo y, por tanto, con un final trágico que pretende servir de advertencia y de moraleja explícita sobre la peligrosidad que puede entrañar el aspecto de aquellos agradables lobos. La versión de los Hermanos Grimm es distinta, pues se destina a un público lector infantil con finalidad educativa por lo que debe restringirse el contenido de sugerencia sexual: el lobo entra en casa de la abuelita y la devora y después entra Caperucita y la devora también aunque aparece la figura del auxiliar o ayudante del leñador-cazador que le abre la tripa al lobo y la rescata para despojar el relato del dramatismo final que sí tenía en Perrault. En otra versión, el lobo desea comerse a Caperucita pero llega prevenida a casa de la abuela donde las dos preparan un caldero con agua hirviendo donde se han cocinado salchichas y al olerlas el lobo resbala del tejado, cae en la pila y se ahoga. Ambos finales no son trágicos como en Perrault. Seguidamente plasmamos a nivel visual la propuesta de esquema actancial basado en los conceptos-funciones del

formalista ruso V. Propp y de la semiótica estructural de Greimas, aunque insistimos en que nos interesa destacarlas para ver cómo se transgreden.



La primera obra de nuestro análisis reside en los diferentes volúmenes del cómic (primero, segundo y sexto) de la colección *Fables* de Bill Willingham (2003-2006) que debemos conectar (casi) de forma obligada con el universo narrativo creado con la serie televisiva *Once Upon a Time* (ABC, 2011 – actualidad). Éstos adoptan personajes de cuentos tradicionales y modifican o bien interrelacionan sus historias ampliando su caracterización psicológica y creando un pasado distinto al de su original el cuento de Caperucita no era una excepción y, de hecho, constituye un interesante objeto de estudio. Los lectores actuales, por nuestro bagaje culturalmente asumido, tendremos unas expectativas que posiblemente no se conformen con la repetición sustancial de los cuentos sino que necesitaremos un cambio donde el lobo no sea tan feroz o Caperucita no sean tan aparentemente una inocente niña y donde la historia se sitúe en un escenario urbano y no ya rural como en los cuentos de Perrault y los Hermanos Grimm, avanzando en el tiempo hasta el siglo XX.

Los tres libros irán cambiando de escenarios y haciendo retrospecciones temporales a modo de *flashback*, desde el tiempo presente del siglo XX en *Fabletown* (primer libro, *Fables: Storybook Love*, 2003), comunidad secreta en el corazón de Nueva York donde habitan los refugiados inmortales provenientes de muchos mundos y reinos mágicos hasta un anexo al norte de *Fabletown* (segundo libro, *March of the wooden soldiers*, 2003-2004) lugar donde están obligadas a vivir todas las fábulas refugiadas que no pueden asumir forma humana para volver a retomar el relato sobre las experiencias

pasadas del personaje Chico de Azul a Miss Blanca (Blancanieves) a *Fabletown*. En el tercer libro (*Fables: Homelands*, 2005 y 2006 la versión traducida) la acción se traslada de *Fabletown* a las *Fable Homelands* ya que el personaje de Chico viaja (en secreto y sin autorización) para recuperar su amor, la verdadera Caperucita así como para intentar derrotar al temido Adversario.

Con respecto al sujeto de CAPERUCITA en la selección de los tres primeros cómics de la colección *Fables* de Bill Willingham, podemos afirmar que no estamos ante un personaje que se caracteriza por unos rasgos y acciones concretas y delimitados como en los cuentos de Perrault y los H.Grimm respectivamente ni que evoluciona psicológicamente como sí veremos, por ejemplo, en Claudia, nuestra Caperucita de la serie *Cuéntame un cuento* (2014). A diferencia de éstos, la creación del personaje radica en que Caperucita goza de tres identidades distintas lo cual se desvela en el transcurso de los tres cómics mencionados. La creación de las tres identidades con sus tres respectivas personalidades de un mismo personaje conecta con el principio de subjetividad propuesto por Jenkins (2003).

En el segundo libro *March of the wooden soldiers* (2003-2004), tras haber contextualizado la vida de los personajes en el primer libro, el personaje de Chico, asistente de la alcaldesa de *Fabletown*, Miss Nieves le cuenta su historia pasada que nos remite a un cronotopo distintos: viajamos en el tiempo hasta el siglo XIX en el mundo en el que la mayoría de las fábulas ya habían escapado hacia *Fabletown* y donde toda puerta mágica entre *Fable Homelands* y el Nuevo Mundo habían sido destruidas salvo *The Last Castle*, al final de los mundos conocidos al este del sol y al oeste de la luna (la última puerta hacia la libertad) y protegido por muros desmoronados y combatientes que luchan contra el Adversario. Chico relata, en primera persona, su pasado como ayudante de campo del coronel piel de oso y de las compañías existentes allí: se acerca galopando hacia el castillo del fin del mundo una mujer de melena rubia y una capa roja que pide ayuda para huir de las tropas del Adversario y le permiten la entrada. La mujer, herida y curada por el mejor cirujano militar, que se presenta a ella misma como Caperucita Roja “un apodo estúpido de la infancia que nunca me quitaré de encima” (B. Willingham, 2004: 16) le relata a Chico su triste historia tomando como base la versión del cuento de *Caperucita* de los Hermanos Grimm (véase figura 3). Lo comprobamos al reconstruir su pasado en la que ella (sujeto) y su abuela (destinatario) fueron salvadas por la figura del leñador (función de ayudante según V.Propp) al sacarlas de la barriga

del lobo (función de agresor y antagonista), que las había devorado el cual fue lanzado al lago y, previsiblemente, muerto por ahogo. Su abuela sobrevivió por poco tiempo aunque murió en paz y luego perdió a toda su familia por el asesinato de los invasores que la mantuvieron primero como trofeo para los soldados y después como limpiadora. Al pasar el tiempo prudencial suficiente como para ganarse la confianza de éstos, huyó y llegó al último castillo. Esta historia se estructura *in media res* como el cuento de la versión de los Hermanos Grimm donde todos los lectores somos capaces de identificar las funciones de cada uno de los actantes (según la terminología de Greimas) y, al parecer, el personaje de Caperucita tiene credibilidad y verosimilitud (véase figura 4), pero, en adelante, sus funciones se retractarán. El aparente personaje de la Caperucita, llamémosla, tradicional, acaba teniendo sexo con Chico aunque ésta sabe que debe marchar en barco al día siguiente ya que tiene una plaza conseguida por sorteo para huir a un lugar más seguro y Chico debe quedarse con el Coronel. A la mañana siguiente, ella no quiere irse pero él le suplica que se vaya para que sobreviva por los dos, habiendo sellado su amor que él concibe como eterno. Sin embargo, Caperucita al final cedió su plaza del barco a otro hombre para quedarse con Chico sin saber que el coronel tenía un plan para salvarle y murió mientras él se salvaba (véanse figuras 5, 6).

La falsa “segunda Caperucita” (Miss Caperucita, véase figura 7) aparece al final del primer capítulo del segundo “Libro rojo, blanco y azul. La marcha de los soldados de madera” con un aspecto totalmente distinto: si antes era una bella mujer con una cabellera rubia con una capa roja con carácter imponente ahora es una aparente e inocente joven con pelo castaño vestida con una chaqueta americana gris y una falda larga del mismo tono que no levanta ningún tipo de sospecha. Esta joven pide asilo en *Fabletown* después de haberse escapado del Imperio. Al personarse en la oficina de Blanca Nieves, el Sheriff M. Lobo Feroz llama a Chico para que vaya a identificar a la joven y éste le cuenta su historia sobre que había sido capturada por los soldados del Emperador, que había sido esclava durante siglos, que huyó a través de la puerta de Oz que conecta con la tierra norte de una tierra dominio de *Fabletown*, *Kanda* (Canadá) por lo cual se convierte supuestamente en la primera fábula que se ha escapado de las *Fable Homelands* desde hace más de un siglo, lo cual es un hecho sorprendente. En cuanto se encuentran la joven y Chico se asombran mutuamente al verse pues él creía que ella había muerto y ella no alcanza comprender cómo él puede estar en *Fabletown* si el barco del anexo a ésta partió sin él. Entonces, de forma melodramática rozando la

verosimilitud y la credibilidad de las acciones de la joven por parte de los allí presentes (y por parte de los lectores, también), la joven finge sentirse dolida y decepcionada y acaba llorando porque Chico la abandonó para que muriera y que la utilizara como un mero objeto sexual en su encuentro privado primero, como habían hecho los soldados (véase figura 8).

Dado que es rutina habitual, es decir, un requisito estándar entrevistar a todos los habitantes que llegan a *Fabletown*, Lobo desea entrevistarla pues tiene ciertas sospechas acerca de su verdadera identidad, información que le facilita el asistente que se encarga de facilitarle una habitación donde dormir y una cena el cual le comenta que Lobo “ha cambiado mucho desde que tuvieron ese último encuentro tan desafortunado” (B. Willingham, 2004: 91) y, entonces, dispara las alarmas de la joven respecto a Lobo. Éste adquiere un aspecto humano y, paradójicamente, con respecto al cuento si él era el que representaba una amenaza contra Caperucita y la abuela, ahora es quien cumple el rol de ser la autoridad, hacer cumplir la ley y velar por la seguridad de los habitantes de *Fabletown*. Esta falsa segunda Caperucita admite no haber visto nunca antes a Lobo pero gracias al asistente, conoce que es porque Lobo ha cambiado su aspecto anterior que era en forma de animal y pregunta, angustiada si él debía ser el lobo que había intentado matarla (es decir, que se retracta a sí misma al decir que no le conocía) y se va corriendo, exclamando que son unos monstruos y están todos locos (véase figura 9). Lobo recuerda su experiencia en la guerra de 1915 y 1939, se la cuenta a Miss Nieves y tiene indicios de que ella pueda ser una espía del Adversario ya que la puerta por la que entró había sido cerrada desde hacía siglos, por la otra parte.

En el tercer capítulo y a la mañana siguiente la joven aparece con un aspecto físico distinto y que no pasa desapercibido: viste un vestido largo rojo con un chaleco negro y se encuentra con Chico en la calle acompañado de dos amigos, Pinocho y el Príncipe Rana (véase figura 10). Ella cambia de estrategia pues ya no actúa como una víctima rencorosa del pasado y se disculpa por haber huido porque no podía creer que él estuviera vivo. Chico admite que no tiene nada de qué disculparse y muestra su admiración y adoración hacia ella y ella sugiere que ojalá su situación amorosa pudiese ser otra pero ella ya no es “aquella chica a la que amaste hace mucho tiempo” (B. Willingham 2004: 124) aunque él dice que es imposible pues, como su naturaleza como seres es eterna, su amor también ha de serlo. Ella le sugiere ir a hablar con privacidad y tranquilidad pero rechaza la posibilidad de ir donde él comenta con el

pretexto de que allí se distraerían fácilmente lo cual es tan sólo una trampa para conseguir información fiable por parte de Chico (véase figura 11).

Ya de noche llegan a un edificio abandonado y sucio en el que ella y Chico entablan una conversación en una habitación iluminada solamente por una lámpara donde hay una cama. Ella le empieza a preguntar sobre quién hay en el anexo de *Fabletown*, el número de brujas y hechiceros que allí lo cual alimenta las sospechas de Chico que le responde que eso no es necesario saberlo para tener residencia en *Fabletown*. Ella le dice que sabe que Lobo sospecha de ella y retoma la explicación, a modo de recuerdo, de su pasado el cual afirma ya haberle contado: el dolor que Lobo le provocó a ella y a su familia antes de la Amnistía (y nos remite al relato contado en su primer encuentro basado en la Caperucita de la versión de los Hermanos Grimm) y que Chico ha perdonado pero ella no y que no le importa que el Lobo tuviera que evacuar todas las piedras que el leñador le había introducido dentro en tres semanas (véase figura 12).

Ella intenta persuadirlo para que le ayude emocionalmente ante Lobo el cual, ineludiblemente la entrevistará para recopilar toda la información posible sobre *Fables Homelands*. Finalmente ella, mediante las muestras de afecto, con un beso consigue acostarse con él (véase figura 13). A la mañana siguiente él se despierta y la observa desnuda en la cama, no puede dejar de pensar en que Caperucita no es su verdadera identidad y le dice: “¿Quién eres? Sé que no eres Caperucita” (B. Willingham, 2004: 135). Para intentar evadir la conversación, simplemente le dice que ya le había advertido que había cambiado mucho pero no le convence así que la joven rebela su verdadera identidad utilizando sus poderes mágicos al tocar su mano y provocándole un cortocircuito en todo su cuerpo, dejándole en el suelo. Aparecen de la nada tres hombres con un rostro y un gesto idénticos con gafas oscuras y vestidos con traje negro que están al servicio de la joven y le preguntan si quiere que maten al chico que se ha quedado inconsciente en el suelo. Ella, despiadada y no tan agradable como la joven que había simulado ser, dice que desea interrogarle por lo que la mueve una sed de venganza.

En el capítulo cinco, la joven interroga a Chico y descubre su propia identidad:

“Creíamos que podría mantener esta identidad entre los refugiados de *Villa Fábula* durante años. Pero enseguida me fui a topar con dos fábulas, tú y el lobo, quien conocían lo bastante bien a La Caperucita de verdad como para descubrirme, tuvimos mala suerte” (B. Willingham, 2004: 144).

Estamos entonces ante la función de suplantación de identidad de Vladimir Propp (un “falso héroe”, en este caso una segunda falsa heroína). Una falsa heroína que se presenta como violenta, cruel e incluso caníbal al alardear que se comería a Chico en su estofado. Esta joven no tan agradable se retracta y confiesa que no es la Caperucita de verdad y es consciente de que tanto él como Lobo podían descubrirla.

El señor Lobo Feroz se ha percatado de que la puerta norte de *Kandá* ha sido abierta desde el otro lado por lo que ordena clausurar *Fabletown* porque la invasión está a punto de empezar. Al ser luna llena el Sheriff en forma humana, el Señor Lobo feroz se transforma y adquiere forma animal proyectando una imagen que infunda miedo. Declara el Estado de emergencia en *Fabletown* y Miss Blanca toma las riendas de la situación en la que las fábulas deben estar dispuestas a luchar para frenar el ataque del Adversario que desea recuperar a todas las fábulas así como todos los objetos mágicos sustraídos ilegalmente de sus tierras así como de Pinocho. En el sexto capítulo Chico se recupera del ataque de la segunda falsa Caperucita en el hospital y tiene deseos de venganza los cuales se materializarán en el tercer libro.

De forma simultánea, Miss Blanca ordena a los habitantes que su única tarea será la de evitar que los mundanos perciban o recuerden cualquier cosa que pase durante la batalla. Concretamente, será una mujer mayor la que provocará la lluvia para que el resto de los habitantes se queden en casa durante unos días. M. Lobo Feroz vuelve a *Fabletown* en su forma animal y con un gesto de enfado y de forma paradójica les dice que perdonen la tardanza y, de inmediato, pregunta por Caperucita. La mujer mayor con el pelo blanco, los ojos pequeños con gafas que está permanentemente tejiendo es la que se enfrenta a la falsa Caperucita ya el 27 de marzo (octavo capítulo): tiene la capacidad de introducirse como una voz en su mente y de hacerla volar con su cama hasta donde ella se encuentra sentada para acabar con ella.

La identificación será inmediata ya que la falsa Caperucita le dice que se trata de la vieja bruja del bosque que tiene fijación con el jengibre pero la anciana le afirma que perderá la batalla ante ella, como la ha perdido ante el Lobo (véase figura 14). La anciana es Frau Totenkinder (en alemán y en español “Señora asesina de niños”), bruja del bosque identifica a la joven le dice: “sentí quién eras en cuanto despertaste a esa ridícula choza con patas de pollo de tu propiedad. Baba Yaga” (B. Willingham, 2004: 206) y empieza a zarandearla por los aires hasta que cae al suelo, dando muestras de su

poder que ha ido adquiriendo con el paso del tiempo después de que la mataran más de doce veces y la redujeron a cenizas. Así que M. Lobo, después de asegurarse de que el estado físico de Chico es estable, esconde junto a F. Totenkinder a una Baba Yaga sin superpoderes para interrogarla sobre el Adversario (véase figura 15).

En el quinto capítulo del tercer libro analizado y sexto de la colección, una vez que Chico azul viaja a *Fables Homelands* en secreto y sin autorización para recuperar a la que él considera su verdadero amor, la “tercera Caperucita” y para robarle al Adversario la poderosa Capa Encantada, la Espada de Vorpall y el cuerpo de madera de Pinocho. El Capitán Hinterfox, por órdenes del Emperador va a buscar a Caperucita Roja (nuestra tercera Caperucita) una noche de luna llena a la cabaña donde vive para llevársela no a la Sala de los Brujos donde ya ha estado dos veces sino a la choza de un viejo carpintero, Gepetto (véase figura 16). Éste ya tiene lo a Pinocho gracias a Chico y se ha encargado durante doce siglos a tallar y crear seres que tienen forma humana para crear su Imperio y aproximadamente cien mundos distintos y a cambio, le pide que traiga a la verdadera Caperucita. En cuanto Caperucita entra en la casa de Gepetto y Chico, encerrado en una jaula cual animal le expresa su emoción al ver a la verdadera Caperucita después de tantos años y retoma la historia del primer encuentro de ambos en el Castillo del Fin del Mundo en la que pasaron la noche juntos, diálogo esencial para comprender el complejo entramado narrativo y la verdadera identidad de Caperucita (véase figura 17). Caperucita no se acuerda ni de la supuesta noche que pasaron juntos en el castillo, ni del barco que se dirigía a *Fables Homelands* ni de su promesa de amor sellada con un beso y le contesta “Lo siento mucho, señor, pero no le conozco. Estoy bastante segura de que no nos hemos visto nunca” (B. Willingham, 2005: 174).

Ello evidencia que esta Caperucita Roja real que reside en la cabaña del bosque no ha vivido una historia con él y Chico culpa a Gepetto de que no le ha traído, de nuevo, a la verdadera Caperucita de lo que se extrae que hay más “Caperucitas”. Gepetto le confiesa que las otras Caperucitas conocidas habían sido espías al servicio de las operaciones del Imperio y fueron duplicadas una por Baba Yaga en la misión de *Fabletown* y otra hechicera la duplicó en la Batalla acontecida en el Castillo del Fin del Mundo (véase figura 18). Chico se viste con la Capa Encantada y ataca con la Espada de Vorpall a Gepetto para huir hacia *Fabletown* de nuevo con la verdadera Caperucita con la que ha creído, desde el principio, haber vivido una historia de amor fugaz. Mediante un encantamiento se trasladan a *Fabletown* donde ella se sorprende del

ambiente urbano y es una sensación de extrañamiento que evidencia que es la verdadera Caperucita que vive en un entorno rural (véase figura 19).

De este modo comprobamos que el entramado estructural y narrativo de la selección de cómics y la identificación del esquema actancial y las funciones de V.Propp no son suficientes para comprender la complejidad de los diferentes universos ficcionales, la macroestructura y las unidades narrativas inferiores que se derivan y que permiten la existencia de dos aparentes Caperucitas.

Sin embargo, intentamos establecer hipotéticamente la aplicación de las funciones de V.Propp en el que las dos falsas Caperucitas cumplen la función de suplantación de identidad por hacerse pasar por la heroína (la función de “Falso héroe” según V.Propp). Su estrategia para fingir ser la verdadera es la de apropiarse de lo que le sucede al personaje en la versión más extendida, la de los Hermanos Grimm del cuento literario de Perrault (que se nutrió de fuentes orales y del folklore). Es decir, las dos se nutren del cuento de que todos conocen, apelando al imaginario colectivo y al Lobo como el antagonista/oponente que supuestamente murió cuando el leñador lo lanzó al lago y que ahora es sheriff con forma humana de *Villa Fábula* y en realidad, son espías que forman parte de un comando al servicio del Imperio del temido Adversario que tienen como auxiliares, la segunda de ellas, los diferentes hombres con forma humana tallados por Gepetto. La verdadera Caperucita no la descubrimos hasta el final a modo de anagnórisis y de ella conocemos que vive en la cabaña del bosque, que se identifica por vestir una capa roja, motivo utilizado por las otras farsantes, que cree en duendes y que está atemorizada por las órdenes del Adversario (antagonista). Fuera del espacio rural en el que habita se siente extraña: la ciudad a la que la conducirá Chico será toda una aventura la protagonista real (y que continuará en el resto de la colección *Fables*).

Estrategias transmedia en la selección de la colección *Fables*

Podemos apreciar ampliaciones del universo narrativo: Se inserta el cuento de Caperucita en un mundo lleno de fábulas, leyendas y cuentos y se juega con el conocimiento compartido de los lectores y al imaginario colectivo para darle peso a la historia de Caperucita y que ésta sea también utilizada por una Fábula moderna para engañar a los lectores y al resto de fábulas.

Esto conecta con el cuarto principio de Jenkins de “worldbuilding” o construcción de mundos ficcionales posibles y con el sexto en la creación de subjetividades múltiples por una gran cantidad de personajes cuyas historias son transformadas y donde se producen rupturas narrativas con respecto a los originales con la intención de crear un complejo universo narrativo con sus propias reglas lógicas en la que se encuentran, incluso, diferentes mundos. Existe una mayor complejidad narrativa puesto que se entrelazan tramas a medida que van saliendo números de la colección de cómics que conecta con la idea y la complejidad narrativa de la serie *Once Upon a Time* (2011 – actualidad), la cual podría ser analizada como único objeto de estudio dada su complejidad de entramados narrativos. Igualmente, podríamos establecer una conexión entre el cómic como fuente de inspiración para el drama interactivo *The Wolf among us* (2013), de los creadores del exitoso *The Walking Dead*, *Telltalegame*. Este puede ser entendido como secuela y que adopta, de hecho, a modo de homenaje, el título del primer capítulo de cómics de la colección *Fables* cuyo protagonista es Bigby Wolf.



planeadas previamente para que aparezcan juntas cronológicamente y que permiten dar saltos de tiempos y de espacios y entre personajes de universos diferentes. Se nos

describen acciones pasadas y la acción se desplaza del presente al pasado donde parece que el tiempo se ha detenido (como pasa ya en los primeros capítulos de *Once Upon a Time*) ya que todos los personajes permanecen iguales pese al paso del tiempo.

Son muy relevantes las estrategias que operan sobre los personajes, sobre todo, en el personaje de Caperucita cuya suplantación de identidad da lugar a una Caperucita nueva que no teme utilizar la violencia, matar y convertirse en asesina por conseguir su objetivo. Y, también, en el personaje de Lobo Feroz, convertido ahora en sheriff de la Villa.

B) Segunda parada: película Caperucita, ¿a quién tienes miedo? (*Red Riding Hood*, Catherine Hardwicke, 2011).



“Prepárate para sumergirte en un gótico mundo de secretos, amor y mentiras. Vive el cuento como jamás lo has hecho. ¡Caperucita Roja es un paseo por el lado salvaje!”

Catherine Hardwicke (2011)

“En esta versión de Caperucita Roja me interesaba la sensación que transmitían los personajes y sus relaciones desde un punto de vista moderno. La historia explora las temáticas de la angustia adolescente y los riesgos de crecer y enamorarse. Y, por supuesto, hay un Lobo Feroz. En nuestra historia, el Lobo representa un lado oscuro y peligroso del hombre y fomenta la existencia de una sociedad paranoica”.

Catherine Hardwicke (2011: 8)

Ficha técnica *Caperucita Roja, ¿a quién tienes miedo?* (2011)

Título V.O.	<i>Red Riding Hood</i>
Año de producción	2011
Distribuidora	Warner Bros. Pictures International España
Género	Fantasía, thriller, intriga.
Clasificación	No recomendada para menores de 12 años
Estreno	15 de abril de 2011
Director	Catherine Hardwicke
Guion	David Leslie Johnson
Música	Brian Reitzell
Fotografía	Mandy Walker
Intérpretes	Gary Oldman (Solomon), Billy Burke (Cesaire), Lukas Haas (Padre Auguste), Virginia Madsen (Suzette), Julie Christie (Abuela), Amanda Seyfried (Valerie), Adrian Holmes (Capitán), Shiloh Fernandez (Peter), Max Irons (Henry)

Daggerhorn, una pequeña aldea se ve asolada por la muerte de una joven provocada por el hombre-lobo, el licántropo con el que mantienen un pacto: ofrecerle mensualmente un animal para saciar su apetito. Sin embargo, la bestia incumple el pacto y acaba devorando un ser humano, concretamente, la hermana de la joven y bella Valerie, que tiene la intención de fugarse de casa con su enamorado Peter, un leñador que no dispone de muy buena consideración en su familia ya que se ha planificado un matrimonio concertado con Henry, el heredero de la familia más adinerada del poblado (para poder asegurarle un buen futuro). Por su parte, el pueblo decide contratar al padre Solomon, un famoso cazador de hombres-lobo para intentar atrapar finalmente a la bestia. Éste acaba atemorizando aún más a los vecinos al advertirles de que durante el día el lobo adquiere forma humana y puede estar entre cualquiera de ellos ya que todos empiezan a sospechar de todos. Valerie también se confundirá al no saber con exactitud quién es el lobo, quien acabará matando desmesuradamente y hablando con voz humana

a Valerie puesto que ella es la única que puede escucharle porque lleva la misma sangre al tratarse de su padre. Finalmente, se percata de su condición en casa de la abuela donde aparece su novio que intentará luchar con su padre una vez le ha confesado que es el lobo y que desea que ella continúe con la tradición y solamente debe morderla. Valerie rechaza la posibilidad de ser una asesina y perpetuar los lobos así que su novio deja que le muerda a él a sabiendas de que seguirá representando el mal y el miedo que asolan Daggerhorn (véanse figuras 20, 21, 22).

Después de este breve resumen argumental podemos ver que aquello que subyace en la historia es una historia de amor aparentemente imposible utilizando una serie de personajes y de motivos que nos remiten a Caperucita Roja con un lobo que se convierte en licántropo. Ante una aparente estética gótica, el público potencial definido es adolescente y juvenil y cabe recordar que la directora del film es, también, la primera directora de *Crepúsculo* cuya intención es atrapar a cuanto más público adolescente posible en este thriller fantástico.

Estrategias de la narrativa transmedia de la película

Con respecto a las estrategias que operan sobre la dimensión espacio-temporal, la escena nos sitúa en el bosque de un imaginario pueblo atemorizado por un monstruo, Daggerhorn, que nos inscribe dentro de la Edad Media y que se enmarca en la estación de invierno pues el frío se puede relacionar con la infelicidad de un poblado acechado por el lobo en oposición de la calidez que se relacionaría con un ambiente agradable donde las condiciones climatológicas favorecen un estilo de vida ameno. Dan cuenta de ello el cartel con una cara triste que está al inicio del poblado y las fiestas medievales que celebran con máscaras, bolas de fuego, el juego de pasar por encima de fuegos ardientes entre muchos bailes. La estética gótica conecta con el videojuego, que analizaremos posteriormente.

Respecto a las estrategias que operan sobre los personajes, nos centramos concretamente en Valerie como Caperucita, la abuela y el lobo. Éstos tienen un mayor desarrollo psicológico ya que se nos cuenta que Valerie vive tranquilamente con sus padres, Césaire y Suzette y su abuela, independiente y con el conocimiento y la sabiduría acumulados por el paso del tiempo. Valerie demuestra desde pequeña, sus habilidades, tradicionalmente adscritas a los niños de su entorno y demuestran que crueldad por ser capaz de matar un conejo con sus propias manos y que Peter, un actual

leñador del que ella está enamorada desde su infancia pero que no fue capaz de matar al conejo, es su debilidad.

Valerie, nuestra Caperucita es ya una adolescente crecida y no una niña ni jovencita y junto con Henry, un joven también crecido y guapo, pueden formar ya la pareja cinematográfica, elemento esencial para edulcorar una historia en la que ella es la única capaz de comunicarse con el hombre lobo, que la ha elegido. Con la formación de esta pareja, la directora tiene en su poder a un masivo y potencial público adolescente que se derrite ante historias de amor imposible (recordemos el amor entre el vampiro Edward y Bella).

Por su belleza física que se subraya desde que se le dice “Tú eres la más bonita” y se diferencia del aspecto físico del resto de miembros del poblado porque mientras lleva una larga cabellera rubia y tiene ojos azules, el resto tiene, por lo general, el cabello moreno y los ojos marrones. Esta belleza física conecta como un rasgo frecuente y fundamental en las historias iniciáticas a la edad adulta que González Marín (2005: 73) relaciona con Andrómeda, que debe ser sacrificada porque su madre la consideraba más bella que las Nereidas.

Su símbolo de identidad es, como elemento compartido de la Caperucita de Perrault y compartido con el resto de productos audiovisuales analizados, la caperuza roja que, en este caso es un regalo de su abuela para que lo lleve en su boda. Esta capa roja, cuyos orígenes han sido estudiados de forma exhaustiva por González Marín (2005) la cual señala que Ziolkowski opinaba que no era probable que Egberto de Lieja, en su “versión medieval” del siglo XI, utilizase la capa como protección divina otorgada a través del bautismo aunque esta capa también es un regalo que la niña ha recibido por una persona que la quiere. Considera que es más probable que la capa cumpliera con la función de ser un objeto mágico que protege a la niña y que había encontrado en la tradición popular y que podríamos encontrar en el mito de Perseo y que podemos encontrar, también, en una adaptación del cuento en *La verdadera historia de Caperucita Roja* de un folclorista francés, Charles Marelle.

González Marín (2005: 43) se plantea el color rojo de la caperuza que en el texto de Marelle se describe como “el color del fuego”. Ella se pregunta:

“¿Es posible que alguna prenda similar tuviera algún sentido como elemento de una historia tradicional en torno a la iniciación de las muchachas en la vida

adulta y en relación con su sexualidad, ya que de manera general se considera que la historia de Caperucita pertenece a esta esfera?”

Es necesario, mínimamente, pararse a pensar pues esta caperuza roja ha servido como uno de los elementos identificativos suficientes de Caperucita a lo largo de muchísimas versiones a nivel histórico y en nuestra contemporaneidad. Si nos remitimos a la historia de Egberto, el color carece de alusiones al contenido sexual puesto que el vestido bautismal era blanco y se relacionaba con la pureza que debía guardarse hasta el matrimonio. Sin embargo, el sustantivo túnica poseía otros significados apuntados en el *Dictionarium siue repertorium morale* de Petrus Berchorius (París, 1521) en los que puede considerarse símbolo de castidad que rota implica la virginidad perdida. La prenda *flammeum*, velo anaranjado que formaba parte del atuendo tradicional de las novias romanas (González Marín, 2005: 45) fue adoptado por las mujeres cristianas como símbolo de castidad con el que podían cubrirse y pasarse a llamar con la denominación romana *nuptiae* que lo han llamado *obnubere*, que significa “cubrirse con un velo” porque la novia se cubre con un velo del color de las llamas. Según Cairns (2002: 76) en general el velo utilizado sobre la cabeza en Grecia demuestra la separación del grupo. Su uso habitual “por parte de las mujeres las marca como seres con un papel siempre vulnerable en la sociedad, siempre bajo amenaza, siempre en un estado de subordinación respecto al mundo de los hombres” (en González Marín, 2005: 48).

González Marín acaba concluyendo (2005: 51-52) que el uso de la prenda roja utilizada por las mujeres las conecta con los ritos de iniciación ya sea el matrimonio o la consagración a una divinidad y “en ambos casos existen connotaciones sexuales”. Se concebía que el uso del color de la prenda se asociaba con un sexo concreto y creaba su identidad por lo que no tendría sentido una historia protagonizada por un niño con una túnica roja ya que el relato, más allá de animar a los campesinos a bautizar a sus hijos, contenía alusiones a la conservación de la virginidad ante los ataques del demonio, representado en el lobo y que ya Estrabón (*Geografía* I, 2, 8) señala como uno de los monstruos *Mormolyké* cuya apariencia es la del lobo o *lýkos*.

Por otra parte, la abuela de Valerie que vive a las afueras del poblado pues es una mujer independiente, para consolarla de la muerte de su hermana, le insta a que coma pues “las penas con pan, son menos” y, además, le contaba a modo de literatura oral,

que el lobo era capaz de comerse familias enteras y, pese a la incredulidad primera de Valerie, ahora empieza a creérselo.

La presencia del lobo, este *lýkos* que en este caso se trata de un hombre lobo que recupera forma humana y que debemos considerar como un licántropo. El lobo es símbolo de lo pagano y una de las representaciones cristianas del mal al relacionarse con Lucifer. En ese sentido, debemos hacer mención al lobo como *bzou* medieval, es decir, con la figura de los hombres-lobo presentes en las leyendas de la Edad Media (tal y como señala Oresteín) como aquellos monstruos que causaban terror entre la población y que Bettelheim atribuye a la figura masculina del seductor en tanto que representa la tentación e incluso la atracción hacia lo desconocido. Para entender el contexto en el que se enmarca el ambiente de la película, es necesario mirar hacia los siglos XVI y XVII donde proliferaban los ataques de lobo en ciertas partes de Europa y, más concretamente, en territorios de Francia hasta el punto en que la gravedad del asunto era tal que el tribunal de Dôle proporcionó instrucciones sobre cómo actuar si se veían lobos en los campos, más allá de la vigilancia: los habitantes del poblado harían sonar la campana de la iglesia para alertar y avisar a todos los vecinos de que el lobo andaba cerca y se reunirían dentro de la iglesia, suelo sagrado en el que se consideraría sospechoso todo aquel que no hiciera acto de presencia. Por ello, el miedo y el acecho de los *bzou* no era un mero argumento para los campesinos del siglo XVI y XVII sino una advertencia real de aquello que podía pasarles y de que incluso su vecino podía ser sospechoso. Tal es así que el lobo no puede pisar tierra sagrada porque, de lo contrario, se quema y, por ello, el pueblo está a salvo del lobo en el recinto donde se sitúa la iglesia pues es un lugar sagrado e infranqueable.

Cuando están en luna normal, el lobo solamente mata y tiene como pacto recibir animales mensualmente. Sin embargo, este lobo recupera forma humana cuando están en luna de sangre y las almas están en peligro, tal y como advierte el Padre Salomon en las que subraya que se trata de un lobo de dos generaciones y que, por tanto, tiene mucha fuerza. Durante el día se puede confundir con cualquiera de los vecinos del poblado y puede ser considerado, entonces, como un “lobo con piel de cordero” cuando se encuentra en ese estado. En el caso de Perrault el lobo también decide suplantar la identidad de la abuela y adquirir forma humana para engañar a Caperucita, que se acueste en la cama y pueda devorarla.

Tras la muerte de la hermana de Valerie, los hombres del poblado se marchan al bar mientras las mujeres lloran la muerte e incluso el padre de Valerie dice “Dejemos a las mujeres llorar en paz” pues se concibe como una actividad consustancial a su género, en oposición al hombre lo cual cumple con las normas establecidas de las conductas y los roles asociados a las mujeres en la que el sentimentalismo se adscribía a su género mientras que de la frase extraemos que los hombres no lloran o no desean hacerlo y que, por ese motivo, se marchan. Las advertencias del Padre Salomon de que el luna de sangre las almas están en peligro y que un hombre mordido por el lobo es un hombre maldito, no sirven de mucho y no consiguen retener al lobo aunque el cura prometa en nombre de la religión y de Dios que va a salvar al poblado, el lobo es más fuerte que él. El lobo sabe el nombre de Valerie y le dice que es como ella y le insiste en que se vaya con ella pero ella no quiere. Entretanto, la madre de Valerie, le confiesa que se casó con su padre sin quererlo porque a quien de verdad quería era a su hermano con quien había tenido a Lucy, la hermana grande de Valerie a quien el lobo había matado y éste, como el lobo descubierto, araña la cara de la madre de Valerie como venganza de su infidelidad.

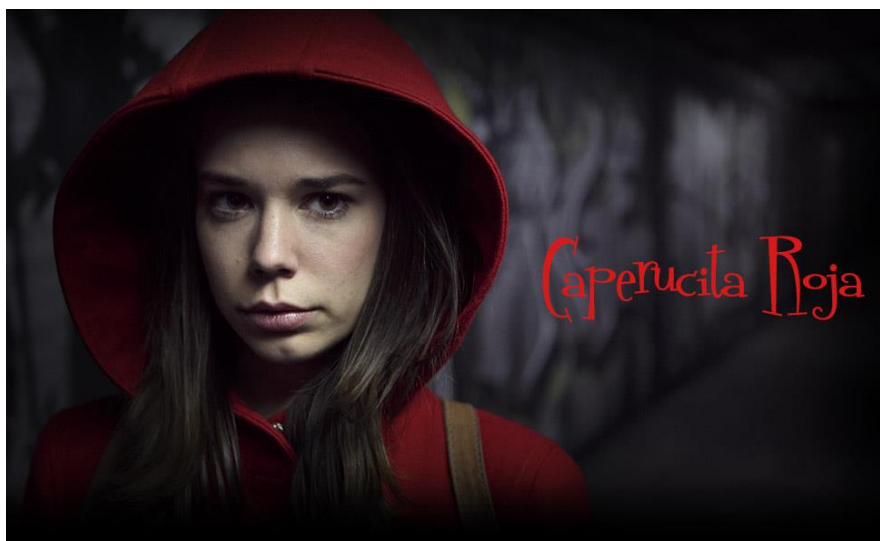


Película (2011)



Libro (2011)

C) Tercera parada: capítulo “Caperucita Roja” de la serie *Cuéntame un cuento* (Antena 3/Atresmedia TV, 2014)



La serie *Cuéntame un cuento* (Atresmedia TV/Antena 3), premio a mejor ficción española en el Festival Luchon (2014) es uno de los productos audiovisuales que forman parte de nuestro objeto para el análisis de Caperucita como producto cultural transmediático (véanse imágenes 23, 24, 25), resultado de la voluntad de sus creadores de trasladar cinco cuentos clásicos a historias actuales que se insertan dentro del género del thriller psicológico donde la audiencia desea descubrir quién está detrás, quién es el lobo responsable de los crímenes que suceden.

La escena se sitúa en un túnel que es atravesado por una joven que recibe un mensaje de un tal “Romeo 2013” el cual la tienta a que se encuentren allí. Al final la joven muere dentro del túnel. Esta primera escena nos deja descolocados. Esperamos una Caperucita, una abuelita o un lobo que no dan, todavía, señales de vida.

“Érase una vez una niña muy guapa”: ésta es la primera oración con la que empieza la serie, una la fórmula introductoria propia de los cuentos y con una voz narradora que simula la transmisión del cuento oralmente, como en antaño. Una joven, cuya belleza ha sido el primer elemento a destacar, viaja sola hasta la ciudad donde es recibida por su madre en la estación. Al día siguiente cumple sus 16 años bajo una aparente inocencia y una vocecita frágil y una sobreprotección por parte de la madre, que ha decorado su habitación con un estilo infantil y que intenta marcar muy bien qué puede y qué no puede hacer. La abuela, a causa de su estado de salud, no va a poder venir a la fiesta de cumpleaños y, por ello, le ha hecho llegar el regalo a su nieta en una

caja. Adivinad de qué se trata...en efecto, Claudia Alvarado, el personaje femenino que señalamos como potencial protagonista recibe una capa roja regalo de su abuela por sus 16 años por lo que no hay dudas, ésta es nuestra Caperucita. Una Caperucita que ha viajado del pueblo, donde vivía con su padre hasta la ciudad, donde vive su madre ya que están separados. No se nos ocultan los orígenes de ésta hasta que llega a la ciudad de Madrid, lugar que entraña peligros en tanto que en la primera escena presenciamos un asesinato y nos incita con descubrir quién es el asesino.

Su prima, la cual no tiene una buena consideración por la madre, le enseña el instituto a Claudia además de advertirle de quiénes son los que debe conocer en el instituto, entre los que señala a Fran, que la prima califica como “es como un lobo, bueno, un corderito con piel de lobo” ya que fue sospechoso de matar a su novia en el túnel. También se encuentra otra chica tímida con la que Irene fue amiga en la infancia pero que en la actualidad, no mantenía ninguna amistad y, por eso, no deseaba que la invitara a su fiesta de cumpleaños. En la celebración del cumpleaños de Claudia, aparece el novio hasta el momento desconocido, de la madre que, según se nos sugiere, sale con él para sentirse protegida (partiendo de la premisa de la visión de la madre, de la necesidad de que una mujer tuviera una pareja sentimental para que la protegiera de los potenciales peligros de la ciudad) y que, no podemos dejar de relacionar con la supuesta necesidad de una figura masculina que proteja a las figuras femeninas, por lo que se deduce de éstas que son indefensas, dependientes de la protección ejercida por un hombre y no son capaces de protegerse por sí solas.

La prima de Caperucita, Irene, la cual ya ha tenido experiencias sexuales con chicos y cuenta con una picardía que contrasta con la inocencia de Claudia, acaba quedando con un tal “Romeo 2013” (mismo apodo que el emisor que veíamos al principio del capítulo) al cual no conoce de nada pero con el cual chatea y deciden quedar para “desvirtualizarse” puesto que, según ella, “es la forma en la que se liga hoy en día”. Decidida, se marcha de casa de su tía y de su prima mintiendo sobre de que se va a casa cuando, en realidad, va a encontrarse con el chico con el que chatea y dentro del túnel acaban propiciándole 15 puñaladas muriendo en el acto. Este tal “Romeo 2013” se ha cobrado dos víctimas chicas jóvenes que se conocen hasta la fecha, en el mismo sitio y con la misma sangre fría.

Al día siguiente su madre, fumando en el salón y desesperada, se lo cuenta a Claudia, justificando que le había pasado por no hacer lo que debía hacer. En clase de gimnasia del instituto, Claudia habla con Fran y éste le dice que comprende cómo debe sentirse porque él había perdido también a alguien, su novia, la primera víctima de “Romeo 2013” el cual empezaba a marcar un patrón de conducta asesina susceptible de repetirse con las mismas características. Esta actuación de Fran hace que Claudia se sienta reconfortada al hablar con una persona con la que se siente identificada y con la que puede empatizar con sus sentimientos.

Más adelante, su madre le deja una nota, un *post-it* pegado en el teléfono fijo de su casa en la que le ordena que le lleve comida casera a la abuela que está malita y le advierte de que coja un taxi ya que le da miedo atravesar el túnel donde han asesinado a una chica y a su propia prima y hay que evitar, de todas las maneras posibles, que otro crimen pueda cometerse. Al llegar a casa de su abuela, ésta recibe clases de internet por su joven (de unos 30 años aproximadamente), vecino especialista en el tema que, también, sabe tocar el piano. Mientras la abuela prepara café, éstos la esperan en el salón y acaban tocando juntos el piano y la abuela le insta a que no se vaya tarde para que su madre no se preocupe. Vuelve a casa y chatea con la ex amiga de Irene que ya ha pasado a considerar una amiga suya pues estuvo, también, en el funeral de ésta donde le justificó que si se habían distanciado era porque Irene empezó a “ir de chicos” y que ella no. Mientras tanto, Antonio, el vecino de su abuela, la encuentra en el chat y ella se sorprende de que la haya encontrado y se despide de la amiga diciéndole que la llame en un rato al fijo de casa porque Fran ha ido a buscarla a casa en moto. Claudia le deja otra nota a su madre en la que le dice que ha ido a ver a su amiga Teresa.

Una voz en off nos indica “Caperucita y el lobo” ya que han llegado en moto hasta una parte alejada de los ruidos de las calles de la capital para adentrarse en un bosque en la que se besan y Fran quiere ir más allá pero Claudia se asusta y le pide que la lleve a casa. Cuando llegan a casa, su madre, después de haber hablado con la amiga con la que había acordado que la llamara y de haberle mentado a su madre ya que no se encontraba con ella, la policía está en su casa. Su madre, asustada de que algo malo le hubiera pasado, llama a la policía y aparece su novio, Joaquín, jefe de policía y se quedan sorprendidos de que aparezca Claudia con Fran en moto de noche a casa, teniendo en cuenta, que él fue sospechoso de asesinar a su novia, la primera víctima. A partir de ese momento, sus libertades se restringen y tiene “toque de queda”.

Por ese motivo, prácticamente puede ir al instituto y a ver a su abuela enferma en la que coincide con Fran por segunda vez y al que le cuenta su historia con Fran, ambos confiesan que les gusta hablar juntos y ella propone quedar un día pese a tener “toque de queda” a lo que él le produce la risa porque representa un recuerdo para él y a no tener experiencias sentimentales/sexuales todavía. Al instante se le ocurre preguntarle a su abuela si puede quedarse a dormir allí para poder quedar con Antonio en cuanto ella se quedase dormida. Consiente, entonces, mentirle a su abuela y a su madre para poder quedar con un hombre de unos 30 años pese a no contar con experiencias previas y sin ser consciente de las réplicas o los peligros que eso puede entrañar, dejándose llevar por sus impulsos y sin atender a las advertencias constantes de su madre, más asustada, todavía por el supuesto asesino en serie que le habían arrebatado la vida a dos víctimas. Curiosa, desobediente y en un descubrimiento in crescendo de su sexualidad dormida, Claudia miente, está en ropa interior y mira su cuerpo en el espejo, a través del cual ve a Antonio durante una fracción de segundo y lo concibe como si la estuviera espiando en ropa interior. Por ello, se dirige a su madre y se lo cuenta, lo cual es una acusación grave que debe pensar bien antes de emitirla, le dice su madre sin creer en lo que está diciendo. Se lleva la mochila en la que deducimos que lleva ropa de noche y miente a su madre diciéndole que son libros para estudiar cuando la abuela se duerma.

Cuando su abuela duerme, se va a un pub a beber y bailar con Antonio. Se siente comprendida con Antonio, quien la hace sentir con derechos propios de la edad adulta, argumentos que son, probablemente, aquellos que Claudia quiere escuchar y que Antonio le proporciona. Se besan, bailan y lo pasan bien. Joaquín está sentado en la barra haciéndose una idea de aquello que está pasando. Cuando llegan al edificio de su abuela, ella tiene la intención de subir a casa de él con unas ciertas pretensiones sexuales evidentes, lo cual da cuenta de que su faceta de Claudia inocente está desapareciendo. Él acepta, suben y entran a su piso. Se besan apasionadamente en el sofá y ella se pone encima de él con la intención de desnudarse libremente sin que él se lo pida. Todo va muy rápido y la temperatura aumenta. Ella se quita la camiseta y el sostén pero él tiene un problema de erección y se marcha hacia la cocina lo cual le resulta sospechoso a Claudia. Ésta encuentra su ordenador en el que ve las múltiples conversaciones que podrían tipificarse como “cibersexo” entre Antonio y chicas jóvenes entre las que se subraya la que tiene con Irene. Entonces todo parece apuntar a que él es

el asesino que andaban buscando. La llevan a casa y su madre se enfada con ella por haberle mentado.

Al día siguiente al salir del instituto, Antonio la está esperando fuera pero Claudia llama a Joaquín, el novio de su madre para que vayan a detenerlo aunque sólo pueden retenerlo un par de horas por faltas de pruebas: el “cibersexo” con Irene o con el resto de chicas no era una prueba que lo incriminara en los asesinatos.

Su madre y la policía la riñen y le dicen que no está bien que actúe de ese modo y más, teniendo en cuenta lo que estaba pasando. Ella, desesperada, en una actuación instintiva propia de los adolescentes, busca amparo en Fran yendo a su casa en la que no había nadie y empezando a llorar porque no sabe en quién confiar. ¿Se estará metiendo Claudia en la boca del lobo? Su amiga le devuelve una llamada aunque la obvia y se deja llevar enrollándose con Fran el cual lleva un tatuaje grande negro que representa un lobo, indicio que puede hacer sospechar a la audiencia de que está ante el verdadero lobo, además de llevar un collar.

Después de tener sexo, Claudia identifica la camiseta de su prima Irene lo cual relaciona como una prueba suficiente para considerar que él se había acostado con ella y pensar que fue el culpable, el responsable de su muerte. Inmediatamente después, recibe un SMS del móvil su abuela en la que dice que está sola y que está en el suelo así que se viste y va directa a casa de su abuela a ayudarla. Allí vemos a la abuela en el suelo y a Antonio en su casa con acceso a su ordenador y a su móvil por lo que nuestras sospechas sobre quién es el culpable que se ha hecho pasar por la abuela para conseguir que Claudia vaya hasta allí libremente apuntan hacia Antonio. ¿La ha atraído hasta casa de la abuela, suplantando la identidad de Antonio, con la intención de matarla?

Claudia sabe que está ahí y Antonio la está llamando para atraerla hacia él (mientras suenan rugidos de lobo de fondo, como los que habíamos escuchado con la muerte de Irene en el túnel, lo cual parece apuntar a que se trata del verdadero lobo). Huyendo de él por toda la casa, se esconde en la cocina, coge una sartén y cuando él entra, le propina un sartenazo y se va corriendo hacia arriba por las escaleras. En ese momento, y trasladándonos a la azotea del edificio, aparece Fran (el cual sabía que Claudia podía encontrarse ahí porque había salido de su casa bajo el pretexto de ir a ayudar a su abuela a su casa) y, encontrándose con Antonio, éste le propina una hostia

para intentar defender a Claudia y ésta le dice, retrocediendo hacia atrás siguiendo la estructura narrativa del cuento original “¡Qué boca tan grande tienes!”.

Joaquín, el novio de su madre y policía, junto a otros miembros del cuerpo encuentran a Claudia gracias a las indicaciones de su amiga Teresa. Le disparan ya que todo apunta a que se trata del verdadero lobo que había estado poniendo en riesgo la vida de Claudia, cayendo Antonio al suelo. Claudia y Fran se besan, confirmando su amor ante los ojos de una recelosa mirada de Teresa.

Al día siguiente, Claudia va a ver a su amiga Teresa a través del túnel, cercano a su casa y el hecho de pasar por el túnel le hace revivir el miedo en su cuerpo al tener que pasar delante de un vagabundo que está ahí sentado. Llega a casa de su amiga Teresa y le pide que se acomode en su cuarto mientras ella prepara café. Sin embargo, Claudia no para quieta, ve una foto de Teresa con Fran, el cual le explicó una vez a Claudia que no había querido ser más que amigos con Teresa. Claudia indaga entre sus estanterías hasta que encuentra una carpeta en la que se encuentran fotos de todas las chicas con las que Fran ha estado lo cual dan cuenta de una cierta obsesión hacia él y más, atendiendo a que las caras de las demás chicas estaban fuertemente tachadas como si su voluntad fuera eliminarlas del lado de Fran, quien quizá consideraba que le pertenecía. Teresa llega a la habitación y la descubre observando atónita las fotos.

La escena acaba con una voz en off que dice que los lobos habitan bajo una piel de cordero. El verdadero lobo no era ni Fran ni Antonio, por mucho que hubiera pistas falsas intencionadas que crearan falsas expectativas en los espectadores. El verdadero lobo dejaba de ser encarnada por una figura masculina cuyos sospechosos habían sido perfectamente delimitados para ser un lobo vestido de cordero, una chica joven cuyo patrón de conducta o actitud no habían sido cuestionados y bajo una aparente inocencia no haber “roto nunca un plato” lo cual representa una verdadera innovación con respecto al cuento que se enmarca dentro del género del thriller psicológico.

Estrategias transmedia

Con respecto a las estrategias de expansión transmedia, tenemos una transposición y un traslado de la dimensión espacio-temporal a la ciudad de Madrid contemporánea lo cual es un elemento en común en todos los productos audiovisuales analizados. La

escena se sitúa en la ciudad de Madrid contemporánea y no ya en un lejano bosque donde la indefinición temporal le proporciona un carácter prácticamente universal.

En cuanto a las estrategias de expansión narrativa que operan sobre la dimensión de los personajes, indicamos que los papeles de Caperucita, la madre y la abuela están bien definidos. Incluso la figura del leñador que se adoptaría de la versión de los Hermanos Grimm la identificamos con la figura de Joaquín, el novio que su madre tiene con la intención de que la proteja y que, además es el policía del siglo XXI, concretamente un hombre, una figura masculina que defiende la justicia y lucha por la seguridad de las personas.

Sin embargo, ¿qué podemos decir del papel del lobo? Éste es realmente quien deseamos descubrir pues, como thriller psicológico, se basa en la búsqueda del culpable de las muertes de dos jóvenes, que asociamos con la figura que encarna el Mal y que establece una analogía entre el Lobo que los espectadores buscamos en tanto que se trata de un producto que parte del cuento de Caperucita y un asesino en serie. Durante el capítulo, se crean falsas expectativas sobre dos hombres que podrían, potencialmente, ser el lobo que todos estamos buscando. Por una parte, Antonio, con quien Claudia se siente a gusto hablando, es capaz de entretenerla e incluso se besa con ella pero no es capaz de tener una erección de lo que puede deducirse que eso, juntamente con la cantidad de conversaciones de carácter sexual con jóvenes entre las que se encuentra Irene, él es el asesino ya que el resto de víctimas habían sido brutalmente asesinadas pero no violadas (es un psicópata, un asesino en serie que, ¿disfruta matando?). Por otra parte, Fran también era un sospechoso y potencial culpable desde el momento que había sido detenido como sospechoso de la muerte de su novia, la primera víctima de la que se tiene conocimiento al inicio del capítulo, Irene ya le había advertido de que era un “lobo con piel de cordero”, en el instituto no tenía demasiada buena fama y, además, llevaba un tatuaje de lobo.

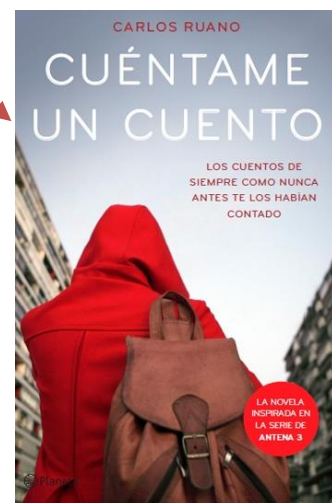
En ningún momento sospechamos que el lobo pueda ser la amiga Teresa, una joven, inocente que se esmera por caerle bien a Claudia y tener una amiga con la que quedar. Solamente se ponen en tela de juicio y en duda los hombres como si fueran necesariamente los agresores y las mujeres como necesariamente las víctimas sin caer en la cuenta de que el papel de agresor puede recaer en hombres y en mujeres, indistintamente.

Aparecen otros elementos que son capaces de actualizar, dar verosimilitud a la historia que se presenta en pantalla como son los mensajes de texto, los chats como forma de comunicación habitual y una de las formas de interrelacionarse no solamente entre jóvenes lo cual crea lazos con la audiencia, dada la cotidianeidad con la que puede ver reflejadas dichas acciones. Cabe comentar que la serie hace uso de elementos propios del cuento al utilizar frases de introducción como “Érase una vez...” o aquellas propias y adaptadas del cuento. Además, también se usa la voz en off del narrador que simula la narración oral en un producto audiovisual masivo como es una serie de televisión.

Nuestra Caperucita, Claudia, de la que se destaca su belleza desde el principio, sufre un proceso de pérdida de inocencia con la que aparecía del pueblo a un despertar de una curiosidad sexual adolescente, marcado por el regalo que le hace su abuela, la capa roja con la celebración de su decimosexto cumpleaños que se incrementa con lo audiovisual.



Capítulo de la serie



Libro

Web oficial, concursos, más vídeos, making of, redes sociales (Facebook) o plataformas como youtube.com en la que los espectadores opinan, incluso, sobre la simbología de los cuentos (por ejemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=kQVXerHPXII>)

D) Cuarta parada: dos anuncios de Caperucita de la campaña *Que no te cuenten cuentos de Verti Seguros*, octubre-noviembre 2014)

Los cuentos populares son utilizados por la publicidad de modos e intenciones muy distintos. La publicidad los utiliza como vía a través de la cual pueden transmitir su mensaje, utilizando estrategias discursivas, narrativas y, por tanto, literarias y lingüísticas con una intencionalidad persuasiva que va a ser la de vender su producto o la de ofrecer un servicio para su contratación. La publicidad apela al conocimiento compartido de la audiencia pues introduce, en la cotidianeidad, cuentos que todos conocemos y reconocemos por sus fórmulas introductorias, por permitirnos adentrarnos en un mundo fantástico e intemporal, donde las leyes que lo regulan son distintas a las nuestras pero que son aceptadas y toleradas por la audiencia que es consciente de que lo que está viendo en pantalla es ficción, un pacto de ficción entre la marca y el espectador (como símil con el pacto narrativo entre autor y lector). Conocemos, (re)conocemos o recordamos (al menos, vagamente) algún elemento, como, por ejemplo: quiénes son los personajes, cuál es su función, cómo se comportan, cómo van vestidos, si van solos o acompañados, cuáles son sus enemigos (antagonista), cuál es su peripecia, dónde viven, cuál es su objetivo y conocen, también, cómo acaba el cuento y cuál es la enseñanza que de él se deriva y son, por tanto, bien percibidos por la colectividad, transmitidos generacionalmente y se utilizan como un recuerdo nostálgico de la infancia, la cual miramos (casi) siempre con “buenos ojos”.

El texto publicitario se sirve de una serie de estrategias, un esquema de actuación sobre el destinatario (Vellón Lahoz, 2007: 19) con el fin de convencerlo acerca de las cualidades de un producto con mensajes de fuerte impacto emocional que, a posteriori, se pueden llegar a consolidar como esquemas cognitivos en la memoria. Sírvase de ejemplo aquella pegadiza canción de algún anuncio cuya melodía recordamos o la imagen de uno de los personajes que aparecían en pantalla o aquel producto que captó nuestra atención o nos sedujo. Asimismo, es un acto discursivo de naturaleza impositiva pues pretende e impela a la acción de manera deliberada y persuade al destinatario a través de un discurso basado, generalmente, en la argumentación-exposición capaz de crear expectativas en éste y de buscar la sorpresa, lo innovador y los mecanismos capaces de transformar lo conocido, lo convencional y seducirnos (Serrano, 2005) y en ello se enmarca, irremediamente, la construcción o (re)construcción de un mundo de ficción donde actúa el proceso de la argumentación.

Según Madrid Cánovas (2005: 67): “La incidencia que posee el recuerdo en el proceso persuasivo es tan notoria que buena parte de los *posts* publicitarios equiparan el índice de eficacia con el imborrable recuerdo que el anuncio produce en el receptor”. Es decir, en nuestro imaginario colectivo se enmarcan, a través de un proceso cognitivo complejo basado en la memorización, los anuncios, los cuales se archivan como recuerdo. Además, de la contemplación o input recibido por anuncio surge una reacción, generalmente, de aceptación o de rechazo y, por ese motivo, además de registrar el contenido del mensaje del discurso publicitario, se registran las respuestas cognitivas positivas o negativas.

En publicidad hay una cosa más importante que contarnos un cuento: vender un producto, vender un servicio, atendiendo a la competencia existente, y para ello los publicistas y expertos en marketing buscan estrategias muy distintas y en la actualidad hay una tendencia a transmitir el mensaje a través de otras formas de contar donde se vendan valores y experiencias que sean atractivas para la audiencia. La filosofía de *Verti* es destacar por encima de la competencia, es decir, las demás aseguradoras y dejar de ser una aseguradora corriente utilizando el mundo de los cuentos como recurso creativo del lema original de la marca, la cual pertenece al grupo *Mapfre*. Los anuncios de la campaña publicitaria de *Verti Seguros* (2014-2015) están diseñados, tal y como se señala en la entrevista a Enrique Flores de *Bárbara and Co.* (2014), director de marketing de *Verti*, por Bárbara en la parte estratégica y creativa, *Serendipia* en medios *Offline/Iglue* (*Havas*), experta en la gestión de medios online.

Cabe comentar que la publicidad de la aseguradora tiene presencia en televisión, en internet y medios digitales y gráficos aunque también tiene su presencia en la radio, la cual es un medio importantísimo para *Verti* por el target y la ubicuidad que tiene. En este sentido, podríamos entender que los anuncios de la aseguradora son productos transmedia y un caso de estudio válido en tanto que se nutre de las representaciones de Caperucita apelando al imaginario cultural de la audiencia.

La aseguradora utiliza como estrategia de venta de seguros, una perspectiva muy novedosa, con una forma original de contarnos su producto: la intención de venta de sus servicios de contratación con varias características destacables. En primer lugar, es llamativo que una compañía de seguros ofrezca una publicidad en la que la creatividad en la forma de vender su producto ocupe un papel principal pues, habitualmente, las

marcas aseguradoras nos tienen acostumbrados a discursos expositivos donde el fin comercial se plantea de forma directa. La aseguradora *Verti* se erige como una compañía de seguros que utiliza contenidos creativos y material cultural que bebe de la cultura popular como son los cuentos infantiles y se diferencia de otras aseguradoras.

Cabe preguntarnos, ¿cómo llega *Verti* a la audiencia, a los consumidores? Apelando a su simpatía, despertando sus recuerdos infantiles con historias que conocen y que entretienen, pues a todos nos divierten las historias y nos gusta escucharlas. Los cuentos nos introducen a un mundo con unas reglas propias donde la magia está presente y los animales hablan y conocemos que se trata de ficción, en un pacto de ficción con el consumidor (en su equivalente al lector) que saben discernir de la realidad. Tal y como se señala en la entrevista de Bárbara and Co. (2014):

“Nosotros nos planteamos que aparte de cumplir todos los objetivos comerciales con campañas muy vendedoras, debíamos de elegir temas que tuvieran ese punto de entretenimiento, de ‘storytelling’, de magia, por así decirlo. Campañas que enganchen y que no te aburras de verlas”

En su campaña se combinan creatividad con la utilización de cuentos tradicionales para los anuncios de seguros con entretenimiento, ocio, para que nos atraiga al reconocer aquello que aparece en pantalla. Según la filosofía de la aseguradora, los cuentos han sido tratados como historias desechables y poco creíbles, como mentiras encubiertas en personajes mágicos, cerditos y lobos humanizados que se atribuyen a las actuaciones de las aseguradoras de otras marcas, que incumplen con sus condiciones cuando ya tienen “fidelizado” a su cliente, una vez que ha transcurrido el segundo año. *Verti* se presenta como una marca que no te cuenta cuentos, que va más allá de lo inverosímil, es decir, que no te cuenta una ficción que no se corresponde con la cotidianeidad y la realidad de los consumidores, que no te cuenta “mentiras”. Por tanto, existe una correspondencia entre los conceptos de “cuento” con “ficción inverosímil” e incluso como “mentira encubierta”, “mentira disfrazada”.

Asimismo, la creatividad reside, también, en el discurso que llega, incluso, a la utilización de neologismos, es decir, a la creación de palabras nuevas. Tal y como comenta Germán Silva en la entrevista de Bárbara and Co. (2014):

“Nos hemos permitido el lujo de inventarnos palabras, o de cambiar frases hechas, diciendo cosas como ‘ahorra o nunca’. Le hemos dado cien patadas al diccionario precisamente porque queríamos que fuera una compañía de alto

valor percibido pero con un lenguaje muy directo y muy popular. Estéticamente también hemos trabajado para que la marca tenga unos valores cinematográficos y de entretenimiento muy altos “.

La FILOSOFÍA DE *VERTI* que justifica la utilización de los cuentos en su campaña es la creencia en la idea de que es necesario reinventar el valor de los clásicos, de los cuentos tradicionales que todos conocemos y que son los que nos cuentan las aseguradoras “de siempre”. *Verti* se presenta como la nueva marca que desea ofrecer un cambio de dirección en la relación con el espectador en la publicidad de seguros (noticia de Marketing News, 2014). *Verti*, por tanto, a diferencia de las aseguradoras tradicionales asentadas (que ellos aseguran de “siempre”), aquellas que siempre te están contando cuentos (entendidos como ficción con valor de mentira o no correspondencia en el mundo real), es una marca que no te cuenta cuentos. La estrategia comercial, tal y como señala Enrique Flores, reside, también en el canal ya que todo lo que producen está orientado a internet; la segunda es el coste reducido que permite una mayor competitividad puesto que el cliente se autogestiona la póliza y la tercera es la complementariedad con la marca, Mapfre.

Además, aparte de la publicidad televisiva, los anuncios tienen su presencia en la radio, donde aparecen muchas cuñas publicitarias y son distintas a los mensajes que aparecen en televisión pero que transmiten la misma idea de marca “fresca” y “joven” y se adaptan al espacio, la franja horaria y la temática de los programas y se puede entender como producto transmedia. Tal y como se señala en la entrevista Barbara and Co. (2014), la radio es un medio importantísimo por el target y la ubicuidad de la que disponen y la campaña tiene una planificación muy importante en el medio radiofónico y son definidas como “cuñas muy frescas y simpáticas acordes con la idea de marca”, las cuales se diferencian a las televisivas, no son bajadas literales de los spots televisivos sino que han sido creadas “ad hoc” para el medio.

Con respecto al público objetivo de la marca, la aseguradora no está destinada, evidentemente, a un público concreto o predilecto, como podría, pensarse, un público joven aunque la campaña del 2014 la cual adentra a los espectadores al mundo infantil puede resultar poco fiable para clientes con productos de un alto valor pero, tal y como señala uno de sus creadores, Enrique Flores:

“Cada vez son más los clientes con coberturas más altas y con necesidades de asegurar vehículos de mayor alta gama los que nos piden precio y nos contratan. Lo que demuestra que la marca poco a poco está construyendo ese atributo de confianza que otras han conseguido después de muchos años en el mercado”.

La producción y la realización de la campaña la ha realizado Cánada en Barcelona y ha consistido, tal y como comenta en la entrevista Belén Romero en Barbara and Co. (2014), en el rodaje en interiores que simulan exteriores a través de decorados y de efectos de postproducción “que nos parecía que aportaban ese toque mágico y de fantasía de los cuentos que queríamos lograr”. Aunque la idea creativa era llevar el mundo de los cuentos a la vida real, con personas reales con una caracterización discreta, quisimos que todo el entorno y el ambiente escenificara las películas” y para ello se han utilizado técnicas de los años cincuenta y sesenta “para dar esa sensación teatral del cine de la época” y porque su voluntad, según Germán Silva, era que “las películas tuvieran una luz especial que diera ese toque mágico, imposible de lograr rodando en exteriores”.

“DÉJATE DE LOBOS, CAPERUCITA. SI QUIERES ALGO GRANDE, ASEGURA TU COCHE POR INTERNET EN *VERTI.COM*”

El primer anuncio (figura 32) que hace referencia al cuento de Caperucita, se utiliza para anunciar un seguro de coche bajo el lema “Paga la mitad en el seguro de tu coche nuevo” y utiliza elementos narrativos del cuento. El componente esencial que caracteriza al personaje protagonista de Caperucita es su capa roja, elemento que la identifica y que en el plano audiovisual es muy llamativo y aparece también el lobo disfrazado de abuelita con la función de antagonista en el anuncio también. Por tanto, las funciones de protagonista y antagonista siguen siendo las mismas pero hay diferencias que veremos a continuación.

En la campaña publicitaria de Seguros *Verti* para 2014 aparece representado el cuento de Caperucita aunque de forma paródica desde la primera palabra pronunciada por una voz narradora que tiene voz masculina que se agudiza, asemejándose a la femenina para ridiculizar aquello que se está relatando por considerarlo, según la filosofía de la aseguradora, un cuento, entendido como una “mentira”, algo que no es real y que puede ridiculizarse como también pueden ridiculizarse las ofertas de las otras aseguradoras. El anuncio se sitúa espacialmente en una habitación con el personaje de caperucita vestida con pantalones (y ya no vestido) rojos y una capa roja, sentada a los

pies de una cama grande en la que dentro no está la abuelita enferma sino el lobo vestido de abuelita. En el anuncio, a diferencia del final del original de Perrault, Caperucita resulta vencedora del intento de agresión por parte del lobo y adquiere valor de heroína, sin ayuda ni masculina (pues ya no tiene ningún sentido mantener la obediencia femenina ante de ninguna figura masculina ni la protección masculina, pues las mujeres pueden ser en nuestra sociedad y, generalmente, son independientes y saben defenderse por sí solas, superando la falta de libertad de actuación anterior, ideológicamente inculcada).

El anuncio sí dispone de un discurso verbal además de visual, la supuesta Caperucita le dice al lob disfrazado de abuelita: “Abuelita, qué orejas más grandes tienes y qué boca más grande tienes... ¡anda! Y qué pierna más grande tienes” le dice levantándose y alejándose y corriendo para huir de la habitación donde fuera, a través de la ventana,



vemos un coche rojo, coge las llaves en forma de lobo corriendo y se marcha. El narrador con una voz distinta le dice a Caperucita “Déjate de lobos, Caperucita, si quieres algo grande, asegura tu coche por internet en *Verti.com* y tendrás un todo riesgo con franquicia por solo 299 euros en *Verti.com*” (entonces el lobo disfrazado de abuelita se levanta, lanzando sonidos para ahuyentar a Caperucita que se marcha con su coche descapotable rojo).

Ahora, ya tan mayor como para poder conducir, Caperucita como personaje, ya no es una niña sino una joven atractiva, belleza que se corresponde el aspecto físico de la protagonista del anuncio del perfume *Chanel n°5* y, además, es un rasgo compartido con el resto de objetos de estudio. Es libre y goza de capacidad de acción pues no necesita la defensa por parte de ningún leñador o una figura paterna (protección que se suponía que necesitaba una mujer en la época, tratada como figura indefensa), pues sabe salvarse al salir corriendo del ataque del lobo, que intenta agredirla. Caperucita roja adulta representada con pantalones rojos, tacones rojos y capa roja, un tipo de ideal de belleza que cumple con el canon femenino occidental socialmente extendido: es un prototipo de mujer delgada, rubia y atractiva y con ojos claros. Después huye dentro de un coche y se pone con Caperucita con un coche descapotable, que le permite huir del lobo por sus propios pies.



El lobo, por su parte, aparece ridiculizado pues no resulta el lobo feroz al que todas las niñas y jóvenes temerían, es un artificio sino que aparece como un artificio ridículo y paródico aunque necesario para mantener la dicotomía entre las potenciales figura atacada (Caperucita) y la atacante (el lobo).

Como hemos visto, el discurso hace referencia al diálogo del cuento de Caperucita y, a priori, según las imágenes que nos aparecen en pantalla producen un input que despierta nuestras expectativas: el anuncio hace referencia a aquello que nos van a contar va a ser el cuento de Caperucita, lo identificamos y, por tanto apela a nuestro imaginario cultural. De inmediato, vemos que el cuento ha sufrido variaciones pues, Caperucita ya no es ninguna niña sino una joven atractiva, rubia y con tacones que va a ver a su supuesta abuelita que, en realidad, es el lobo disfrazado de abuelita. Los gestos de Caperucita al mencionar “¡qué pierna más grande tienes!” son de desconcierto pues se percata de que no se trata de su abuelita sino del lobo que quiere atraparla, identifica el lobo por el tamaño de su pierna, lo cual podría conectar con una lectura más erótica que haría referencia al falo y conectaría con las teorías psicoanalistas (entre las que destaca el estudio de Bettelheim) que han estudiado el cuento de Caperucita como el inicio de la sexualidad y el paso de “niña” a “mujer”(o “rito iniciático”). Entonces ella, sale de inmediato corriendo para huir del lobo, coge sus llaves con un llavero del lobo y coge el coche descapotable que tiene en el exterior.

Evidentemente, la sensación de miedo no es la misma que en la “inocente” Caperucita de Perrault puesto que esta nueva Caperucita tiene una forma de escapar de aquello que le produce primero, sorpresa, desconcierto y después miedo por lo que le puede pasar pero no porque la figura del lobo sea igual de terrorífica que en el cuento original ya que dispone de un coche a estrenar con un seguro inteligente.

Se utiliza una fórmula condicional “Si vas a estrenar coche nuevo...” que refleja una condición real que, tras la aparición de la idea o juicio hipotético, presentan una aseveración “que no te metan miedo” (Veiga, 1991: 232-234). Se identifica la afirmación o aseveración “que no te metan miedo” con las condiciones de los seguros

para conductores noveles, los cuales se caracterizan por su precio elevado. En el caso de Caperucita, estaría producido por el lobo feroz en este caso, el lobo no tan feroz pues solamente aparece como un artificio fácilmente identificable con el público propia de la estructura del cuento donde el protagonista o la protagonista sufre una agresión o se ve inmerso en un problema o conflicto producido por el agresor o antagonista, que tendrá que resolver, en muchos casos con ayudantes.

Por tanto, la referencia introduce factores que transgreden el cuento en sí y lo utilizan para identificar la víctima y el agresor, la víctima estaría correspondida con todos aquellos conductores noveles que se ven sometidos a unos altos precios por sus primeros seguros por parte de las aseguradoras, las cuales tienen tendencia a aprovecharse de su inexperiencia, el agresor o agresores serían, por tanto, las otras aseguradoras a las cuales hace referencia la afirmación. Parafraseando, podríamos entender una recomendación a la audiencia y al colectivo de la sociedad con carné de conducir y que quieren contratar su primer seguro, “que las otras aseguradoras no te metan miedo” (por sus altos precios, por ejemplo), es decir, aquellas que quieren aprovecharse de tu falta de experiencia en este nuevo mundo de los seguros que está sujeto a las normas del negocio que siempre va a buscar el mayor beneficio posible aunque sea a costa, algunas veces, del incumplimiento de las condiciones iniciales, al igual que Caperucita carecía de la picardía que se adquiere con el paso de los años y con la consecuente experiencia vital de la que sí dispone el viejo lobo.

En el eslogan “Déjate de lobos, Caperucita” se está utilizando la expresión “dejar de”, la cual es imperativo seguido de un atenuante que se consigue con la apelación a Caperucita, por tanto, toda la audiencia se identifica con la Caperucita que no tiene porqué ser indefensa pues existen posibilidades para evitar, escaparse del miedo que producen las ofertas o las condiciones de las otras aseguradoras. Es, en ese momento cuando *Verti* ya ha captado la atención del espectador, vuelve a utilizar una oración condicional con carácter aseverativo pues, después de haber hecho una comparación de la situación vital en que pueden encontrarse muchos conductores noveles y haberles advertido de cuáles son las reacciones de miedo que puede producir contratar un seguro que no sea el suyo y, por ello, la marca se presenta como una aseguradora que no produce miedo en los espectadores pues les ofrecen una oferta tan atractiva que no podrán rechazar: “Si quieres algo grande, asegura tu coche por internet en *Verti.com* y tendrás un todo riesgo con franquicia por solo 299 euros en *Verti.com*”.

Claramente, el uso del adverbio “solo” es comúnmente utilizado pues introduce un criterio subjetivo que afecta al sentido del conjunto oracional que crea la sensación de que el precio que viene a continuación es mucho menor que el que, a priori, podríamos pensar por todo lo que se nos ha informado que incluye la contratación “un todo riesgo con franquicia”, una oferta irrechazable con un precio que no provoca un estado de alerta, miedo o desconcierto como sí lo hacen el resto de seguros y que provoca una tentación a contratarlo, por tanto, todo son estrategias buscadas intencionadamente para persuadir al consumidor de que aquel seguro que se presenta de forma tan original, a partir de los personajes de un cuento, es el mejor y con un precio que no da miedo como el de sus competidores, el resto de aseguradoras.

“SI VAS A ESTRENAR CHOCHÉ NUEVO... QUE NO TE METAN MIEDO”

Sin embargo, el anuncio tiene una secuela que se aprovecha de la información contenida en la memoria a corto plazo en los espectadores pues aparece en pantalla a finales de octubre hasta finales de año bajo el lema “Seguro a todo riesgo con franquicia a 299€” (figura 33). En este anuncio, Caperucita también dispone de un segundo anuncio de menor extensión seguro “nuevo nuevo” (reducido a 13 segundos) cuyo discurso empieza, de nuevo, con una oración condicional “Si vas a estrenar coche nuevo...” (la cámara deja de enfocar solamente el personaje de Caperucita para ampliar el encuadre al personaje de lobo disfrazado que ocupa el lugar de copiloto en el coche) continúa “...que no te metan miedo. Con nuevo nuevo de *Verti* pagarás por tu seguro la mitad. *Verti.com*, seguros para gente despierta”.

Caperucita está caracterizada como una joven que tiene capacidad de agencia y, pese a estar atemorizada, huye del lobo con su descapotable rojo (se mantiene el coche descapotable con el cual la joven puede escaparse del lobo, sin necesidad de ayuda de ninguna figura masculina). Sin embargo, el espacio en el que se desarrolla la acción es un espacio distinto, un escenario desértico. El lugar no tiene un papel relevante sino que aquello que verdaderamente importa es que Caperucita tiene un coche con un seguro contratado con el que puede huir del lobo, el cual representa el miedo que pueden representar las aseguradoras a causa de, por ejemplo, unos precios excesivos.



E) Quinta parada: videojuego *The Red Hood Diaries* de GRIN (marzo de 2015)

THIS IS NOT A FAIRY TALE. THERE IS NOTHING FAIR ABOUT IT



Fuente: http://woolfegame.com/blog/?page_id=69

“Vivir la vida real no es vivir narrativamente, solo se vive de forma narrativa cuando esta vida se interpreta como una historia en la mente de alguien. Si esta interpretación se explicita en un texto, oral o escrito, entonces ya se ha construido un relato. Solo a través de la interpretación y/o el relato se obtienen verdaderas vivencias narrativas de la vida”

Ruiz Collantes (en Scolari, 2013: 30)

Datos del juego

- **Desarrolla:** GriN
- **Distribuidor:** GriN
- **Alias:** Woolfe
- **Website:** <http://woolfegame.com/>
- **Desarrolla:** GriN
- **Distribuidor:** GriN
- **Alias:** Woolfe
- **Website:** <http://woolfegame.com/>

Fechas de lanzamiento

- **España:** 27 de Enero de 2015
- **Desarrolla:** GriN
- **Distribuidor:** GriN

- **Alias:** Woolfe
- **Website:** <http://woolfegame.com/>

Ficha técnica

- **Voces:** Inglés
 - **Texto:** Inglés
 - **Aceleración 3D Requerida:** No
 - **Sonido:** Dolby Digital / AC3
 - **Jugadores offline:** 1 Jugador
 - **Tipo de soporte:** Descarga
-

Los videojuegos han dejado de ser considerados como un objeto de estudio inferior o del que se temía considerar a nivel académico (como antes había pasado con el cómic) para obtener una dignificación y ocupar un papel importante como fenómeno cultural artístico y social que ya disfrutaban de discursos teóricos y prácticos entre los que destacamos el libro *Homo Videoludens. De Pacman a la gamification* (Scolari, 2013). Los videojuegos son ricos objetos de estudios susceptibles de ser analizados desde múltiples perspectivas.

Ruiz Collantes dedica el capítulo *Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas* (en Scolari, 2013: 27- 56) a la fundamentación teórica de las formas de vivencias narrativas y los elementos que comparten los juegos en tanto que relatos. Los juegos en sus diferentes manifestaciones “son una de las constantes de la vida en las culturas a lo largo de la historia de la humanidad”. La función de los videojuegos es la de ofrecer a los individuos vivencias narrativas entendidas, según Ruiz Collantes (en Scolari 2013: 28) como una “experiencia cognitiva, emocional y sensorial, producto del hecho de que el individuo que la experimenta se vea inmerso en una estructura de vida articulada como una narración”. Y estos dos tipos de construcciones culturales diseñadas para proporcionar vivencias narrativas son los relatos y los juegos cuya gran diferencia radica en que el relato es vivido por el individuo como una historia ajena en la que no participa mientras que en el juego el individuo vive una historia propia en la que participa activamente en su desarrollo y resolución. Los juegos, por tanto, tienen un grado de inmersión muy alto en comparación con otros medios. Relatos y juegos comparten un carácter intersubjetivo ya que su desarrollo puede ser compartido por un

colectivo de personas que tienen en común vivencias en las que se ven involucradas o implicadas en un mismo evento narrativo.

Por otra parte, Ruiz Collantes establece una clasificación en función de los factores de construcción de vivencias narrativas entre a) juegos de compactación, b) juegos de representación y c) videojuegos de simulación social entre los que nos interesa destacar los juegos de representación. Éstos se constituyen como un microcosmos autónomo (Ruiz Collantes, 2013: 34), como una secuencia de acciones fundamentadas en reglas de actividades y de objetos que son propias a cada juego y no refieren a una realidad que está fuera del propio juego (como sí pasaría con los de compactación). Los videojuegos de simulación social tienen como objetivo fundamental representar el mundo de la vida cotidiana como en *The Sims*.

Los juegos y los relatos comparten una naturaleza narrativa que permite concebir el juego como otra forma cultural básica de constitución de vivencias narrativas (Ruiz Collantes, 2013: 37). Tanto en los juegos de representación como en los relatos existe un trabajo de representación de un mundo y de las acciones que se llevan a cabo en él. Si los relatos se fundamentan en reglas de tipo generativo que dependerá en función del género en el que se enmarque la historia, en el juego también se establece una equivalencia entre las reglas generativas que se establecen según el género.

Sin embargo, hay que tener en cuenta que la diferencia fundamental entre los juegos y los relatos radica en que el relato se configura como una narración enunciativa y el juego, como una narración performance pero comparten que el desarrollo narrativo se fundamenta en reglas generativas.

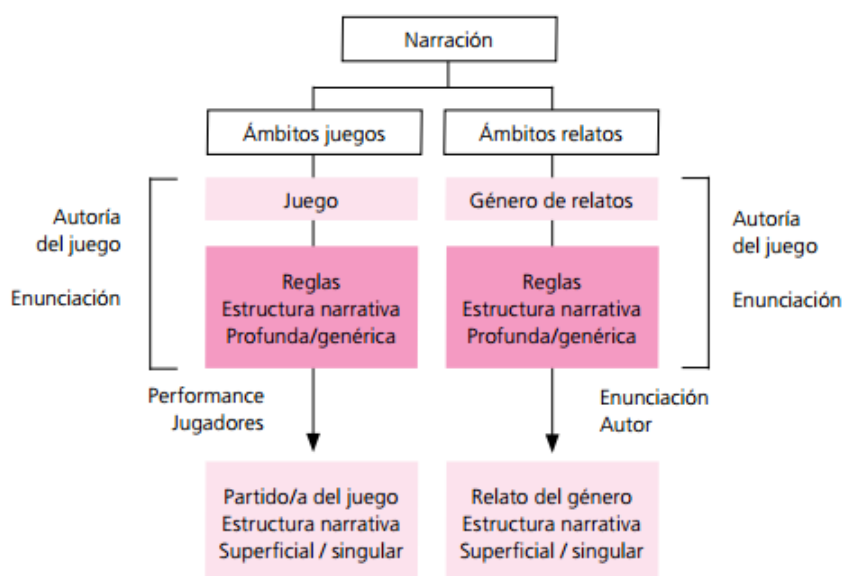
Ruiz Collantes (2013: 42-43) señala que los jugadores pueden vivir una experiencia en la que se superponen tres vivencias narrativas simultáneas y articuladas:

- a. La vivencia narrativa del juego compactación mediante la cual el sujeto experimenta una historia en la que acumula puntos, supera pruebas, gana a otros jugadores (la vivencia del sujeto es producto de su actuación como jugador de compactación)
- b. La vivencia narrativa del juego representación en la que el mismo jugador, a través de los sistemas de interfaz y en relación dialéctica con las características del universo creado en el videojuego, construye el

transcurrir de una historia situada en un mundo simulado (la vivencia del sujeto es producto de su actuación como jugador de un juego representación).

- c. La vivencia narrativa del jugador como espectador que observa un mundo, ajeno al que a él le es propio, y en el que se desarrollan acontecimientos más o menos singulares (la vivencia del sujeto es producto de su actuación como espectador de un relato audiovisual).

Ruiz Collantes (en Scolari, 2013: 37) nos proporciona un esquema sobre la estructura narrativa que forma parte de la naturaleza de los videojuegos



Una vez hemos asentado algunos conceptos teóricos concretos, somos más conscientes de las relaciones entre los videojuegos como creadores de vivencias narrativas que implican un rol activo del jugador, podemos adentrarnos ahora en el videojuego estrenado el 17 de marzo de este mismo año creado por GRIN Gamestudio, afincado en Bélgica el cual es, sin duda, un sueño que no hubiera sido posible de no haber sido por la financiación colectiva (50.000 dólares) conseguida 72 horas antes de lo previsto a través de *Kickstarter*, una plataforma de *crowdfunding*.

Argumento, personajes, temas, cronotopo

El título del videojuego (véanse figuras 26-31) mismo ya nos adentra en una figura concreta del cuento que va más allá de Caperucita: se trata, en efecto, de darle importancia a B.B. Woolfe que todos, dadas las representaciones mentales de las que disponemos, asociamos con el lobo aunque podemos esperar que su imagen no sea la convencional sino que esperamos algo distinto, si lo que GRIN pretende es hacer una interpretación única del cuento en el mundo de los videojuegos:

“GRIN’s founder and CEO Wim Wouters said: “Woolfe: The Red Hood Diaries has been a labour of love for the GRIN team and we are excited to pass the control pad for our unique interpretation of the Red Riding Hood myth to the gaming world”.

Se utilizan, claramente, estrategias de expansión que operan sobre los personajes ya que se indaga en el pasado hasta el momento desconocido de Caperucita. Este pasado será determinante para las motivaciones que seguirá el personaje femenino protagonista en tanto que afectarán a su caracterización y a sus objetivos. La importancia del pasado se hace presente en la segunda parte del título mismo donde se apunta a un personaje “B.B.Woolfe: The Redhood Diaries” que será determinante para la creación de un mundo narrativo en el que las vivencias biográficas pasadas de Caperucita serán determinantes.

La Caperucita del videojuego, otro de nuestros objetos de estudio a analizar, no tiene padre ni madre, es huérfana aunque tampoco tiene miedo: aquello que la mueve y confiesa en sus frecuentes monólogos que, en realidad, tiene sed de venganza y ese es su motor para seguir adelante. Concretamente, su padre murió hace cuatro años en un accidente pero ella no cree en los accidentes sino que hay una persona responsable que tiene que pagar por su muerte. Por ese motivo, irá a la ciudad a buscar al hombre que está convencida de que arruinó su vida y tiene un nombre y apellidos que darán nombre al videojuego: B.B. Woolfe.

Al principio del videojuego ya se nos advierte de que no vamos a encontrarnos con una historia de amor que sí podíamos detectar fácilmente en la trama de la película de Hardwicke. Así que se nos aclara: “So, in case you doubt it: this is not a fairy tale ‘cause there is nothing fair about it”.

Caperucita, cronológicamente, hace catorce días que ha llegado a la ciudad en la que ha alquilado una habitación a la que va solamente por las noches con la intención de investigar y explorar durante el día para conseguir información y conseguir respuestas, ¿de qué? - nos preguntaremos -. No se nos oculta el origen rural de la protagonista en la que se nos explica que cuando vivía con su familia en el bosque su padre iba allí, a aquella habitación cada día. Le había prometido a su abuela, abrazándola y diciéndole adiós con lágrimas en los ojos la cual le había dejado una cesta llena de comida (uno de los motivos del cuento) que volvería con respuestas: “I promised to come back son with answers, and with B.B. Woolfe’s blood on my Hood”. Sus intenciones son claras y están bien delimitadas: Caperucita tiene sed de venganza, quiere vengar la muerte de su padre y no le importa utilizar la violencia siempre y cuando se haga justicia: “I’m not after a bloodbath, I want justice”. ¿Podemos concebir esta nueva Caperucita como una heroína en busca de la verdad y de la justicia? Éste es el mensaje que interpretamos.

Tal y como hemos dicho, después de dos semanas de exploración, se siente preparada para moverse por la ciudad y conseguir recabar alguna información pero se da cuenta de que todo ha cambiado: en ULRICA, lugar donde han desaparecido muchas chicas de las que solamente quedan pedazos de carteles pegados en las paredes y donde hay muchas familias rotas “Hundreds of girls gone missing...Hundreds of families cut apart”.

El sentimiento de dolor por la muerte y la desaparición de su padre se incrementan y justifican la caracterización y el cambio de personalidad de Caperucita con respecto al cuento:

“For weeks I cried,
for months I couldn’t speak
Until finally I was done
feeling so broken and weak”

Después de que tuviera que madurar forzosamente tras quedarse huérfana, la abuela le enseñó cómo cazar, cómo correr y cómo luchar para estar preparada y para enfrentarse al mundo ella sola, sin ayuda de nadie más que su propio cuerpo y mente.

Caperucita entra en el archivo abandonado, lleno de pilas de libros y de papeles amontonados en el escritorio junto con noticias de periódico recortadas y rotas. En él, rebusca entre papeles que le den alguna pista sobre la desaparición de su padre y

exclama que entre las mentiras que en los medios se puedan contar, reflejados en los periódicos, quizá encuentre alguna pista que le ayuden a alcanzar la verdad. Entre estos encuentra un informe de un hombre sospechoso de múltiples desapariciones de mujeres en ULRICA y sospechoso de la muerte de su padre. Ella se pregunta quién es esa criatura del cielo a lo que ella misma se contesta “An ugly face hiding ugly secrets”. En ese momento, adopta una actitud convencida y segura de sí misma: coge un hacha que será el arma con la que lucha contra todo aquel que se interponga en su camino y entre ella y su objetivo, entre los que se irá encontrando con los “clockwork soldiers” que desarán atacarla.

Transita por las calles de ULRICA se percata de los carteles de niñas desaparecidas, caras conocidas para ella ya que, en el pasado, cuando vio a su madre llorando sabía que eso significaba que otra niña había desaparecido de nuevo y que ese hecho volvería a ser noticia en la prensa, como un misterio sin resolver y como una acción que tenía una continuidad en el tiempo y que se concebía como un mal que acechaba la ciudad y con el que tenían que vivir los habitantes. Desde ese momento, el padre y la abuela de Caperucita le dijeron: “The city was no longer a safe place for me to stay”.

Caperucita va avanzando por la ciudad, llegando a sitios por donde nunca había estado como son el alcantarillado donde huele mal por las aguas sucias, los gases, las ratas donde, sin embargo, Caperucita no disponía de la habilidad de nadar porque su abuela no se la había enseñado. Pese a que dice que, por lo general, quiere a todos los animales, va matando todas las ratas que se encuentra y que se ponen en su camino. Su sed de venganza es tal que, mediante el monólogo, nos recuerda que su misión es la de encontrar el responsable de la muerte de su padre y, por ese motivo, insta a este flautista (que relacionamos con el flautista de Hamelin) a que no acabe con su paciencia y muestre su rostro:

“Come on, you Pied Piper,
I’m running out of patience,
it’s time to show your face”

Caperucita va subiéndose por las tuberías del alcantarillado y es capaz de desplazarse por ahí ya que carece de la habilidad para nadar. A medida que avanza va recogiendo cestas que le dan más puntos y va siguiendo por el alcantarillado abriendo llaves por las que aparecen diferentes plataformas móviles por las que ella se sube para ir avanzando aunque se queja constantemente del olor y de que tendría que ir un

fontanero a arreglar las tuberías. Entretanto, Caperucita cuenta la historia de amor de sus padres y de cómo se conocieron:

“When father met my mother it was love at the first sight.
Marriage soon followed with a handful of guests and spit roasted pig.
Their future looked bright until one day, she didn't come home.
On the table was a note: I'm picking flowers in the woods.
Another search notice in the paper, an insufferable tragedy for the Hoods”

El peso del pasado se hace latente en tanto que Caperucita nos va dando, a medida que progresamos en el juego, pequeñas cápsulas de su historia y la de su familia, la cual condicionan su presente. El hecho de que sus padres se enamoraran a primera vista, se casaran y tuvieran un futuro brillante por delante dan cuenta de que los efectos de un futuro truncado produzcan un efecto de mayor tristeza en los jugadores. Por otra parte, la acción de su madre de ir a recoger flores en el bosque conecta con la misma actividad que hizo Caperucita en las versiones de Perrault y los H.Grimm cuando el lobo la indujo a que se entretuviera a mirar flores para que tardara más tiempo a llegar en casa de su abuela mediante un atajo.

Es, en este escenario del alcantarillado el lugar donde se encuentra por primera vez con el hombre que parece ser el culpable de la muerte de su padre: en efecto, nos estamos refiriendo a B.B.Woolfe que aparece caracterizado como si se tratara del flautista de Hamelin pues lleva consigo también una flauta y su aspecto es desaliñado. Caperucita le pregunta cuáles son sus planes, aparte de decirle violentamente que de cada vez está más feo. Le provoca preguntándole si va a pegarle con esa terrible flauta pues lo único que va a conseguir va a ser herir sus oídos con sus melodías (“Hit me with that dreadful flute? The onmly thing that hurts is my ears”) y aprovecha para preguntarle sobre su madre y sobre su padre, preguntas que se repetirán en sus futuros encuentros:

“Was it you who took my mother?
And that about my father, Joseph Hood?
Speak or stay forever mute!”

Caperucita le da esas dos posibilidades: o habla o bien se queda callado para siempre pues lo que desea es conocer la verdad y después, vengarse de él, ¿matándolo? La cuestión es alcanzar la justicia. Él se queda encerrado entre barrotes de hierro y entonces aparece una rata gigante que intenta atacarla. Por ello debe desarrollar con

mayor potencia su habilidad para matar con el hacha y, con mucho esfuerzo pero alentada por la rabia, acaba matándola violentamente. Después de haberla matado entra en la habitación donde supuestamente B.B. Woolfe escondía las chicas que cogía cuyos rostros empapelaban las paredes por las que había transitado anteriormente. Se trata de una habitación con camas viejas y calaveras alrededor en las que había dormido aquellas chicas desaparecidas. Caperucita insiste en que puede oler hasta su miedo, el miedo de pasar el día allí encerradas sin saber qué iba a depararles el futuro y también podía sentir la desesperación de las madres de las chicas hasta el punto de que dice: “This devil’s dormitory spooks the crap out me”.

Sin embargo, Caperucita se infiltra en las fábricas de B.B.Woolfe, donde se encontró con el cuerpo de su padre sin vida al que se le había caído encima del pecho una estantería con las obras completas de Da Vinci, que lo acompañarían siempre. Va avanzando utilizando sus poderes y habilidades como son saltar (en los que ha conseguido ya hacer *double jump*) y luchas con el hacha por las que va matando los soldados de relojería (*clockworker soldiers*) que quieren atacarla (por los cuales, si son relevantes, aparece en pantalla su nombre identificativo y los puntos conseguidos por cada uno de ellos) y consiguiendo puntos si alcanza los objetos luminosos de la cesta de la abuelita o alcanza la “W” de “Woolfe” a través de los cuales también es capaz de ir desbloqueando diarios. El segundo de ellos es el “Woolfe Industries posters”.

Ir desbloqueando más diarios le proporciona mayores pistas que le permiten ir indagando en el pasado: el tercero desbloqueado es el “A Woolfe gone wild- part 1”

Nos percatamos de que muchos de los seis diarios indican la “parte 1” lo cual nos da indicios de que hay una segunda parte que deberemos descubrir y que posiblemente formen parte de la continuación del juego en una segunda parte que, según GRIN se estrenará a finales de este mismo verano de 2015. Caperucita nos indica que los recuerdos de su madre casi se han desvanecido pero que la recuerda muy guapa y ella mantiene, también, la belleza como uno de sus rasgos definitorios. Matando más soldados de relojería consigue desbloquear un cuarto diario que se llama “Did you know that...?”.

Aunque no todo el juego se sitúa en el alcantarillado sin que la acción ahora nos lleva a divagar por las aguas situando a Caperucita por encima de plataformas de hojalata que, según nos cuenta, fueron creadas por la imaginación de su padre el cual

tuvo que desprenderse de sus principios para poder darle de comer a su hija, es decir, trabajar en algo que rompía con sus principios éticos con el fin de poder garantizar la supervivencia a su propia hija y ella reflexiona: “Is it really that easy to go from bat to good?” y se lamenta de que tanto la abuela como ella sabían que él estaba triste, que ya había perdido el brillo de sus ojos desde la muerte de su madre. Ese sitio está formado por los restos de los recuerdos de las familias que iban allí a disfrutar de días de picnic y ahora el paisaje es desolador.

En ese escenario se encuentra de nuevo con B.B. Woolfe tocando la flauta sin mostrar su rostro y se escapa otra vez. En el camino se queja de que tiene que ir avanzando a través de esas plataformas de hojalata y bromea diciendo que como no sabe nadar, en lugar de ser un “Fairy tale” va a ser un “ferry tale” y va matando los soldados presumiendo de que los mata y diciéndoles “Next time, try to using that sword” (la próxima vez, intenta usar esa espada). Acercándose al “General Merchandise” se vuelve a encontrar a B.B. Woolfe al que le exige que pare ya con este juego entre el gato y el perro: “Enough with this cat and mouse game, you evil flutist...” lo cual va seguido de una amenaza contra él:

“This time, you won’t get away
This time, you’ll speak or pay!”

Si en el primer encuentro le obligaba a que hablase o callase para siempre, esta vez le obligue a que hable o que pague por lo que ha hecho. Caperucita le pregunta si se acuerda de su madre y si la reconoce a ella como hija de su madre aunque él la ignora y se pone a tocar la flauta y huye.

Caperucita se va desplazando hacia otros caminos adentrándose en el bosque que gravitan en un oasis debido a una explosión subterránea que chocó con esa área el año pasado. De él quedan diferentes árboles con raíces en rocas que, como si fuesen islas, gravitan. Este escenario es, sin duda, el más artístico y cuya atmósfera y paisajes nos recuerda indudablemente a los de la película *Avatar*



En este escenario aparecen animales voladores y mágicos con una apariencia semejante a las representaciones de las hadas con las que tiene que luchar mientras transita en un mundo con rocas que se van moviendo de un lado a otro lentamente, por lo cual ella se queja porque argumenta que no está ahí para hacer visitas. Después de la lucha con una de ellas, desbloquea un quinto diario: “How he met my mother-part 1” el cual le da más información que va a leer en un nuevo escenario en el que se sitúa el juego: se trata de un lago propicio para descubrir más pistas sobre la historia de su familia y, poco después descubre un sexto. Sentada y con la mirada perdida en el lago, Caperucita nos cuenta que cuando tenía tres años una mujer le preguntó dónde estaba su madre, a lo que ella respondió que durmiendo. El inicio de esta historia tiene importancia en tanto que sirve como de gancho para descubrir qué le pasó a su madre en verdad: cuenta que su ésta le preparó la comida y que luego se volvió pálida al ver que en la casa había alguien que decía que quería hablar con su padre. La historia, inconclusa, confusa y ambigua, acaba con la conclusión de que, después de que su madre muriera, ella no podía hablar y no podía quedarse sola en la noche. Al cabo de poco tiempo creció más cómoda en la casa que había encima del árbol. Con las pocas palabras que tenía en su vocabulario, Caperucita le contó a su padre cosas sobre:

(...) “about my life in dust and darkness
and the tunnel mother dug to set me free”

Es decir, Caperucita le contó sobre el túnel que su madre había excavado para darle la libertad y también le contó que su madre quería apostar por ella, dar su propia vida a cambio de dejar escapar a su hija:

(Le contó)... “About the dreadful day when
she handed me fer locket,
bid me to go find my father and
gave her own life to help me flee”.

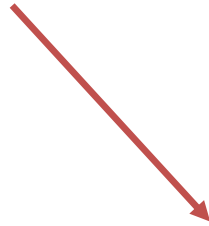
Caperucita piensa, sentada en el borde del lago que ojalá su abuela esté sentada en la mesa y que no sea demasiado tarde ya que está atardeciendo y deduce que en la esquina está B.B. Woolfe. El juego acaba con un final abierto que no deja con muchas pistas por descubrir y con algunos diarios que sólo nos han contado la primera parte.

Estrategias transmedia

Woolfe se presenta como un proyecto financiado gracias a un alto grado de compromiso colaborativo en la plataforma kickstarter.com, uno de los rasgos apuntados en Gosciola (2012: 12) y una máxima inversión en redes sociales que entronca, también con uno de los principios o *identitik* de realización y participación de las audiencias en la creación, desarrollo y expansión de los productos.

Podemos considerar que en el videojuego se utiliza la capacidad negativa como una de las estrategias o “arte” que se basa en construir brechas estratégicas en una narrativa para evocar un misterio o una duda en la audiencia para incitarla a que ésta quiera descubrir y hallar la verdad. ¿Cómo lo descubre? La dinámica es ir avanzando en el juego, matando a los soldados de relojería y las ratas que se interpongan entre Caperucita y su objetivo, hallar la verdad y hacer justicia vengando la muerte de su padre por parte de B.B. Woolfe. Las pistas se irán descubriendo a medida que vaya avanzando en el juego y vaya desbloqueando los diferentes diarios, la mayoría de ellos presentados como una “primera parte” por lo que los jugadores esperan una “segunda parte”. De este modo, se deja abierto el horizonte de expectativas con la intención de crear un misterio que despierte la atención de los jugadores y sea una estrategia en el que encontrará respuesta esperamos que en un segundo videojuego que tiene previsto salir a la venta a finales de verano.

Cabe comentar que *Woolfe* se relaciona estrechamente con *Returns Akaneiro Demons Hunters (Spicy Horse)*, el videojuego propio de la estética retorcida de American McGee que nos ofrece *Alice: Madness Returns* y que sitúa la historia de Caperucita al Japón de Edo. Se trata de un juego de acción y rol gratuito (ARG) pero sin spam en el que Caperucita lucha junto a la Orden de Akane, un grupo de cazadores de demonios con la intención de erradicar y limpiar todos los rastros del “Mal” de un pueblo de Hokkaido (una isla de Japón).



ELEMENTOS EN COMÚN DE LAS ESTRATEGIAS TRANSMEDIA

A) Estrategias que operan sobre la expansión de los personajes

El primer rasgo que se destaca, después del análisis de todos los productos analizados es la tendencia a aumentar la edad de las protagonistas femeninas que encarnan el personaje de Caperucita y convertirla de una niña a una joven adolescente que, más allá de dejarse llevar por la curiosidad, empieza a descubrir su propia sexualidad y sus preocupaciones empiezan a crecer. Tanto en el cómic, en la serie, en la película como en la publicidad se hace evidente el cambio de edad. En el videojuego la diferencia de edad no se hace de forma tan pronunciada. La intención no va a ser destacar tanto su edad en el aspecto físico como sí la madurez a un nivel emocional y psicológico que le permiten que la venganza sea el motor que la conducen a intentar luchar por vengar la muerte de su padre.

Se enfatiza en todos los productos la belleza y el aspecto físico de la protagonista femenina que, pasa a ser una joven atractiva y viste la capa roja como elemento esencial compartido por todos los medio, es el símbolo de identidad necesario y suficiente para la identificación del personaje de Caperucita, apelando a su imaginario cultural por parte de la audiencia y condicionando una estética en la que deberá encontrar su lugar, sea cual sea el género del producto. Se trata en muchos productos, como en el cuento de Perrault y los Hermanos Grimm, de un regalo de la abuela. Concretamente, se afirma verbalmente en el cómic, en la serie, en la película y en el videojuego y se deduce en el anuncio publicitario.

Otra estrategia utilizada como un elemento en común, es indagar, investigar y en crear un pasado desconocido hasta el momento de *Caperucita* (lo vemos, claramente, en el videojuego, rasgo que también compartirá con *Alice: Madness Returns*) y que condicionarán una estética gótica pues el peso del pasado convertirán a las protagonistas femeninas en heroínas que no temen utilizar la violencia para alcanzar su objetivo. Sus historias, como nuestras vidas, nacen en conflicto, como sostenía Zipes (2012: 20) pues, en la indagación en un pasado que obtiene un peso enorme y condiciona su presente, también justifican su identidad, su cambio de aspecto físico y psicológico, sus objetivos e incluso el género. Se convierten en heroínas con sed de venganza, búsqueda de la verdad y de la justicia. Esta mayor trama argumental implica unas experiencias más inmersivas.

B) Estrategias de profundización de los productos narrativos individuales (PN) en grandes líneas narrativas/tramas (dimensión macro)

Muchos de los productos culturales transmediáticos entendidos como productos narrativos individuales (dimensión micro) y analizados forman parte de grandes líneas narrativas, de tramas más complejas. Éstas, tal y como señalaba Jenkins (2001), buscan la penetrabilidad ya que las tramas más complicadas incitan a que los espectadores se lancen a buscar indicios para resolver los misterios que se plantean y se plantean (Jenkins, 2008: 134), tal y como señalaba Bellón Sánchez de la Blanca (2012: 20).

En el caso del cómic, éste es una selección de números que forma parte de una colección de cómics superior, *Fables*. El caso del episodio dedicado al cuento de Caperucita no es distinto, pues se enmarca el episodio en una serie de cinco capítulos. El juego *Woolfe* no es la excepción ya que tienen deseos de expandirse en un segundo juego previsto para finales de este mismo verano y porque, a medida que Caperucita va descubriendo diarios, éstos señalan que son la primera parte y, por ello, crea la intriga en los jugadores que esperan un segundo juego que responda a los interrogantes que se han ido planteando y que deben resolverse. La publicidad no se queda fuera ya que el mismo anuncio emitido en octubre de 2014 tiene un segundo a finales de ese mismo mes que se extiende hasta finales de año y que apela a la memoria a corto plazo de la audiencia que conoce tanto el primer anuncio como la historia que hay detrás. Estos dos anuncios forman parte, a su vez, de una campaña publicitaria de *Verti Seguros 2014-2015* que hace uso de cuentos como estrategia publicitaria bajo el lema “Que no te cuenten cuentos”.

C) Evolución de las estrategias de expansión que operan sobre la dimensión temporal y espacial

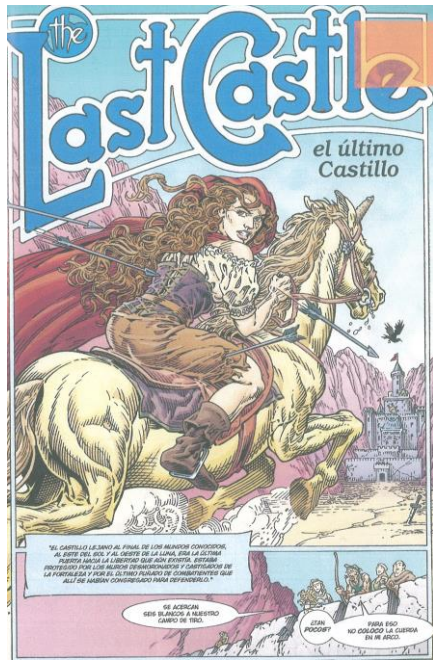
Hay una tendencia a cambiar el cronotopo del cuento original para situar la escena en un entorno urbano cuya identificación con los espectadores o la audiencia pueda ser mayor. Sin embargo, no se niegan los orígenes rurales o de pueblo de Caperucita. Entendemos, entonces, que no solamente podemos encontrar miedos o peligros en el interior del bosque sino también en un entorno urbano. La proximidad temporal se hace palpable en todos los productos audiovisuales a excepción de la película con una fuerte ambientación en la Edad Media.

Hay una evolución a una estética gore, a un tono oscuro y gótico, a un país donde la crueldad y el peligro son la ley de intentar recobrar el sentido original de los cuentos antes de ser edulcorado por los hermanos Grimm en el caso de Caperucita y de *Disney*, en el caso de Alicia. Se quieren presentar universos narrativos donde el mal no se edulcora y donde no tiene porqué ganar siempre el Bien. El riesgo, los miedos y el peligros están ahí fuera...existen a pesar de que no lo queramos o lo rechacemos. Por ello hay que evitarlo o ser conscientes de cómo podemos actuar si hay que enfrentarse a él en la vida real.

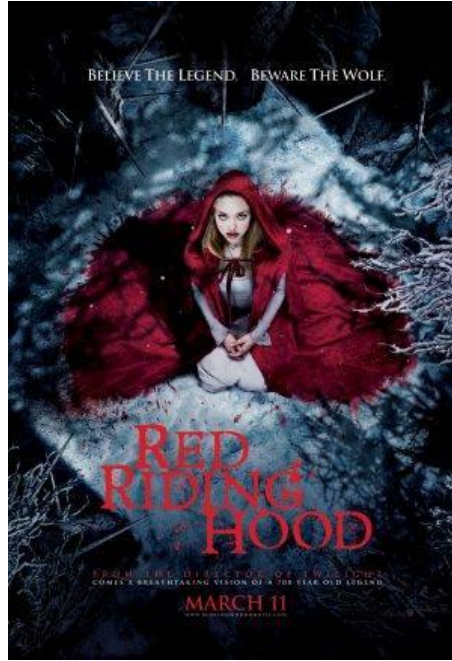
D) Evolución del género

1. Género de cuento de hadas o *fairy tale*: desde el cuento de advertencia con un final trágico de Perrault para un público joven enmarcado en la corte francesa del siglo XVII hasta un cuento más edulcorado dedicado al público infantil de los Hermanos Grimm.
2. Género de cómic de aventuras entre distintos personajes de cuentos y leyendas a nivel mundial: selección de la colección *Fables* de Bill Willingham muy similar por su complejidad narrativa a *Once Upon a Time* en la que la creación de diferentes identidades de falsas caperucitas en diferentes mundos promueve las aventuras entre los diferentes personajes.
3. Género de thriller/drama fantástico: cine. Un elemento propio del género de la película es el hecho de ir aportando posibles pistas falsas para centrar la atención de la audiencia a descubrir quién es el verdadero lobo (como vemos en el capítulo de Caperucita de la serie “Cuéntame un cuento”). Se trata de un producto que, como hemos dicho, se destina a una audiencia o público adolescente y joven en la que la historia de amor está muy presente. En el guion se ve un cierto grado de cursilería (como en *Crepúsculo*) y donde la representación de la sexualidad es más sutil que la presencia de la violencia misma. Consideramos que queda un halo de la película *En compañía de lobos* (1984) de Neil Jordan, basada en los relatos de Ángela Carter *The bloody chamber*, inspirados en cuentos infantiles tradicionales.

4. Género de thriller psicológico: en el capítulo dedicado a Caperucita de la serie de televisión *Cuéntame un cuento*. Los propios creadores apuntan a que se trata de un thriller psicológico que toma los cuentos como un miedo, encarnado por otros lobos que andan por la ciudad en lugar de por el bosque y que puede convertirse en una auténtica pesadilla en nuestro tiempo presente. La conciben como una adaptación de los cuentos clásicos a historias actuales. cuyas tienen un tono oscuro. Se les dijo la idea a varios guionistas para saber cómo sería la historia y el mensaje que podría trasladarse hasta la actualidad, cuál sería su mensaje y tenemos como resultado el episodio analizado. El género del thriller es compartido tanto en la serie como en la película, esta última en menor grado. La búsqueda del verdadero lobo conducen la acción, buscando quién es el verdadero lobo, a quién culpamos de las víctimas que ya se ha arrebatado. Mientras en la película, Valerie no desea que su padre le muerda y, por tanto, reniega de mantener su sangre convirtiéndose en licántropo, rechaza la idea de convertirse en asesina y acaba siéndolo su novio, Fran. A diferencia de esto, en el videojuego ella no reniega de ser asesina pues desea vengar la muerte de su padre pese a que ello implique violencia.
5. Género acción/aventura: videojuego Woolfe en el que Caperucita se convierte en una vengadora ya que quiere descubrir el pasado de su padre, las causas de su muerte a través de los diferentes diarios y matar al responsable, B.B.Woolfe. Se convierte en una heroína que no teme en tomarse la justicia por su mano para superar las pruebas necesarias para alcanzar a B.B. Woolfe. Todo ello se lleva a cabo en una ambientación, estética gótica y diseño steampunk.
6. Publicidad basada en una nueva forma de contar historias o la nueva narrativa storytelling que se nutre de los cuentos de hadas: la campaña “Que no te cuenten cuentos” (Verti Seguros, 2014-2015).



Cómic



Película



Serie



Publicidad (TV)



Videojuego

5.2. Alicia como producto transmediático



La segunda parada de nuestro trabajo la encontramos en el análisis de los diferentes productos culturales que constituyen un proyecto transmedia basado en el cuento literario una de las obras probablemente, más universales del sacerdote anglicano, matemático y escritor Charles Lutwidge Dogson, más conocido por su pseudónimo Lewis Carroll. Estamos hablando de *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) y *Through the Looking-Glass and What Alice Found There* (1871), acompañado de ilustraciones dibujadas por John Tenniel (1820 – 1914) puesto que la presentación de los libros era esencial para Carroll. Estas obras, pese a haber sido escritas como literatura infantil destinada a niño, ha cautivado también la atención y la mirada de los adultos. No es de extrañar que, dada su popularidad, hayan sido obras susceptibles de múltiples relecturas y reescrituras que se han adaptado a los nuevos medios, más allá de los convencionales y que están sujetos a insertarse dentro de proyectos transmediáticos.

Sin intentar ser reduccionistas, recordemos que la historia del primer libro argumentalmente se puede representar en una niña que cae por el agujero del conejo a través del cual entra en *Wonderland*, un mundo totalmente desconocido y ajeno a ella donde todo aquello que daba por sentado no vuelve a ser considerado como cierto nunca más. En ese lugar los animales pueden hablar, tomar té de forma indefinida, caminar

con las dos piernas y es un lugar los juegos tienen sus propias reglas. En realidad, todo el País de las Maravillas se rige por una lógica concreta y que hará tambalear aquello que ella consideraba cierto a lo largo de las aventuras en las que se verá inserta, pasando, también, por el cuestionamiento de su propia identidad. La creación de este mundo da cuenta de la voluntad de crear una dimensión que, en los videojuegos, puede vivirse como una experiencia inmersiva en la que el jugador tiene un rol activo en el que puede interactuar y vivirlo, también en primera persona. Es por ello que uno de los productos de nuestro análisis es el rico videojuego *Alice: Madness Returns* (2011). Cabe comentar que este videojuego sirve de secuela del videojuego *American McGee Alice* (*Rogue Entertainment, EA* 2000), basado en la película de Tim Burton en el 2000 y del mismo diseñador, *American McGee* y que presenta una versión mucho más oscura y siniestra del País de las Maravillas que entra en comunión con el estado de ánimo de Alicia donde los colores vivos dejan paso a un ambiente de grises en la que, desde su último viaje al País de las Maravillas su casa fue quemada y su familia murió, quedando ella huérfana al no poder salvar a sus padres de entre las llamas.

Sin embargo, debemos considerar que la manera más común de llegar al público del siglo XXI ha sido a través de novelas gráficas, series televisivas, películas y videojuegos. Uno de los medios más frecuentes ha sido el cine en la que la historia se centra sobre todo, en el argumento del primer libro. Seguramente todos tengamos en nuestra cabeza la versión cinematográfica hecha por *Walt Disney* en 1951 aunque nosotros hemos elegido en nuestro análisis la versión de Tim Burton (2010), también producida por *Disney*, que tiene como protagonista una Alicia ya adulta aunque caracterizada teniendo en cuenta las ilustraciones de Tenniel que vuelve al País de las Maravillas con sus compañeros aunque no tiene recuerdos de su primera visita con la intención de matar el dragón de la Reina *Red Queen* para salvar el País de las Maravillas de la malvada reina. Muy recientemente, *Disney* ha declarado que en 2016 estrenará Alicia a través del espejo. Nuestro análisis se sustenta en una Alicia que transita, entonces, en un espacio transmedia riquísimo.

Los objetos de estudio susceptibles de ser considerados dentro de la esfera de Alicia como producto transmediático son los siguientes:

Cine	<i>Alice in Wonderland</i> (2010, cine fantástico, animación). Director: Tim Burton, teniendo en cuenta la adaptación cinematográfica de <i>Disney</i> (1951) y los libros de Carroll.
TV (miniserie)	<i>Alicia en el País de las Maravillas</i> (1999, Nick Willing emitida en Tele 5)
	<i>Alice</i> miniserie (2009, Syfy).
Videojuego/Libro de arte	<i>Alice Madness Returns</i> (2011, American McGee), atendiendo a la precuela, <i>Alice's American McGee</i> (2000) y tomando en cuenta el trabajo del libro de arte (Artbook/Concept Art)

A nivel de evolución transmediática, plasmamos visualmente cuál es el proceso que ha seguido, atendiendo a la selección que nos ocupa:

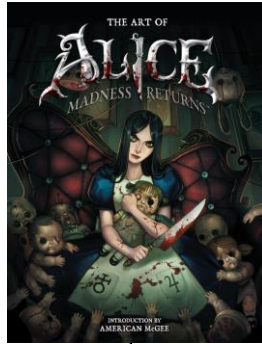
REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE ALICIA COMO NARRATIVA TRANSMEDIA

PASADO

PRESENTE

FUTURO

Artbook (Concept Art): *Alice Madness Returns* (2011)



Videojuego: *Alice Madness Returns* (2011, American McGee)



Película: *Alicia en el País de las Maravillas* (2010, Tim Burton)



Miniserie: *Alice* (2009, Syfy)



Miniserie: *Alicia en el País de las Maravillas* (1999, Nick Willing)



Alicia en el País de las Maravillas (Lewis Carroll, 1865)



Disney ha firmado la versión y secuela cinematográfica de *Alicia en el País de las Maravillas 2: A través del espejo* para el 2016



¿Nuevo videojuego, secuela de *Alice: Madness Returns*? Se ha iniciado una plataforma de Fans en "Change.org" con una carta dirigida a EA Games.

Creemos pertinente considerar una reflexión acerca del creciente volumen de productos audiovisuales cuya audiencia es, en principio, infantil en la que parece que se quiere capitalizar una nostalgia entre los adultos. Según Bonner y Jacobs (2011: 17)

“It seems evident now that childhood texts are increasingly being targeted for adaptation to capitalize on adult nostalgia for them. The media industry understands the resonance of childhood encounters in its selection and production of various adaptations” (Bonner and Jacobs, 2011: 38). The adaptations hope to make the viewers remember how they felt, when they first encountered the story of *Alice’s Adventures in Wonderland*.

Tal y como señalan Bonner y Jacobs (2011: 39) la audiencia puede verse dividida entre aquellos que, por una parte, son conocedores de la versión original y les son familiares las adaptaciones de diferentes medios a las que se ha visto sometido la obra original. En el caso de Alicia, no podemos olvidar la adaptación cinematográfica de *Disney* la cual dibujará toda una serie de representaciones que se introducirán dentro de nuestro imaginario, más allá de las ilustraciones originales de J. Tenniel. Por otra parte, aquellos que lo conciben como un texto nuevo y, por tanto, se trata del primer encuentro con el texto. En el caso del videojuego estamos ante un objeto de estudio muy rico y susceptible de ser analizado desde perspectivas diversas y éste cual no podrá entenderse en su plenitud el nuevo universo narrativo de una País de las (no) Maravillas: sabrá que habrá cambiado por las representaciones que forman parte de su imaginario pero no sabrá de qué modo. Bonner y Jacobs han identificado diferentes acciones, eventos y de personajes icónicos que representan el desarrollo de la identidad de Alicia que nos sirven para marcar e identificar cuatro estadios que nos ayuden a identificar las estrategias y las técnicas transmedia a partir de la división argumental.

Éstos son los siguientes que plasmamos visualmente y que forman parte del mundo imaginado de Alicia, junto con su justificación y la situación argumental de la obra original de Carroll:

Estadios narrativos seleccionados y justificados y su correspondencia con Libro *Alicia en el País de las Maravillas* (Lewis Carroll)

Estadios narrativos	Justificación	Estadios narrativos del libro de L. Carroll
<p>Caída en la madriguera y entrada en el País de las Maravillas</p>	<p>Después de describir cuáles son los acontecimientos que envuelven a Alicia en el plano de realidad con una serie de características concretas (entre las que predominará una descripción o indagación en el pasado). Será la caída la que marcará el viaje hacia el otro lado.</p>	<p>En la obra de Carroll, Alicia se encuentra sentada con su hermana y su gato y ella se aburre porque no concibe que esté leyendo un libro que no tenga ni ilustraciones ni conversaciones pues no sacia su imaginación ni su interés. Sin mantener ninguna conversación con su hermana, de repente ve un conejo con un chaleco con bolsillos y siente la curiosidad de ir tras él, dejándose llevar por su espíritu aventurero. Es cuando, persiguiéndole, cae en la madriguera y entra en el País de las Maravillas. Encuentra una llave y una botella que le da las instrucciones de “bébeme” y disminuye considerablemente de tamaño por lo que puede pasar por la puerta de bajo tamaño. Se ha olvidado de coger la llave que había encima de la mesa y, por ese motivo, come un trozo de tarta que encuentra y que la ordena a que se lo coma “eat me”.</p> <p>Sin embargo, la tarta le provoca que ella crezca desmesuradamente y empieza a llorar de frustración creando un mar de lágrimas. Ella empieza a cuestionarse si es ahora la misma que se ha levantado esta mañana ya que se recuerda un poco diferente. Por tanto, vemos la reflexión de su propia identidad desde el principio, adoptando una actitud tolerante desde el principio. Reflexiona, también sobre el lugar geográfico al que se ha desplazado, diciendo que no debe ser muy lejano a la tierra, dada la duración del viaje.</p>
<p>Encuentro con la Oruga</p>	<p>Se encuentran en la mitad de la historia y proporcionan la progresión de su identidad, presentando a Alicia en diversas relaciones sociales con personajes y criaturas en diferentes situaciones y escenarios</p>	<p>Antes de su encuentro con la Oruga se ve en la obligación de huir un perro grande y se percata de que está debajo de una seta gigante donde encima de sitúa la Oruga que fuma pipa. A partir de su pregunta de “¿Quién eres?” se desarrolle la construcción de su identidad como el centro de la historia. Ella le contesta que sabía quién era cuando se levantó por la mañana pero que no lo sabía con certeza, pues había cambiado varias veces desde entonces. Entonces se queja de que ya no es ella misma pues su identidad es confusa con los cambios repentinos de tamaño y la Oruga le pregunta qué tamaño quiere tener. Ella contesta que solamente desearía ser un poco más alta de lo que ahora es.</p>
<p>La fiesta del té</p>	<p>situaciones y escenarios</p>	<p>Antes de llegar a la fiesta del té después de conocer la Oruga, Alicia se encuentra con el gato Cheshire quien le da las indicaciones apropiadas para encontrar la liebre de marzo y el Sombreroero, dos criaturas que les advierte que están locas ya que todos los que están ahí están locos.</p>

		<p>Alicia se sienta en la mesa aunque ellos les dicen que no hay asientos suficientes y le parece que su actitud no responde a buenos modales.</p> <p>Parece ser que Alicia no debe expresar su opinión sobre el País de las Maravillas y ella cree, por eso, que esa es la fiesta del té más absurda a la que ha acudido, pues se siente ofendida. Alicia se sorprende de que el reloj que tiene el Sombrero solamente marque el día del mes en el que se encuentran pero no marque la hora, lo cual es totalmente normal para él. Para él siempre es “tea time” ya que allí el tiempo parece haberse detenido y, por tanto, la acción siempre está en progreso. Le plantea, además, “¿A qué se parece un cuervo a un escritorio?” pero ninguno de los comensales sabe responder.</p>
<p>Confrontación con la reina y salida del País de las Maravillas</p>	<p>Marca el final de la historia y contiene la conclusión del desarrollo de la identidad de Alicia que repercutirán en un plano de realidad inmediatamente posterior.</p>	<p>Alice se encuentra con la Reina en el jardín jugando al croquet. La Reina castiga a las cartas-jardineras por haber cometido un error y los guardias las buscan y ella se alegra porque piensa que ya les han cortado la cabeza. La Reina invita a Alicia a jugar y se percata de que si se incumplen las reglas que la Reina impone, les cortan la cabeza.</p> <p>En otro encuentro, la Reina ordena cortarse la cabeza a quienes han robado sus tartas, lo cual da cuenta del poder impuesto por la Reina y la legalidad en el reino. Alicia no sabe nada del paradero de las tartas y su tamaño aumenta. Dada la insolencia de Alicia, la Reina pide que le corten la cabeza en un juicio lleno de animales. Vuelve al otro lado y considera su experiencia y aventuras en el País de las Maravillas como un sueño, un curioso sueño.</p>

A) Primera parada: miniserie *Alicia en el País de las Maravillas* (1999, Nick Willing)



Alicia en el país de las maravillas es una adaptación cinematográfica de la obra de Lewis Carroll, *Alicia en el país de las maravillas* y *A través del espejo*. La película fue hecha para televisión por *Hallmark Entertainment*. Fue emitida por primera vez en 1999 en la *NBC* y, posteriormente, en la televisión británica en el *Channel 4*. En España, la película se estrenó en el espacio “Grandes Relatos” de *Tele5*, en dos episodios de unos sesenta minutos cada uno constituyendo una miniserie de dos capítulos de alrededor de 120 minutos en total. Es ganadora de cuatro premios *EMMY* al mejor vestuario, mejor maquillaje, mejor banda sonora y mejores efectos especiales.

La escena (véanse figuras 38, 39), enmarcada en la ciudad de Londres en la época victoriana, se sitúa con una Alicia interpretada por la actriz Tina Majorino a la que se le ha pedido que cante la canción “Cerezas maduras” delante de un grupo grande de personas/invitados que le parecen un poco raros y reunidos en una fiesta. Pese a que no quiere, sabe que sus padres se han comprometido a que lo haga y resultaría una decepción que no lo hiciera y, en ningún caso, se contempla que una niña pueda desobedecer las “órdenes” o los mandatos de sus padres pues sería señal de su mala educación y que, además, no se correspondería de lo esperable en una niña, la cual debe acatar las normas. Alicia, simplemente, no desea cantar delante de esa gente, le avergüenza hacerlo aunque esto es considerado una actitud rebelde para sus padres, en primer lugar y para el público inglés de la época victoriana que espera su actuación ansiosa, en segundo lugar. Alicia busca un lugar donde poder crear su identidad en un mundo en el que los adultos ordenan qué, cómo y quién tiene que ser. Será, a través de su viaje soñado/imaginado por el País de las Maravillas donde pueda ir construyendo esta identidad en un universo regido por la locura como máxima y una lógica del absurdo.

La historia empieza del mismo modo: huye de una situación que le resulta incómoda detrás de los arbustos y ve una manzana moviéndose. Acto seguido, ve el conejo que llega tarde por el cual se siente atraída y siente la necesidad de ir tras él y le sigue hasta la madriguera donde cae. En su caída vemos que Alicia entra en una dimensión en la que vuelan cartas, relojes, candelabros y corazones hasta que toca el suelo. Es allí cuando se pregunta dónde está y en qué latitud y longitud se encontrará ese lugar donde ha llegado en un claro ambiente donde se juega con la simetría (y un plano cenital) y el blanco y negro que recuerda una tabla de ajedrez. Encuentra una llave encima de la mesa de cristal que pertenece a alguna de las puertas que deberá descubrir. Detrás de una cortina se encontrará una puerta diminuta a la cual pertenecerá la llave que usará para ver, en su interior, un lugar paradisíaco. En la mesita se encontrará un frasco de cristal que llevará como instrucciones “Bébeme” (*Drink me*) y unas galletas “Cómeme” (*Eat me*) que la harán disminuir de tamaño (tal y como podíamos ver en la versión cinematográfica de *Disney*, 1951). Allí dentro se comerá un trozo de galleta por la que su tamaño aumentará y llorará, creando un charco de su propio llanto hasta que el conejo se va a prisa. Ella misma se da cuenta de que si ayer todo era “normal”, hoy todo es “raro”.

Se vuelve pequeña y puede nadar en su mismo llanto atravesando un túnel, el alcantarillado por donde nada un ratón que acaba humanizándose y adquiriendo forma humana que dice “llego tarde”. Acaba en una especie de concurso cuyos participantes son personajes de libros en el que el famoso ratón inglés canta de forma ridícula y ella se ve en la situación de tener que juzgarles en la carrera “del caucus” y soporta la aburridísima conferencia.

El conejo vuelve a aparecer y tiene prisa: ella, desorientada, recibe órdenes suyas para que vaya a buscarles sus guantes blancos a su casa. Dentro, mira su imagen estática a través del espejo y bebe el líquido rojo que la hizo disminuir de tamaño ya ahora le hace aumentar de tamaño hasta el punto en que su cabeza choca contra el techo y sus brazos salen por las ventanas. El conejo y su asistente no encuentran otra solución que quemar la casa aunque antes optan por tirarle galletitas a Alicia para que vuelva a reducir su tamaño.

Ella misma reflexiona sobre aquello que le está pasando: esas transformaciones de tamaño así como todas las nuevas criaturas que está conociendo en un mundo absurdo

cuya lógica no se corresponde con su mundo. Ella misma reflexiona: “ME GUSTA LEER CUENTOS DE HADAS PERO NO HABÍA PENSADO NUNCA EN SER LA PROTAGONISTA DE UNO” y, por tanto, es consciente de que aquello que estaba experimentando respondía a un cuento de hadas.

Andando llega a ver a la Oruga Mayor, azul que fuma pipa y que trata a Alicia con condescendencia al preguntarle quién es y qué hace allí a lo que Alicia no sabe qué responder pues comprueba que ella ya no es ella sino que ha cambiado desde que ha pisado ese extraño lugar. Le contesta a la Oruga que no lo recuerda a lo que ésta le contesta que es peor tener miedo que no recordar. Alicia expresa que está nerviosa a lo que Oruga le contesta que eso no es posible pues va en contra de los deseos de la reina y le da unos pastelitos que dice que le concederá la posibilidad de hacerse más alta por un lado y más baja por el otro y que eso le ayudará a estar por el País de las Maravillas.

Entra en una casa donde en la cocina solamente se escucha la cocinera diciendo “¡Pimienta!” y donde una mujer mayor sujeta a un niño que llora desconsoladamente por lo que decide llevárselo porque cree que allí no está bien. Finalmente este bebé se convertirá en un cerdo al que dejará marchar.

Se encontrará con una disyuntiva en el camino pues no sabrá cuál debe escoger. Se le aparecerá el gato Cheshire que tiene la capacidad de aparecer y desaparecer y que desea entretener a Alicia mediante conversaciones paradójicas y de tintes filosóficos que intentan dar explicación a Alicia sobre cómo funciona el mundo de las maravillas: “Todos los que están aquí estamos locos”. Tomando uno de los caminos llega a una mesa donde la liebre de marzo y el Sombrerero están tomando el té de forma indefinida pues el tiempo se ha detenido y, pese a mostrarse reticentes porque Alicia se sentara a su lado en la mesa, le acaban ofreciendo té, acaban contándole sobre las crueldades de la Reina, sobre el cuento de las tres mujeres y cantando la canción “La pata de palo de mi tía”.

Nos encontramos, de nuevo en un árbol en que ella tiene que decidir qué puerta escoger y abrir con la llave que hay encima de la mesa. Alicia atraviesa el espejo y se adentra a un jardín en el que están jugando a croquet. Los hay que están pintando las flores que plantaron blancas cuando la reina había ordenado que fueran rojas. La Reina de Corazones pregunta quién es esa intrusa que va siguiendo al conejo que va de izquierda a derecha. Entonces la Duquesa, después de afirmar “Los niños no son

capaces de respetar a sus mayores”, le pregunta si sabe jugar a croquet y la invita a jugar con ellos. Los bates son flamencos y la pelota es un erizo vivo. Todo allí se rige por las normas de la Reina que representa el absolutismo monárquico y que le basta un hecho insignificante para gritar: “¡Que le corten la cabeza!”. Eso mismo gritó en referencia a Alicia cuando, gracias a la aparición del gato Cheshire en el cielo, dejó desconcertados a todos los allí presentes y pensando en si se podía decapitar a alguien que no tiene cuerpo.

Alicia menciona, pues va adquiriendo conocimiento a lo largo de su viaje por las Maravillas, que “la suerte está con los valientes” y entra en un laberinto en el que se encuentra un Grifo, animal mitológico que, junto con la Falsa Tortuga le muestran el Baile de las Langostas y le enseñan otra canción dedicada “a la sopa”. A través del laberinto, Alicia ya está preparada pues eso es lo que le han dicho y lo que supuestamente parece sentir y entra en el libro donde está la partitura de la “Cherry Ripe” que muestra la melodía que debe cantar delante del público en la vida real. Allí se encontrará con una batalla de caballeros con yelmo medievales. Recibe otra enseñanza: “Las cosas más ingeniosas que se me han ocurrido son estando boca abajo. Sé valiente”.

Alicia le pregunta a las flores, a las margaritas, los lirios y las rosas que también están dotadas de la capacidad de hablar, si saben por dónde se sale del bosque aunque le dan indicaciones contrarias, también los dos gemelos que le contaron el cuento de la morsa y de la concha en la que engañaron a las pobres y jóvenes ostras para comérselas.

En su encuentro con el Rey Ronquido, éste le dice “Bien está lo que bien acaba” y, ante los ojos de los testigos liebre de marzo, el Sombrero, Sir Jack y la cocinera obsesionada con la pimienta, Alicia come un trozo del pastel que le había proporcionado la Oruga Mayor y se hace grande.

En ese momento y de vuelta a la realidad, sabe que ya no necesita a nadie porque ha conseguido estar segura de sí misma y, por tanto, ha madurado a nivel emocional. Aparece la manzana que había sido el símbolo que la había transportado al mundo de las Maravillas para llevarla de vuelta al mundo real. La llaman para que cante y, acompañada del metrónomo y la partitura de “Cerezas Maduras” decide no cantarla pues es la canción que le han impuesto y no le gusta. Por el contrario, decide cantar la que ha aprendido en el País de las Maravillas y satisfacer sus deseos.

Miniserie *Alicia en el País de las Maravillas* (1999, Nick Willing)

Caída en la madriguera y entrada en el País de las Maravillas	Después de Alicia en un plano real en el que no desea cantar delante de todos los raros invitados por lo cual defraudaría a sus padres, siente curiosidad y se va corriendo tras la manzana que ha visto moverse y tras el conejo al cual sigue y cae en la madriguera.
Encuentro con la Oruga	Andando llega a ver a la Oruga Mayo, azul que fuma pipa y que trata a Alicia con condescendencia al preguntarle quién es y qué hace allí a lo que Alicia no sabe qué responder pues comprueba que ella ya no es ella sino que ha cambiado desde que ha pisado ese extraño lugar. Le contesta a la Oruga que no lo recuerda a lo que ésta le contesta que es peor tener miedo que no recordar. Alicia expresa que está nerviosa a lo que Oruga le contesta que eso no es posible pues va en contra de los deseos de la reina y le da unos pastelitos que dice que le concederá la posibilidad de hacerse más alta por un lado y más baja por el otro y que eso le ayudará a estar por el País de las Maravillas.
La fiesta del té	Tomando uno de los caminos llega a una mesa donde la liebre de marzo y el Sombrerero están tomando el té de forma indefinida pues el tiempo se ha detenido y, pese a mostrarse reticentes porque Alicia se sentara a su lado en la mesa, le acaban ofreciendo té, acaban contándole sobre las crueldades de la Reina, sobre el cuento de las tres mujeres y cantando la canción “La pata de palo de mi tía”.
Confrontación con la reina y salida del País de las Maravillas	Se da cuenta de que ha conseguido estar segura de sí misma y, por tanto, ha madurado a nivel emocional. Aparece la manzana que había sido el símbolo que la había transportado al País de las Maravillas para llevarla de vuelta al mundo real. La llaman para que cante y, acompañada del metrónomo y la partitura de “Cerezas Maduras” decide no cantarla pues es la canción que le han impuesto y no le gusta. Por el contrario, decide cantar la que ha aprendido en el País de las Maravillas y satisfacer sus deseos.

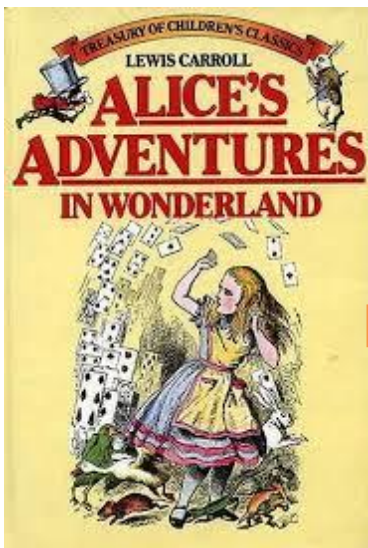
Estrategias transmedia

La escena se sitúa en el Londres de la época victoriana con una estratificación social establecida y la cual se rige por unas normas socialmente asentadas en las que la obediencia de los niños se establece como conducta canónica y, por tanto, la desobediencia está castigada.

En cuanto a las estrategias que operan sobre la expansión de los personajes, Alicia mantiene su edad, similar a la de la película animada de *Disney* (1951) así como un vestuario y maquillaje muy similares que caracterizan claramente cada uno de los personajes así como los escenarios que se recrean para una audiencia infantil frente a una audiencia diversa en el caso del género fantástico de la miniserie.

Alicia se da cuenta de que crecer implica decidir entre opciones posibles, entre caminos sin conocer, en muchas ocasiones, aquello que traerán consigo, sin un gato Cheshire que indique cuál es el mejor sino a oscuras o a ciegas.

La historia de Alicia se presta a la serialización emitida en 1999 para la NBC en dos episodios de sesenta minutos cada uno y en la que vemos claramente un mundo real en el que se inserta el mundo imaginario, mucho más rico que el real en el que tendrán lugar sus aventuras en el País de las Maravillas. Este nuevo mundo seguirá una cierta lógica del absurdo, de acuerdo con libros de Lewis Carroll que entroncan con la tradición del *nonsense literature* en la literatura inglesa los cuales eran ya poco ortodoxos en cuanto “narrativas” por lo que ofrecían una sucesión más o menos inconexa de episodios no ligados por principios de la lógica causal o de la verosimilitud. La vuelta al mundo real será breve, frente a la extensión del mundo imaginario.



Libro L. Carroll (1865/1871)



Película Disney (1951)



Miniserie (1999)

B) Segunda parada: miniserie *Alice* (2009, Syfy)



El segundo objeto de análisis radica en una miniserie de únicamente dos capítulos llevado a cabo por la cadena Syfy en 2009 también llevada a cabo por el director Nick Willing (el mismo director con el mismo formato de miniserie de 1999) que nos proporciona una perspectiva totalmente distinta a la Alicia de la factoría *Disney*, que sigue de forma infantil la historia de Carroll. En la anterior miniserie vemos que, narrativamente, se sigue de forma fiel la dimensión marco. Por ello, considerábamos pertinente analizar esta miniserie, diez años más

tarde que la anterior.

En el primer episodio *Alice* (véanse figuras 40-45) es profesora de judo que destaca por su buena forma física, su fuerza y su habilidad. Al parecer, tiene una relación con uno de sus alumnos ya que, al finalizar una de sus clases, se besa con él. Cuando llega a casa, vemos cómo utiliza un programa de búsqueda informática “Parent finder” según el cual han hallado a su padre desaparecido en Nueva Zelanda. Vive con su madre, Carol (¿En homenaje a Carroll?) a la que avisa de que va a traer un “amigo” a cenar, actividad, por lo visto, habitual en ella ya que ante la actitud de su madre dice que “este es diferente”. Cenan plácidamente y, después de cenar, su presunto novio Jack le pide que se vaya con él a conocer a su familia de noche y sin previo aviso y le da su anillo, quiere ponérselo pero ella le frena porque considera que está haciendo que las cosas se fuercen y no fluyan, no sigan su curso natural. Él le dice que es un anillo valioso, le invita a que se vaya abriéndole la puerta pero él consigue ponerle el anillo el cual tiene un sistema de apertura especial y está guardado en una caja en el bolsillo de su vestido. Cuando comenta con su madre lo que ha pasado, se percata de ello y sale de casa corriendo para devolvérselo. Ve cómo en un callejón de la ciudad unos hombres luchan con Jack y acaban metiéndolo en un furgón por lo que ella corre tras ellos sin poder alcanzarlos. En ese momento aparece un hombre con muleta que dice que Jack tiene algo que le pertenece, el anillo que Jack le ha regalado y, pese a hacer una clave de

judo, no consigue quitarle el anillo que el hombre mayor le ha arrebatado y, como en el libro, Alicia en lugar de ir tras el conejo, va tras el hombre mayor y atraviesa el espejo.

La escena se sitúa ahora en un escenario diferente: vemos el *White Rabbit* con un logo fuera en dos puertas que parecen conducir a un garaje. Al fondo del pasillo, bajo el bajo el título que se encuentra en una botellita pequeña como en el libro, la versión de *Disney* y la mini serie analizada anteriormente, vemos el mensaje “Curiosity kill the cat” y se la bebe. Pero no, no reduce pese a que eso sea lo esperado o previsible, atendiendo al bagaje de la audiencia. Por lo contrario, le hacen un tatuaje en forma de ostra lo cual tiene como referencia el cuento de la morsa y de la concha que le contaron los gemelos (y que analizábamos en el ejemplo anterior) en la que se atraía a las ostras para engañarlas y después comérselas. Allí se encuentra con una gran cantidad de personas también tatuadas. Aparece ella en una especie de caja que se va reduciendo y la van oprimiendo hasta que consigue descubrir cómo abrirla, la abre y cae al agua. Su objetivo, después de encontrarse en un lugar totalmente ajeno a ella es el de encontrar a Jack, su novio. Allí se encuentra a un hombre, Ratty que le pregunta si ella es “la” Alicia de la leyenda.

Hay un cambio de escenario que identificamos como el *Tea House*, un establecimiento que parece ser una tienda/tetería dentro de un lugar abandonado. Sin embargo, allí dentro parece que se venden acciones como si se tratara de la Bolsa en el que hay un hombre que parece ser un bróker/gurú que la controla y que tiene como visión la “conciencia limpia”, la nueva esencia de las Maravillas que es capaz de paliar “ese sentimiento de culpa por haber matado a alguien”, por ejemplo, como si se tratara de un sentimiento muy habitual allí. En este País de las Maravillas se comercializan diferentes frascos entre los que se encuentran la pasión o el néctar rosa para conseguir la excitación humana con el fin de que los habitantes, a petición de la Reina, estén felices y satisfechos con sus vidas (y no cuestionen sus vidas o el totalitarismo a los que están sometidos). La *White Rabbit* es, por tanto, una organización que se lleva a los humanos para usarlos en el casino en los que son “moderadamente felices” porque se les absorbe y se les extraen sus emociones para meterlas en frascos y comercializarlas.

El Sombrerero, que se llama a sí mismo como tal, es el jefe de la tienda de té y quiere ayudar a Alicia. Van volando al Happy Hearts Casino (Casino de los Corazones). La lógica del juego que tienen es que “todos ganan” y, por tanto, todos son felices.

Hombres y mujeres han sido abducidos y les han quitado el alma. Les quitan todas sus facultades, les dejan inconscientes y sin poder hablar. Más bien, les han quitado las emociones para crear potencias, botellas de emociones muy cotizadas entre las que se encuentran la pasión, el éxtasis, la alegría o la euforia. Los humanos, como ostras que se consumen una media de 50 o 100 al día, son utilizados como instrumentos o vía para crear cosechas de emociones especiales para que la gente sienta aquello que quiera sentir en todo momento, tal y como ordena la Reina. Hasta que el conejo no traiga el anillo que Jack le regaló a Alice, no podrán crear más emociones especiales en el País de las Maravillas.

Aquellos que no quisieron entrar en el sistema de agradecimiento instantáneo que promueve la Reina fueron llevados a la Gran Librería y suponen una amenaza para la reina ya que, con acceso al conocimiento pueden generar un juicio crítico que se traduzca en una rebelarse contra el sistema. Por ese motivo, ella desearía tenerlos controlados y quemaría la Biblioteca si conociera su paradero.

Alicia se ha convertido, entonces, en una ostra que está recorriendo el País de las Maravillas con el anillo que querían devolverle a la Reina pues se trata no de un anillo cualquiera sino de la piedra del País de las Maravillas capaz de controlar el espejo y de controlar los dos mundos y por ello representa una amenaza firme contra el Reino que hay que encontrar y que erradicar.

La Reina, para poner remedio pide que la liebre de marzo encuentre a Alice pues ella es la más rápida además de cruel y homicida (virtudes para la Reina). Ella se trata de una especie de híbrido en la que el cuerpo parece humano pero la cabeza es de conejo. Este conejo convertido ahora en un híbrido al servicio de la Reina y que busca a Alice, ayudada por el Sombrerero el cual propone solamente una solución para huir y ésta es inventar una trampa o una pista falsa para despistar a la guardia real ya que “Hay cosas en esos bosques que desafían los límites de la imaginación”. Incluso en el bosque deben huir de una criatura similar a los dinosaurios que cree que son unos sabotadores. Allí también encuentran un caballero, el Caballero Blanco que nos remite, evidentemente a otra época, a la época medieval que es un superviviente de más de 150 años que desea ayudarlos a huir llevándolos al Reino de los Caballeros donde antes de que llegara la Reina, que quiso sentir solo lo bueno y solo lo malo, les arrebató el Reino de los Caballeros, que es el reino de la sabiduría. El Sombrerero, pese a querer huir del

País de las Maravillas sigue pensando que es su hogar y cree que es un suicidio que Alicia intente buscar a Jack en el casino y considera que Jack es una persona afortunada de tener a alguien como ella que le quiera.

Alice decide seguir un gato al que llama Dina (como su gata en la vida real que en el libro de Carroll menciona) y, sentada en el bosque, se recuerda a sí misma en el pasado, cuando era pequeña y preguntando a su padre sobre el libro *Alice in Wonderland*. Alice se ha escapado y el Sombrero va en su busca con el caballo. Sin embargo, el Conejo la encuentra y la lleva hasta la Reina y es, en ese momento, cuando se percata de que Jack, su supuesto novio es hijo de la Reina de Corazones, se trata de Jack Hearth (Jack de Corazones) y que él no está enamorado de ella sino que solamente es un pasatiempo, un *affair*. Esa actuación defrauda a su madre y por ello, por su carácter mandatario y totalitario envía a su hijo al Salón de la Verdad. Se la llevan de inmediato al casino y Alice dice que todo debe ser un ensueño y que su padre debe estar con él. Dos doctores son los que han de indagar en su mente para intentar desvelar, como si estuviese en una especie de hipnosis, cuál es su pasado. Se traslada a un estado anterior en el que ella está en una cuna. Se intenta autoconvencer de que eso es solamente un sueño del que debe despertar aunque el suelo empieza a desquebrajarse hasta quedarse pendiente de un solo listón de madera en la que los dos doctores ríen y dicen que están sádicamente locos.

Ya en el segundo episodio, la novia de Jack encima de él en una cama con una actitud sensual y sexual le pregunta quién es Alice dándole un frasco que contiene “honestidad” ya que la misión de ésta es contarle los pensamientos de Jack a la Reina, función por la cual ha sido contratada. Mientras, Alice le acaba dibujando un mapa a los dos doctores locos que están haciendo peligrar su vida en la caseta. En ese momento, el Sombrero junto con el caballo la encuentran porque han podido entrar en su cabeza y huyen hacia arriba. En la azotea se encuentran unos pelícanos motorizados con los que huyen volando ya que es la única opción que tienen para huir de aquellos que trabajan para la Reina. Jack, sin embargo, los ve por una ventana y vuelan hasta que chocan contra el agua.

Los doctores le dan la dirección que Alice había dibujado a la Reina aunque no les sirve pues se trata de una localización que se encuentra en su mundo, concretamente es la “Estación centrada”. Jack le dio a Alice el reloj de Robert Hamilton con fecha del

23 de marzo y, susurrando, le dice que pertenece a su padre y cree que su padre está aquí, en el casino. Nadan con el Sombrerero hacia una playa desierta donde se encuentran con el Caballero. El Sombrerero propone ir a la ciudad con la intención de intentar contactar con la Oruga, quien tiene el contacto con el grupo organizado para la Resistencia de la Reina formado por considerar que ésta le ha arruinado la vida a muchas personas mientras que Alice le cuenta al Caballero que se siente culpable de la desaparición de su padre de forma injustificada. La Resistencia desea ayudar a Alice a ponerse en contacto con Oruga.

Aparece Jack en el bosque en el momento en que Alice y el Sombrerero están a punto de besarse. Se descubre que Jack, en realidad, trabaja para la Resistencia y, por tanto, está en el bando contrario a su madre, la Reina con la intención de intentar derrocarla como reina del País de las Maravillas y que es Jack quien tiene que llevarla a hablar directamente con Oruga por lo que se acaba yendo con Jack en caballo después de despedirse del Sombrerero. Les siguen pero pueden alcanzar llegar al hospital de los sueños donde Oruga se encuentra en el tercer piso dentro de una barca en una piscina y fumando. Su padre es el único que puede liberar a las orugas, es decir, a los humanos que viven allí y la verdadera misión de Alice es la de intentar hacer recordar a su padre quién verdaderamente es. Él fue introducido en el País de las Maravillas donde, en un laboratorio, le borraron sus recuerdos de la vida real (entre los que se incluyen los de su hija Alicia) lo cual ha provocado que él haya vivido una vida soñada, creada y manipulada en el País de las Maravillas. La supuesta historia de amor entre Jack y Alice es fingida y tiene un como misión ayudar a que el padre de Alicia recuerde y eso les permita oponer resistencia a la Reina para derrocarla.

Cuando se encuentran el padre de Alicia junto con el resto de miembros del laboratorio, cree que es un engaño para ponerle en contra de la Reina pero Alice le cuenta los recuerdos entre los que se encuentra sus desayunos, su madre y, al oír su nombre especial descubre que es él, que es su padre. En ese momento, aparece el híbrido del conejo junto al séquito de la Reina y le dice a Jack que va a defraudar a su madre y el Sombrerero y el Caballero intentan atacar al séquito de la Reina. Llevan a Alice delante de la reina, metida en una bola de plástico y se interroga al padre de ésta pero él no confiesa que sea su padre. La Reina que se siente decepcionada con su hijo dicta sentencia de destierro de Alice “Escóltela en el espejo”, dice y a su hijo dicta sentencia para que luche contra las orugas. El conejo blanco la ata para poder interrogar

a Sombrerero aunque éste le da una patada y cae. Alice ve como hay más humanos que han sido utilizados como “orugas” que atraviesan el espejo y se rebela contra ellos al ver que hay también niños que traspasan el espejo y que serán privados de sus vidas desde una edad muy temprana. Por ello, ataca a los funcionarios al servicio de la Reina y escapa con un flamenco motorizado.

Por su parte, el caballero hace un ejército de esqueletos que son los antiguos caballeros para enfrentarse a la Reina. Jack está encerrado en una habitación negra llena de ojos que se mueven aunque su prometida, contratada por la Reina va a desatarlo y le ayuda a escapar. Mientras, descubren a Alice en el casino. El Sombrerero la ayuda y hace que el resto de humanos convertidos en orugas empiecen a recordar su vida, su nombre si tienen hijos, etc. diciéndoles que han sido dormidos y que, por eso, están atorados. El padre de Alice se ha acordado de que tiene una hija la cual le apunta con una pistola. En ese momento, recuerda quién es ella y recuerda a su mujer, Carol. Todo ello acaba en un abrazo y otro de los científicos, que había intentado detenerle, le dispara y empieza una explosión. El padre, herido de un disparo de bala le dice que está orgulloso de ella y que todo ha sido culpa suya y muere.

Todos evacúan y el casino explota. La Reina manda a matar pero Alicia les hace cuestionar tanto a los humanos-orugas como a las personas que estaban bajo su mando, que ella ya no tiene credibilidad, que nadie se la cree y que ya ha perdido su poder. La Reina acaba entregándole el anillo a Alice pues el hijo, Jack tampoco obedece a su madre. La misión de Alice se ha acabado y es el momento de marcharse del País de las Maravillas después de haber vivido muchas aventuras. Pese a que Jack le propone matrimonio ella le rechaza. Aparece, también, el Sombrerero con el que había estado a punto de besarse e intenta convencerse de que es mejor que se despidan y ella vuelva a su mundo aunque él le dice que puede volver allí cuando lo desee. La tiran al espejo y la escena cambia a Alice tumbada en la camilla de un hospital. Acaba de despertar del coma y su madre le dice que solo estuvo una hora ya que uno de los constructores la encontró. Instalada de nuevo en casa, uno de los constructores va a verla y, ¡adivina! sí, es el Sombrero que ha venido a su mundo y al final se besan.

Miniserie *Alice* (2009, Syfy)

Caída en la madriguera y entrada en el País de las Maravillas	En la vida real ella es profesora de judo y lleva al chico con el que ha empezado a salir a cenar a casa y le presenta a su madre. Él desea presentarle esa misma noche a su familia y le desea regalar un anillo especial que ella rechaza pero se percata de que se lo ha escondido dentro del bolsillo de su vestido. Sale de casa a buscarle y a devolvérselo pero se lo han llevado en una furgoneta. Un hombre mayor intenta quitarle el anillo y acaba atravesando el espejo hacia el País de las Maravillas.
Encuentro con la Oruga	El Sombrerero que tiene la intención de ayudar a Alice, de la cual se está enamorando, va a la ciudad con la intención de intentar contactar con la Oruga, quien tiene el contacto con el grupo organizado para la Resistencia de la Reina formado por considerar que ésta le ha arruinado la vida a muchas personas mientras que Alice le cuenta al Caballero que se siente culpable de la desaparición de su padre de forma injustificada. La Resistencia desea ayudar a Alice a ponerse en contacto con Oruga, quien dispone de información privilegiada que pueden ayudar al futuro de Alicia.
La fiesta del té	Argumentalmente aunque no de forma lineal, podemos identificar la escena del té cuando el Sombrerero entra con Alice a la tienda de té de la cual él es propietario donde se comercializan los frascos de sentimientos y emociones que la Reina Roja ha mandado que se extrajesen de los humanos (convertidos y tatuados como “ostras”) una vez han traspasado el espejo entre las que se encuentran la pasión, el éxtasis, la alegría o la euforia.
Confrontación con la reina y salida del País de las Maravillas	Alicia consigue convencer al resto de los humanos-orugas como a las personas que estaban bajo su mando en el País de las Maravillas del tipo de persona que era la Reina Roja la cual acaba entregándole el anillo a Alice. La misión de Alice se ha acabado y es el momento de marcharse del País de las Maravillas después de haber vivido muchas aventuras. Una vez atraviesa de nuevo el espejo y en un plano de realidad después de despertar del coma en el hospital, va a visitarla uno de los constructores del edificio que es el Sombrerero con el que había empezado a sentir de forma recíproca y se besan, acabando con un final feliz por haber dado una lógica, un orden justo donde el Bien gana sobre el Mal en el País de las Maravillas y con el inicio de historia de amor en el mundo real, pero no con Jack sino con el Sombrerero.

Estrategias transmedia

Tenemos una Alicia ya adulta y profesora de judo, en buena condición física la cual ya no es rubia como sí lo era en la película de *Disney* o en la miniserie analizada de 1999 sino adulta y morena. Es una mujer trabajadora del siglo XXI cuya condición social o estrato social no es relevante en comparación al inciso de la clase pudiente de la época victoriana que sí se presenciaba en la miniserie analizada anterior. Su padre desapareció y utiliza un programa informático “Parent finder” para intentar descubrir su paradero desconocido si es que existe. El recurso de que nuestra protagonista

desconozca el paradero de su padre o bien que sea huérfana es utilizado en esta miniserie aunque también en la película de Tim Burton (2010) y es un elemento clave en la indagación del pasado y en la construcción de la identidad de Alicia del videojuego de *Alice: Madness Returns* (2011), que veremos en nuestra próximas paradas.

El cambio de género de la película de animación de *Disney* al género fantástico de la miniserie analizada de 1999 pasamos al género de la ciencia ficción, aventuras y fantasía que marcarán plenamente la historia de Alicia. Existe un cambio de cronotopo en un ámbito urbano del siglo XXI pues se dispone de las infraestructuras y la tecnología (el programa “Parent finder”) que pertenecen a nuestro siglo y en el que encontramos incluso un casino, lo cual consideramos muy acertado como un lugar propicio para el juego en el que pueden incluirse el ejército de corazones, etc. Hay elementos propios de la ciencia ficción como la liebre de marzo como un híbrido asesino que cumple con las normas de la Reina Roja. Se humanizan algunas de las figuras animales o las criaturas mágicas de la imaginación de Carroll y estas criaturas son las que dominan los humanos, que han sido convertidos en ostras. El País de las Maravillas, regido por la Reina Roja controla los humanos y los convierte en ostras. A nivel de líneas narrativas, la línea argumental del mundo real es mucho más reducida que el entramado que sucede en el País de las Maravillas, mucho más complejo y que ocupa la gran parte de la miniserie.

Cabe destacar la original campaña publicitaria *Follow the Rabbit* (*Target Marketing* y *Klip Collective*) que se realizó para promocionar la serie en la que aparecieron en Fallon cincuenta *White Rabbits* (con el mismo aspecto que en la serie) para captar la atención de la gente así como su aparición en carteles luminosos y la posterior comercialización de una caja de té que aparecían en la serie como frascos que contenían emociones extraídas de las “ostras”, es decir, los humanos que viajaban al País de las Maravillas. Esta propuesta supuso una llamada de atención a la futura audiencia de la miniserie. Para más información al respecto remitimos a la web <http://www.fallon.com/project/white-rabbit/>.



WONDERLAND TEA SHOP [ABOUT US](#) [POLICIES](#) [LOCATIONS](#) [CONTACT](#)



TEA FOR THE SOUL,
FROM THE SOUL.

One sip of our invigorating teas will mentally stimulate you beyond your wildest imagination. Our secret ingredient gives our teas the authentic emotional affect that you crave. Whether you're looking for relief from your guilt, a healthy boost of optimism, or a dose of reassurance, we have just the tea for you.



CLEAR CONSCIENCE Never again experience feelings of guilt or failure that undermine your confidence. [LEARN MORE](#)



Miniserie (1999). Director Nick Willing



Miniserie (2009). Director Nick Willing, ¿secuela?



Actualidad: Comunidad de fans en redes sociales como Facebook



Dado que sigue el formato de serie, cabía comentar la existencia del spin off de *Once Upon a Time* que dio lugar en 2013 a *Once Upon a Time in Wonderland*

C) Tercera parada: película *Alicia en el País de las Maravillas* (2010, Tim Burton): “La forma de hacer lo imposible es creer que es posible”



Alicia Kingsleigh es una niña de siete años que se despierta de una pesadilla aunque allí está su padre, al borde de su cama para tranquilizarla y decirle que no pasará nada. Esa misma pesadilla se repite constantemente y es siempre la misma: ella cayendo por un agujero y viendo un conejo con chaleco, un gato que sonríe y una oruga azul. Charles, su padre, un empresario soñador y visionario murió. Identificamos que se trata, evidentemente, de la Alicia que conocemos además que identificamos, también, todos los elementos mencionados.

La escena se sitúa ahora trece años más tarde (véanse figuras 34 -37), momento en que ella va a cumplir veinte años y va junto con su madre en carruaje a una fiesta que ella desconoce que se la de su pedida de mano. Ella se cuestiona “¿Quién decide que es lo apropiado?” pues no quiere llevar medias porque se siente como un besugo aunque sea lo que debería llevar de acuerdo a cómo marcan los cánones de vestuario de la época victoriana inglesa. Esta es una broma que sí le hubiera hecho gracia a su padre pero no a su madre la cual crea un ambiente incómodo por el cual Alice se disculpa. Llegan tarde y la impuntualidad no está bien vista socialmente: llegan al palacio lleno de invitados cuyo aspecto es extraño y se asemejan a criaturas del País de las Maravillas.

Este palacio pertenece a un Lord, quien compró la empresa del padre de Alicia y que ahora pretenden casarla con su hijo a modo de matrimonio concertado. Alicia baila con éste que, pese a ser Lord no es del gusto de Alicia aunque ese no sea su deseo ya que empieza a divagar preguntándole si se imagina los hombres con vestidos y las mujeres con pantalones y él dice que es preferible que se calle todo ese tipo de ocurrencias. Dos gemelas le alertan de que esa es su fiesta de pedida y que el Lord va a pedirle matrimonio, a lo que su hermana mayor dice que es lo mejor pues es lo que debe hacer para no convertirse en una solterona como su tía y que tenga que estar al cargo de

su madre toda la vida. Ignora que la madre de él quiera hablar con ella pues ve un conejo blanco que llama su atención y desea ir tras él donde, por uno de los jardines se encuentra con el marido de su hermana coqueteando con otra chica. El Lord le pide que vaya al celador en diez minutos y es allí donde, delante del resto de invitados, le pide que se case con él pero ella decide ir tras el conejo.

Cae dentro de una madriguera, en una habitación circular con un montón de puertas que no puede abrir. Es cuando se percató de que hay una mesita de cristal donde se encuentra una llave que le va a permitir el paso por una puerta pequeña que se encuentra tras una cortina, al País de las Maravillas. Bebe el contenido del frasco que pone “Drink me” en la que reduce de tamaño y le permite entrar por la puerta ahora que es pequeña y que dispone de la llave. A continuación el escenario cambia al País de las Maravillas en el que come un bocado del pastel que lleva como instrucciones en un cordel “Eat me” que la hacen aumentar de tamaño. Allí se encuentra con muchas criaturas que la achacan de ser una falsa Alicia pues ya no es una niña sino una mujer de veinte años y la primera vez que estuvo allí tenía siete años. Al considerarla una impostora e interrogarla, acuden a Absolent (la Oruga Mayor) pues consideran que es sabio y que todo lo sabe. Absolent pide que se desenvuelva el compendio (una especie de calendario lleno de ilustraciones muy semejantes a las de J. Tenniel) en el que pueden ver el transcurso de los acontecimientos que están por venir.

Al sentirse acusada por los demás, Alicia se intenta convencer de que ese es realmente su sueño del que debe despertar pero, ¿cómo? prueba de pellizcarse pero no se despierta. Salen corriendo y llegan al reino de la Reina de Corazones con la cabeza exageradamente grande que está sentada en su trono buscando quién es el culpable del robo de tres de sus tartas. Ha sido uno de los sapos que están a su servicio y le manda a que le corten la cabeza.

El Oráculo dice que Alicia va a matar al *galimatazo*, la criatura que está al servicio del reino aunque la Reina va intentar impedirlo. Aparece el gato Cheshire que tiene la habilidad de aparecer y desaparece cuando le place y la llevará con la liebre de marzo y con el Sombrero.

Llegan a la hora del té en que se encuentran la liebre de marzo y con el Sombrero (Tim Burton) en el que reina el absurdo y en que conspiran para que reine la Reina Blanca y, para que Alicia no corra peligro, la querrán llevar hasta ella. El

Sombrerero le cuenta que trabajaba para la Reina Blanca hasta que apareció la Reina Roja para quemarlo todo y todo quedó en cenizas. Los guardias de la Reina Roja cogen al Sombrerero aunque Alicia decide rebelarse porque considera que apostar es su sueño y pide que la lleven a la sala del castillo donde está el Sombrerero porque está ahí por su culpa. Se infiltra entre los jardines y es cuando se encuentra la reina jugando al croquet. Come el pastel que la permite aumentar considerablemente de tamaño y finge llamarse “Am” porque es de Amserten y es bien recibida por la reina por el gran tamaño de su cabeza. Traen al Sombrerero delante de todos y la Reina le pregunta si sabe dónde está Alicia y le dice que puede hacerle un sombrero.

Se oponen la Reina Blanca con la Reina Roja, ambas hermanas y representantes de una oposición binaria entre el Bien, la luminosidad y la reina amada por todos (Reina Blanca) y el Mal, la oscuridad, la reina temida (Reina Roja). Se ven en la obligación de luchar con sus respectivos paladines (la Reina Roja con el galimatrazo, una criatura horrorosa y peligrosa y la Reina Blanca, con Alicia) porque la Reina Roja así lo desea pues ahora el mando lo tiene la Reina Roja que prefiere ser temida a ser amada. Se está cumpliendo lo que marca el Oráculo: gana la Reina Blanca y cree que lo que está viviendo ya no es ningún sueño sino un recuerdo. La Alicia “de leyenda” era ella cuando era pequeña, a sus siete años, es decir, ya había estado en el País de las Maravillas.

Alicia vuelve a un plano de realidad en el que, en el celador delante de todos decide no casarse porque dice que no le conviene y decide hacer negocios con el padre del novio el cual le permitirá trabajar para él, teniendo una visión de negocios semejante a la de su padre y con la intención de expandir el comercio por toda China e Inglaterra pasaría a ser el primer en comerciar con China. Le da las explicaciones a su hermana de que no quiere defraudarlas pero como es su vida, debe decidir qué hacer con ella y le dice a su madre que conseguirá dedicarse a algo, a los negocios.

Película *Alicia en el País de las Maravillas* (2010, Tim Burton)

Caída en la madriguera y entrada en el País de las Maravillas

La película nos muestra, en primer lugar, una Alicia de niña y la relación que tiene con su padre cuyo nombre parece ser una referencia al autor de los dos libros, Charles Lutwidge Dogson.

Alicia parece que accidentalmente ve el conejo y va tras él pero no ha sido su intención la de entrar y caerse en la madriguera del conejo. Entra, por accidente, en el País de las Maravillas aunque de forma violenta en comparación al libro de Carroll. La identidad se cuestiona desde el momento en que el conejo blanco se pregunta si ella será la verdadera Alicia ya que ella ya no es la inocente niña y, por tanto, en el momento en que se pone en tela de juicio si ella es la verdadera Alicia significa que ha habido una Alicia anterior que ha estado allí y en ese momento se activa el bagaje cultural y el imaginario de la audiencia con respecto a la protagonista.

Encuentro con la Oruga

Alicia se encuentra con la Oruga cuya naturaleza es superflua varias veces durante su viaje por el País de las Maravillas para ir tratando aspectos que conformarán su identidad. La razón para encontrarse con él es el hecho de que dispone de un mayor conocimiento de las criaturas del País de las Maravillas y es quien puede determinar y juzgar la verdadera identidad de Alicia. La Oruga le facilita la persona que será más capaz de ayudarla que él mismo que se trata del Sombrero que, cronológicamente encontrará en el evento futuro. El último encuentro de la Oruga con Alicia es únicamente para hacerle reflexionar sobre cómo ha variado o se ha visto modificada su identidad y, por tanto, sirve como un símbolo de identidad y de cambio.

La fiesta del té

Los compañeros de Alice lo llevan a buscar al Sombrero porque consideran que él puede tener una especial visión que puede ser útil para determinar la identidad de Alicia que no es estrictamente la que el País de las Maravillas necesita para derrotar a la Reina Roja y reestablecer El País de las Maravillas. Alicia considera el Sombrero debe responder decorosamente la mesa ya que se encuentran en la fiesta del té.

El Sombrero, respecto a la cuestión del tiempo argumenta que ha tenido que matarle como si estuviera personificado. Se mantiene la pregunta: “¿En qué se parece un cuervo a un escritorio?” aunque Alicia no puede responder pues no tiene esos conceptos pertenecientes al País de las Maravillas. Alicia empieza a hacerle preguntas sobre quién es la Reina Roja ya que no está muy convencida de que pueda derrotar a la criatura en duelo y es cuando el Sombrero se percata de que ella ha perdido su “muchedad” (en comparación con la Alicia primera que visitó el País de las Maravillas).

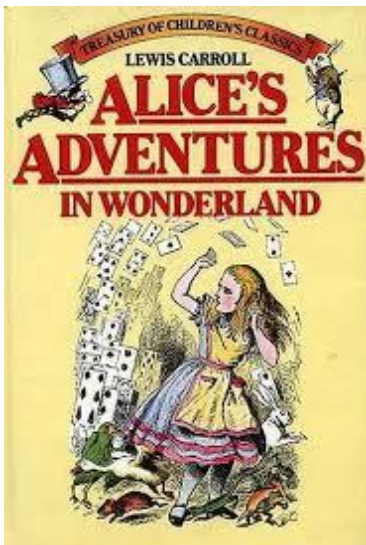
Confrontación con la reina y salida del País de las Maravillas

La percepción de Alicia sobre la Reina Roja es la de actuar de forma arbitraria imponiendo un sistema articulado de normas que depende de su propia decisión y que tiene repercusión en el resto de criaturas del reino. Por tanto, la Reina adopta una posición de poder y trata al resto de criaturas como se tratasen de objetos y por ello sabe que no puede contradecir (al menos abiertamente) la reina porque ella es quien dicta e impone las reglas en el País de las Maravillas. Sin embargo, conoce que las acciones que se deriven de la Reina hacia su persona derivarán de su actitud como invitada por la Reina. Alicia es tratada por la Reina como traidora y enemiga.

Su próximo encuentro es en la batalla final entre la Reina Blanca (el bien) y la Reina Roja

(el mal) en el que ella debe concienciarse para poder ser el paladín de la Reina Blanca y, para ello, repite seis cosas imposibles que ella quería hacer posibles recitándolas (y que conectan con la frase del principio “La forma de hacer lo que es imposible es creer que es posible”) y acaba cortándole la cabeza al galimatazo, el paladín de la Reina Roja (utilizando el mismo castigo que la ésta impone).

Alicia abandona el País de las Maravillas habiéndose llevado grandes experiencias que han ido construyendo su identidad y que tendrán un efecto decisivo al otro lado, en su vida real. Ya ha vivido una situación que ha podido dominar y esta misma posición de poder y de determinación es la que se mantiene cuando abandona el País de las Maravillas ya que, con la ropa sucia después de la caída por la madriguera, es capaz de rechazar la petición de mano incumpliendo aquello que todos los presentes, incluida su familia, esperaban. Por el contrario, ella dice de forma convincente que le gustaría dedicarse a otra cosa con el antiguo colega de su padre, proponiendo nuevos proyectos comerciales con China, ampliando el horizonte de expectativas (que ya habían sido ampliadas en sus experiencias imaginadas).



Libro L. Carroll (1865/1871)



Película Disney (1951)



Película Tim Burton (2011)

(Producida y distribuida por Disney)



Videojuego Disney (2013)



...Secuela *Alicia a través del espejo* (2016)

A) Cuarta parada: videojuego *Alice Madness Returns* (2011, American McGee)



Nuestra cuarta parada nos sitúa en la indagación del universo de Alicia el cual se expande a través del videojuego y donde el trabajo artístico así como la consideración de los libros de arte son muy notables. Los dos videojuegos, *American McGee's Alice* (Rogue Entertainment, 2000) precuela de *Alice Madness Returns* (Spicy Horse, 2011), objeto de nuestro análisis, están dirigidos por el diseñador American McGee parten de la obra para construir un mundo nuevo. Tal y como señala Sánchez-Mesa Martínez (2011: 119)

Una de las formas de esa arquitectura narrativa de la que habla Jenkins es *la evocación de historias* a través de la inmersión en espacios conocidos que reenvían al visitante a dichas narrativas (*evocative spaces*).

El mundo de Alicia sería activado en el caso de *American McGee Alice* (Rogue Entertainment, EA 2000), “una de las reescrituras más interesantes producidas en este espacio intermedial al que venimos refiriéndonos”. La califica de que el diseñador American McGee nos ofrece ofrece una versión más oscura y, por momentos, más grotesca y sin duda más violenta de los dos clásicos de Lewis Carroll pues:

“LA FANTASÍA SE CONVIERTE EN PESADILLA Y LA CURIOSIDAD INFANTIL SE TORNA EN DESEO DE VENGANZA PARA UNA ALICIA, YA ADOLESCENTE, que tras años de internamiento en un psiquiátrico regresa al dominio de la Reina de corazones para ajustar cuentas por la muerte de sus padres en un incendio y restablecer la justicia en un país deformado por su propia locura. La exploración

y “reencuentro” con la práctica totalidad de las situaciones y personajes de los libros (ahora claramente divididos entre coadyuvantes y oponentes o enemigos) así como el contrapunto, paródico, con el intertexto del filme de animación producido por Walt Disney en 1951 (*Alice in Wonderland*), hacen de ESTE JUEGO DE ACCIÓN 3D “EN TERCERA PERSONA” UN CASO APASIONANTE PARA EL ESTUDIO DE LAS TRANSFERENCIAS INTERMEDIALES LITERATURA-CINE-VIDEOJUEGOS.

Según Sánchez-Mesa Martínez (2011: 119): “El diseño cibertextual de American McGee, quien cumple con el principio de “expansión” de aquellos mundos de ficción arraigados en el imaginario de la comunidad de lectores y espectadores del mundo de Alicia”.

Los dos videojuegos, *American McGee’s Alice* (Rogue Entertainment, 2000) y *Alice Madness Returns* (Spicy Horse, 2011) están dirigidos por el diseñador American McGee parten de la obra para construir un mundo nuevo, un universo riquísimo y totalmente oscuro, violento, demente rozando lo patológico. Se trata, en los dos casos, de universos muy distintos y, aunque vamos a centrarnos en *Alice: Madness Returns* (2011), consideramos relevante proponer una mínima explicación de su precuela *American McGee’s Alice* (2000).

Precuela *American McGee’s Alice* (2000)

Caída en la madriguera y entrada en el País de las Maravillas

El videojuego empieza con una Alicia que nos presenta su casa con un salón lleno de elementos que forman parte de los que aparecían en los dos libros de Carroll (cartas, un reloj similar al del Conejo Blanco) y se enfoca una fotografía donde aparece ella abrazada por sus padres. Alicia aparece dormida en su cama, sujetando su conejo y parece que se ha quedado dormida leyendo el libro de Alicia en el País de las Maravillas ya que se ve la ilustración de Alicia tomando el té con el Sombrero, la Liebre de marzo y el lirón junto con otras ilustraciones que no son visibles. El gato que está en el salón cuya identidad parece responder a la del gato de Alicia, Dina, ha sido la causante del incendio que ha quemado la casa. El gato intenta rescatar a Alicia, llamándola para que despierte e incluso se escucha una voz de fondo que identificamos con el Conejo Blanco y que llama a Alicia.

Alicia finalmente se levanta mientras las llamas se extienden e intenta ir hacia la habitación de sus padres pero es demasiado tarde porque las llamas y el humo ya han llenado su habitación. Su padre le dice que se vaya para que pueda salvarse y le hace caso apareciendo en la nieve mientras oye los gritos horribles de sus padres.

A continuación vemos a Alicia tumbada en una nueva cama con los ojos abiertos esta

vez, con una expresión solemne y se escucha una voz femenina y una sombra que le dicen que ya han pasado bastantes años desde el incendio y consideran que el Conejo Blanco va hacerla sentir mejor. Alicia está en un psiquiátrico traumatizada por la muerte de sus padres. Ella se encuentra en una sucia habitación con barras de hierro donde parece prisionera ya que aparece esposada y con un vendaje en su muñeca de lo cual se podría plantear la posibilidad de que se hubiera intentado suicidar pues ha pasado de tener una vida feliz con su familia a estar viviendo sola y traumatizada en un psiquiátrico. Alicia recupera su juguete, el Conejo Blanco el cual coge para rodearlo entre sus brazos y le dice “Sálvanos”.

En ese momento la escena cambia ya que aparecen cartas que caen, un reloj roto y el Conejo cayendo y cuando cae, se enfoca a Alicia cayendo por un agujero azul y entrando en El País de las Maravillas. El Conejo Blanco por el cual Alicia va tras tiene un aspecto radicalmente distinto: tiene una apariencia oscura con tonos grisáceos aunque su mensaje es el mismo: es tarde y tiene prisa y, por tanto, se marcha. El gato Cheshire guiará a Alicia a través del videojuego y sobre cómo alcanzar al Conejo cuya apariencia también se ha modificado y el País de las Maravillas también ha cambiado, tal y como nota Alicia.

Encuentro con la Oruga

Alicia encuentra la Oruga cuando va buscando el Conejo Blanco aunque se encuentra a éste primero y le aconseja que busque la Oruga puesto que ella conoce aquello que Alicia necesita hacer y le advierte de su difícil carácter. Ello nos da cuenta de que Alicia ya ha estado allí antes. Alicia sí es capaz de recordar lo que sugiere que sigue teniendo una relación con su pasado en el País de las Maravillas y que conecta con los libros de Carroll. El Conejo Blanco muere por una persona gigante que después se descubre que es el Sombrerero lo cual hace que Alicia se lamente y se replantee por qué debe continuar si toda la gente cercana a ella muere. El gato Cheshire aparece y la induce a que continúe y la lleva a ver a la Oruga.

Cuando van a verla, está sentada fumando y cuando la ve la reconoce “Ah, Alicia...has vuelto” lo cual implica que ella ha estado allí antes. Alicia desea poner las cosas en su lugar y la Oruga le revela que ha vivido con la culpa de haber sido la única superviviente del incendio que causó la muerte del resto de su familia. La Oruga le pide que madure a nivel emocional aunque ella necesita crecer para poder matar a la Reina Roja para reestablecer el orden en el País de las Maravillas y definir su identidad. Más adelante, tiene algunos encuentros con la Oruga en los que la alentarán a derrotar la Reina Roja y debe seguir allí para salir de los recuerdos de su tragedia y desprenderse de su culpabilidad impuesta y salvarse de la muerte a ella y al resto.

La fiesta del té

La escena que se corresponde con la fiesta del té tiene la correspondencia en el videojuego con su entrada en el psiquiátrico en el que todos sus miembros y participantes están locos y son dementes. Se encuentra con el Sombrerero, la Liebre de marzo y el lirón y el té se menciona en ocasiones y el tiempo aparece a modo de acertijos y misterios. Alicia ya se había encontrado con el Sombrerero cuando tenía un tamaño reducido y había matado a su amigo, el Conejo Blanco (lo sabemos por el color de sus zapatos gigantes). Por tanto, el Sombrero es capaz de actuar con mucha maldad. Él la secuestró y despertó en lo que parecía ser una especie de parodia de asilo mental o psiquiátrico lleno de criaturas que transitan sin sentido resultado de lo que han experimentado allí lo cual les ha vuelto locos. El tiempo allí no importa pues ni se

puede volver atrás, ni adelante y todo apunta a que el Sombrerero es el responsable del estado de locura de todas las criaturas por lo cual Alicia desea descubrir quién la ha raptado y quién ha causado ese tormento a todos.

Alicia irá a buscar la Reina Roja aunque volverá a encontrarse en la base del psiquiátrico repleto de mesas e instrumentos utilizados para operar y torturar y parece ser el lugar desde donde el Sombrerero maquina todos sus experimentos y donde la Liebre de marzo y el lirón se encuentran. También han sido operados y algunos de sus órganos se han cambiado por miembros mecánicos. Tanto la Liebre de marzo como el lirón están despiertos y pendientes de la presencia de Alicia los cuales le confiesan que se han visto sometidos a las formas más crueles de tortura y se les ha negado su té y le piden a Alice que les libere aunque ella duda de si ellos son, simplemente, defectuosos y cree que las “cosas malas” solamente le suceden a las “malas personas” pero ellos argumentan su inocencia y achacan su situación al hecho de que el Sombrerero se ha vuelto loco. El objetivo del Sombrerero es crear un ejército de criaturas y bestias mecánicas, tal y como el gato Cheshire le ha revelado a Alicia. El Sombrerero está loco por el mercurio que el fabricante de mercurio usa y, por tanto, es envenenado. La liebre le dice a Alicia que el Sombrerero siempre va sobre las seis de la tarde, alrededor de la hora del té y para maquinar sus experimentos. Alicia cree que si manipula el reloj central, el Sombrerero podrá ser engañado y Alicia irá desplazándose por encima de una gran tabla con tazas de té y terrones de azúcar lo cual le permitirá entrar a través de una puerta y acceder a la habitación donde se controla el reloj. Esto le permitirá manipularlo y pararlo a las seis.

El Sombrerero aparece en una habitación dividida y llena de relojes. Alicia debe matar al Sombrerero con la intención de continuar viajando y encontrar a la Reina Roja y encuentra un reloj que es capaz de parar el tiempo y cuando lo usa le permite moverse libremente por todo y haciendo que sus enemigos sean vulnerables a sus ataques.

Confrontación con la reina y salida del País de las Maravillas

Antes de la batalla con la Reina Roja, el gato Cheshire se le apareció para decirle que había sufrido gran daño pero que también había causado alguno aunque tendrá más pruebas desgarradoras que superar en la que no podrán seguir viviendo ella y la Reina Roja. Ellas son dos partes de lo mismo aunque su frase queda inacabada pues unos tentáculos lo matan. Ese tentáculo pertenece a la Reina Roja que ha matado al compañero de Alicia para que no le revelara la conexión entre ambas. Después de lamentar su muerte, Alicia entra en una nueva habitación donde se encuentra un trono al final del cual se encuentra la Reina Roja la cual parece esconder su verdadera identidad. Alicia se pregunta sobre quién es ella y la Reina Roja flota por los aires y con sus tentáculos, ataca a Alicia.

Una vez que la Reina ha sido derrotada, la Reina Roja le revela su verdadera identidad y entonces en la cara de Alicia aparece una boca enorme monstruosa que pertenece a la Reina. La malvada Alicia, la que está dentro del monstruo, le habla a la “buena” Alicia para afirmarle que ahora es ella quien dicta las normas allí y es la que tiene el poder sola y que sus interferencias no serán toleradas ya que este nuevo reino es para los que han madurado. Le dice que en este nuevo reino no tienen lugar los soñadores ya que no pueden sobrevivir allí. La Reina Roja le dice que ella teme la Verdad y que vive en las sombras puesto que sus intentos por recuperar un estado mental sano han fallado. Le

pide que intente poner en un lugar seguro sus propias desilusiones y le alerta de los riesgos de su inevitable aniquilación. Además, la Reina Roja le dice que dice que si Alicia la destruye, ella la destruirá pero si se marcha alguna parte de ella (algún hueco) podrá sobrevivir. Si se queda, la derribará y se perderá para siempre. Sin embargo, Alicia decide quedarse y matar la Reina Roja lo que le sigue una nueva batalla.

Después de la última batalla con la Reina Roja, se produce una explosión de luz que emana de Alicia y se extiende por todo el País de las Maravillas y todo lo que toca se transforma a la forma en la que originalmente Alicia recordaba y concebía al País de las Maravillas. Alicia consigue la victoria contra la Reina Roja y devuelve El País de las Maravillas a su estado “original”, al de sus recuerdos antes de la explosión y la muerte de sus padres. Eso permite que todos sus amigos y sus aliados revivan y que su maldad se haya difuminado.

Podemos ver ahora una nueva Alicia feliz que cierra el libro, en el plano de realidad y concretamente el capítulo 12 “Happily ever after” en el que puede leerse “Sí, Alicia, ¡nos has salvado!” pero no solamente los ha salvado a ellos sino a sí misma. Cierra el libro sonriendo, coge a su gato y sale del psiquiátrico. Este gato se parece al que causó la muerte de sus padres aunque vemos como, simplemente, se va sin conocer en qué dirección.

En el videojuego del 2011 Alicia ya desquiciada, ha conseguido abandonar el psiquiátrico/manicomio en el que había sido ingresada después de la muerte de sus padres y de su hermana en un accidente doméstico, un recuerdo del cual no va a poder desprenderse nunca. Alicia vive ahora bajo los cuidados de Dr. Bumby, un psiquiatra consagrado de Londres que insiste en la idea de que ella debe abandonar el recuerdo de su pasado de la trágica pérdida de su familia pero no es lo mismo dictaminarlo que llevarlo a cabo, ella no es capaz de abandonar ese recuerdo. Por el contrario, ella recreará ese recuerdo y se mantendrá firme en la búsqueda, indagación y profundización del responsable de la muerte de su familia que forma parte del pasado, un pasado que será determinante en su presente el cual estará formado, contaminado y plagado de recuerdos que se insertarán en su presente. Mientras, intentará salvar un País de las (no) Maravillas decadente, loco, demente y cuyas reglas responden a una lógica (absurda) dictaminada por la Reina de Corazones, un País amenazado por ésta y el misterioso Tren Infernal.

El mismo juego nos proporciona la indagación en su pasado ya que en los “contenidos extra” se nos cuenta la historia a través de las “Notas extraídas del diario del doctor Hieronymus Q.Wilson” del psiquiátrico Rutledge. Consideramos pertinente indagar en su historia a través de la perspectiva del psiquiatra para entender la

personalidad, las acciones, los objetivos y la identidad de nuestra (desquiciada) Alicia de *Alice: Madness Returns* (2011).

El 5 de noviembre de 1863 Alice Liddlell sufrió graves quemaduras en el incendio que destruyó el hogar familiar en Oxford y se cobró la vida de sus padres y su hermana mayor, Lizzie. La piel quemada de Alice se iba curando lentamente durante el año que estuvo hospitalizada aunque el trauma causado por la terrible muerte de su familia se intensificaba y su estado de huérfana pasaba del coma a la histeria incontrolada y al coma de nuevo en cuestión de horas. Según los médicos suponía un peligro para su integridad y se ordenó el confinamiento indefinido en una institución psiquiátrica. Un examen preliminar el 11 de noviembre de 1864 se dictaminó que Alicia era insensible a cualquier tipo de estímulo como si se estuviera preparando para morir, según los profesionales y no la enviaban a las catacumbas de Bedlem por su edad aunque tenían razones para hacerlo como su indiferente pasividad, su sobrenatural silencio y su evidente demencia. Le prescribieron un tratamiento durante los seis primeros meses de 1865 y los mejores remedios conocidos como eran las sesiones de escayola fría, las sangrías ineficaces e improductivas, las aplicaciones con aparatos de descargas inútiles y dosis de láudano. Se llegó incluso a experimentar con contenciones y camisa de fuerza la privación sensorial, la confiscación de su conejo de juguete y la supresión del té aunque no funcionó.

Alicia no se opuso al tratamiento pero tampoco reaccionó sino que se bloqueó y se cerró al mundo exterior, inundándose en su mundo de introspección. Se le diagnosticó de demencia y entró en coma y, como su debilidad mental no iba acompañada de debilidad física, se tenían esperanzas en su recuperación aunque, objetivamente, había pocos indicios. En el otoño de 1873, después de un periodo de ocho años de somnolencia intermitente, Alice se comunicó mediante dibujos y el primero de ellos fue un inquietante gato. Aunque le siguieron ataques de cólera, gritos y sollozos histéricos y convulsiones, por lo que debía ser sedada. A finales de noviembre, Alicia respondió a su entorno de forma comprensible: los camilleros (sobrinos del director) la insultaron y ella cogió una cuchara como si fuera un cuchillo y, en un ataque de furia, le hizo una cicatriz a uno de los gemelos y dejó al otro sangrando como un cerdo acorralado. Sin embargo, también la usó como un arma en sus propias muñecas pero el personal impidió que se causara daño físico y volvió a su estado anterior: días en

silencio, esbozos de personajes y escenas fantásticas, recitales de poemas sin sentido, delirios incomprensibles, trances catatónicos, gritos y gemidos inteligibles.

En la primavera de 1873 empezó a hablar primero de forma civilizada y que alternaba con la vulgar, un discurso explicativa y enigmático proyectando su caótico, violento, enajenado y aterrador mundo de ensueño. Los periodos de lucidez iban creciendo y se hizo más reservada y compartía su tristeza, su dolor por la pérdida de su familia y por sí misma. Además, canturreaba con más frecuencia sus visiones y la conversación era una conexión con el mundo real y una evolución a nivel médico. Las charlas convincentes pero inconexas sobre el País de las Maravillas, las reuniones de té, un bosque “fungífero”, la “superfluidez”, las explosivas cajas de sorpresas, los “snarks”, los dados demoníacos y la “infame” Reina Roja. Su estado de ánimo transitaba del pesimismo descorazonador a una feroz cólera o calma segura.

Hasta el otoño parecía que Alicia sufría un “renacer” que dudaba entre la fantasía y la realidad y después de diez años de tratamientos de haber recibido todas las posibles terapias, salió de su estado catatónico seguía sin responder a las órdenes del psiquiatra. Parecía curada pero se había curado ella sola, no por el efecto del tratamiento o de los medicamentos. Sus alucinaciones la acosaban y frustraban más que asustarla, el psiquiatra accedió a los ruegos del director ya que, como parecía improbable una mayor curación y consideró que continuar con su confinamiento era una pérdida de tiempo para todos. Por ese motivo, sin familia ni amigos y en posición de una pequeña herencia, Alicia abandonó Rutledge en noviembre deprimida pero dispuesta a luchar por su cordura. La enfermera Witless le buscó trabajo con el Dr. Bumby y Alice quedó bajo su protección en el Hogar de Houndsditch y Refugio para Jóvenes Rebeldes del distrito del este.

Con respecto al complejo entramado narrativo del videojuego y la significación del pasado para el objetivo de Alicia, Pereira dos Santos Araújo (2013: 168) sostiene:

Alice Madness Returns traz interessantes inovações em relação ao primeiro jogo. Intercalando momentos em que Alice volta ao mundo real e se encontra com diversos personagens que fazem parte do seu contexto, com momentos em que ela se encontra no País das Maravilhas, a narrativa vai tecendo uma delicada teia de acontecimentos que desvela o que verdadeiramente aconteceu com a família

de Alice. É interessante notar que cada capítulo/fase desta narrativa reúne uma quantidade significativa de fragmentos de lembranças que Alice necessitará recolher para reconstruir os fios de sua memória e chegar ao fim do mistério.

La indagación y profundización en el pasado de Alicia es la más rica de todos los productos culturales analizados y de esa construcción depende la identidad de la Alicia del videojuego. De la historia tenemos, evidentemente, resonancias de la historia de Alicia de Carroll: la ilustración del gato inquietante (que se correspondería con el Gato de Cheshire), los gemelos sobrinos del director (con los gemelos del libro), la referencia al cerdo acorralado; los esbozos de personajes y escenas fantásticas que pueden recrear el País de las Maravillas. También, las charlas sobre el País de las Maravillas, las reuniones de té o la “infame” Reina Roja.

Después de conocer la dimensión marco en la que se van a insertar los distintos programas narrativos individuales que configurarán los diferentes capítulos, luchas y combates que Alicia deberá ir superando y que, todos juntos serán viajes por diferentes escenarios donde Alicia conocerá o redescubrirá criaturas que no había imaginado nunca de esa manera y que configurarán el País de las Maravillas, mundo imaginado rico. Por ello, antes de analizar propiamente las estrategias transmedia que se utilizan, debemos realizar un esquema del desarrollo narrativo del videojuego, dividido en seis capítulos:

<i>Alice: Madness Returns (2011)</i>	
Prólogo	Plano de realidad: Alicia se encuentra en una sesión de hipnosis viajando al País de las Maravillas de un psiquiátrico de Londres donde vive con otros huérfanos desde la tragedia de la muerte de su familia en un incendio.
Capítulo 1: Los dominios del Sombrerero	<u>El valle de lágrimas</u> : llegada al País de las Maravillas y encuentro con el Gato Cheshire, avanza por un escenario lleno de fichas flotantes y hongos. Cae por el precipicio y encuentra un frasco donde pone “Bébeme” y consigue la habilidad de nadar y también aumentar y reducir su tamaño. Podrá seguir avanzando saltando hasta la casa de la duquesa.
	<u>La casa de la duquesa</u> : se encuentra una nueva arma, el molinillo de pimienta. Destruye las colmenas y sobrevuela la zona donde encuentra morritos de cerdo que le descubrirán caminos secretos. Se abre el País de las Maravillas y se inicia un nuevo combate. Se encuentra las teteras y el Sombrerero, un nuevo enemigo. Reduce su tamaño y es capaz de ver el puente invisible, cruzarlo, tocar al cuerno para llamar al tranvía y entrar en la fortaleza del Sombrerero.
	<u>Los dominios del Sombrerero</u> : Alicia salta entre los vapores y entra en la muralla. Se enfrenta con la tetera Ojo a la que tendrá que combatir. Saltando por otra plataforma,

	<p>alcanza el tobogán y bombas conejo, que le sirven para destrozarse rocas y seguir avanzando y reventar la roca para llegar al Sombrerero, que ha perdido sus extremidades porque el lirón y la liebre (de marzo) se las han llevado.</p>
<p>Capítulo 2: En las profundidades</p>	<p><u>Trundalandia:</u> Alicia es rescatada en el muelle por unos pescadores con intenciones ocultas. Sube a una posada, es atacada en el primer piso y vuelve al País de las Maravillas. Combate con las ruinas y los peces esqueleto. En una sala encuentra el caballito de juguete, una nueva arma para combatir a los nuevos enemigos. Desciende por el lado del tobogán, combate y entra en una cueva donde colecciona piezas de rosa. Derrota al “snark” y salta a la placa de hielo, entra en una botella y empieza una escena con el almirante.</p> <p><u>Profundidades ilusorias:</u> después del combate, el almirante le da a Alicia un pase para poder ver la obra del carpintero en una zona llena de medusas. El objetivo es ir al fondo, superando al genio invisible y pone una bomba sobre el interruptor. Llega a la ciudad Fondo Barril a través de una plataforma y se dirige hacia el “Teatro Carril Deprimente” donde encuentra ruinas flotantes que atacan disparando bolas rojas. Alicia salta entre las plataformas para alcanzar llegar al circo del carpintero.</p> <p><u>La obra del carpintero:</u> Debe vencer cangrejos, activar dianas hasta llegar a la boca de la piraña y al otro lado está el pulpo que tiene el guion de la obra pero para conseguirlo deberá encontrar sus escondites, observando los dibujos que éste hace para seguir el camino adecuado. Coloca bombas en los interruptores para ir consiguiendo nuevas plataformas que abran el camino para continuar. Después, el objetivo de Alicia es ayudar a la cantante a limpiar los conductos que le dan el tono y ayudar al pez a seguir la partitura. Tiene que convencer a las ostras para que abandonen el lugar camino del circo y reunir, después, los espíritus de los fantasmas. Una vez liberados, se abre un nuevo tobogán y Alicia se enfrenta con la ruina colosal, un enemigo importante. Alicia llega por los pasillos del teatro al salón principal donde están las criaturas que acaba de ayudar.</p>
<p>Capítulo 3: La arboleda oriental</p>	<p><u>El valle de la muerte:</u> Alicia no sabe discernir si se encuentra en el mundo real del País de las Maravillas y se siente desconcertada pero ver al gato Cheshire le corroboró que estaba en un plano imaginario. Alicia lucha con un conjunto de ruinas, da una calada a la pipa para que le indique el camino hasta que consigue el cañón tetera, un arma a distancia muy potente que puede dañar a un grupo de criaturas a la vez y romper muros a distancia. Al final del valle, sigue el humo de la pipa y oye la voz de la oruga y el humo la transportarán al misterioso Oriente.</p> <p><u>El misterioso Oriente:</u> Alicia llega a una isla donde tendrá que combatir con avispas samuráis y la avispa Daimyo, mucho más fuerte que las demás. Alicia debe encontrar las piezas del puzle para abrir el camino, cruzando las letras orientales que quemar hasta alcanzar la estatua de la geisha. Superando plataformas, tiene que combatir con las avispas de tinta y la roca de donde salen inmediatamente. Alicia llega a la puerta de la oruga siguiendo el tono musical, utilizando el hongo y el tobogán y destruyendo una colmena hasta llegar al santuario.</p> <p><u>El santuario:</u> Alicia debe derrotar ruinas y, más adelante, esquivar otras para seguir avanzando y, mediante saltos, llegar hasta la reunión que se celebra en la torre, tomando el camino de los abanicos. Debe coleccionar las piezas del puzle, combatir con una ruina colosal y luego reducir su tamaño para tocar el gong y desplazarse por el agujero, pasar por las cárceles, combatir con enemigos menores y seguir el camino para reunirse con la oruga.</p>
<p>Capítulo 4: Los</p>	<p><u>Tierras de la Reina:</u> Alicia se despierta en el mundo real, sale a la calle y se desvanece,</p>

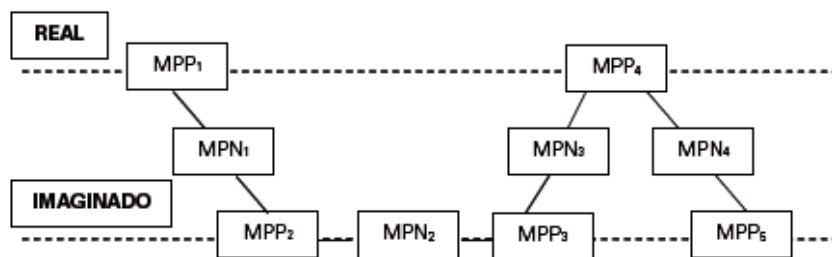
<p>dominios de la Reina</p>	<p>entrando de nuevo en el País de las Maravillas. Entra en las tierras de la Reina, llenas de barajas de cartas y de naipes. Se impulsa por el champiñón para saltar, desciende el tobogán y se encuentra con el gato y llega a la primera isleta. En el patio tiene que combatir con nuevos enemigos, los guardias carta que deberá atacar.</p> <p><u>El Castillo de la Reina:</u> Alicia habla con el Rey y entra en el castillo. Sigue por diferentes habitaciones hasta que se encuentra al guardián, enemigo inmortal al cual esquiva. Sube por las corrientes de aire y se enfrenta con las cartas de la Reina y elimina al resto de adversarios. Llega a la puerta roja donde debe solucionar un puzle de ajedrez. Deberá enfrentarse con los guardias carta con armadura a los que deberá atacar en el corazón y se deja caer hasta llegar a una nueva zona, con numerosos enemigos. Después de colocar algunas bombas conejo, llegará al centro de la isla con nuevos enemigos con un puzle por solucionar y otro que será el que conducirá a la puerta ardiente que dará paso a la siguiente fase.</p> <p><u>La Reina de Corazones:</u> Alicia avanza por el pasillo, derrotando muchos enemigos que le permitirán entrar en el laberinto y luchar con ruinas. En el tamaño gigante de Alicia, va derrumbando barreras, destruyendo cañones. Adopta su tamaño normal y encuentra los corazones “azules” que servirán de interruptor durante su estancia en el reino. Llega al muro de piedra y el corazón le abre la puerta pasando algunas hasta poder llegar a hablar con la Reina de Corazones que se encuentra en su trono esperando a Alicia.</p>
<p>Capítulo 5: La casa de muñecas</p>	<p><u>La casa de muñecas:</u> Alicia vuelve al plano de realidad en el psiquiátrico en la que sale para caminar hacia el exterior iluminado por las farolas y se dirige hacia la casa de la niña, saltando la primera chimenea y entra a la casa que tiene la letra “A”. Va pasando por la casa “C” hasta llegar a la “D”, tira de una palanca y escucha al gato y, rompiendo suelos alcanza la superficie de la casa de muñecas donde tendrá que combatir con una ruina grande acompañada de flotantes. Tendrá que luchar contra las muñecas de mayor tamaño que ella atacándolas al tornillo de su espalda. Una vez eliminadas, se abre una nueva puerta y por el camino se encuentra con el gato Cheshire, continúa hasta el muñeco del columpio. Después del número 8, se acaba encontrando con muñecas y ruinas, un tablero de ajedrez y, destruyendo la puerta de los hombres-galleta y se inicia una nueva batalla en una casa encerrada con un puzle y, una vez consiga todas las piezas, se resuelve el puzle.</p> <p><u>Subterráneos:</u> Se llega a la caja de juguete y elimina nuevos enemigos, elimina nuevos obstáculos como los bloques de pinchos hasta llegar a una habitación con botones en el suelo. Coloca bombas y dianas para seguir avanzando y cambiando de plataformas, eliminando a otra muñeca. Alicia acabará luchando contra una ruina colosal, con otra muñeca. Debe encontrar la caja de música, luchas con dos ruinas grandes y dos muñecas hasta que el camino se ilumine con hongos que lo indiquen hasta llegar a la puerta infernal.</p>
<p>Capítulo 6: El tren infernal</p>	<p><u>Última parada:</u> Alicia está de cada vez más cerca de conseguir respuestas a un mar de preguntas pero no sin antes seguir superando un último tramo de saltos y obstáculos antes de encontrarse con el causante de sus males, el Dr. Bumby.</p> <p>Después de la escena con el Dr., Alicia parece volver a estar en un plano de realidad y camina hasta la estación subterránea de metro donde se encuentra el Dr. y comienza el viaje final por el País de las Maravillas cuyos pasajeros son aquellos compañeros que la han “ayudado” o “acompañado” en su viaje y aventura y cada uno de ellos mantendrá un diálogo con Alicia. Al llegar a la máquina del tren, comenzará la última batalla con el gran doctor “títere” aunque antes tendrá que derrotar a otros enemigos. Tendrá que</p>

derrotar primero sus dos manos que después irán a por ella y Alicia deberá tratar de esquivarlos y cuando las manos se coloquen sobre los pilares del centro, el doctor bajará la cabeza y será el momento que Alicia aprovechará para atacarle a su punto débil, las caras de la perilla. Después de varios toques conseguirá derrumbarlo y zanjar, si es que eso es posible, solucionar sus problemas mentales en un plano de realidad. En efecto, este largo e intenso viaje ha dejado más secuelas si cabe en la psique de Alicia y, como dirá el gato, “El pequeño País de las Maravillas seguirá a salvo en nuestras mentes...de momento”.

Construcción de mundos narrativos: entre lo real y lo imaginado

Tal y como sostiene en su tesis doctoral sobre los videojuegos, Planells de la Maza (2013: 311), el entramado de mundos que plantea la secuela de McGee se configura con linealidad con la única alternancia entre los Mundos Posibles Primarios jugables (MPPs) y los Mundos Posibles Narrativos (MPNs) y, de este modo, argumenta: “Así, el juego transcurre “hacia delante” y los límites ficcionales evitan poder volver a los niveles anteriores”.

Sin embargo, no debemos entender la linealidad stricto sensu ya que los mundos se enlazan en dos niveles de ficción que obedecen al submundo real efectivo y al submundo imaginado-temido de Alicia y que es plasmado de forma visual por Planells de la Maza (2013: 312):



Los mundos posibles narrativos (MPN) sirven, en primer lugar, como mecanismo de tránsito entre los diferentes mundos posibles primarios jugables (MPPs) del submundo imaginado y posibilitando el desplazamiento de Alicia de un espacio de juego a otro y en el que se añade nueva información sobre el conflicto de Alicia y, en segundo lugar, enlazan los dos niveles ficcionales. Es decir, enlaza el mundo real con el imaginado y se permiten transiciones coherentes.

Pereira dos Santos Araújo (2013: 171) señala que el videojuego sigue un patrón narrativo tradicional con una secuencia lineal estructurada en tres actos (introducción, nudo y desenlace) e implica necesariamente en la búsqueda de una resolución de la complicación dramática que se planteaba al principio. Es decir, si la vida de Alicia era armoniosa dentro de su unidad familiar, esa felicidad se vio truncada por el trágico accidente y fuego en el que murieron sus padres y su hermana lo cual crearían la configuración de un objetivo central: el de la buscar respuestas a la muerte de su familia, intentar quitarse la responsabilidad asumida y, mediante la terapia psiquiátrica, superar los recuerdos que de cada vez alcanzan un nivel de introspección e indagación que la sitúan en la locura hasta el punto de querer erradicar al verdadero responsable y destruir el País de las Maravillas.

Sin embargo, esta dimensión macro en la que Alicia busca respuestas no hará más que seguir creándole preguntas a través de diferentes capítulos en los que deberá seguir avanzando entre las plataformas, luchar con los enemigos que no son más que la representación del Mal, un mal creado por su propio subconsciente. Según apunta Pereira dos Santos Araújo (2013: 171), la cadena causal es “probable y necesaria” y se desarrolla con el mismo modus operandi del cuento maravilloso, es decir, con “un enredo basado en eterna lucha de “bem” contra o “mal””.

La historia está estructurada, como vemos en el esquema, en seis grandes capítulos dentro de los cuales estarán presentes, aunque de una forma nueva, las acciones que habíamos planteado como esquema básico en el resto de productos analizados ya que en el videojuego que nos ocupa la complejidad narrativa es mayor. Tendrá relevancia la dimensión marco, la de Alicia en el “mundo real” ya que la voluntad y el deseo en indagar en el pasado serán claves para entender la construcción de la identidad y la definición de los objetivos del personaje de Alicia así como la vuelta para realizar terapia psiquiátrica en cuyas sesiones se desarrollarán diferentes viajes en el País de las Maravillas en los que, sucesivamente, deberá luchar para seguir avanzando con criaturas muy diversas y diferentes con respecto a las que podían aparecer en otros productos analizados pues no solamente su aspecto sino sus intenciones son distintas y deberá combatir, superar plataformas para seguir recuperando recuerdos. Los jugadores nos adentramos en un videojuego que favorece

la inmersión y la interactividad, tal y como señala Pereira dos Santos Araújo (2013: 171):

Neste videojogo, diferente de outros jogos que visam garantir a imersão pelas “infinitas” possibilidades de final, é a cadeia de acontecimentos altamente estruturada acessada via personagem/avatar que favorece a imersão. AQUI, SOMOS, PORTANTO, ARREBATADOS NÃO PELO CONTEÚDO LÚDICO, MAS PELA HISTÓRIA.

Los jugadores nos identificamos con la historia que se vive la protagonista del videojuego, es decir, Alicia y con su historia ya que, aunque como jugadores tengamos la libertad de movimiento y de acción en principio para seguir por un camino u otro, estaremos obligados a seguir rigurosamente la construcción de intriga, pasar, saltar las plataformas y eliminar aquellos enemigos que se nos aparezcan para avanzar al siguiente nivel. Esto nos enmarcará dentro de una lógica narrativa diseñada de la que no podremos escapar por lo que constituirá una mayor inmersión en la historia que se cuenta más que por su contenido lúdico. Existen una serie de caminos predeterminados en los que, se siga un camino u otro, va a tener que seguirse una serie de eventos marcados por los diferentes capítulos analizados en el esquema y entroncando, por tanto, con una estructura lineal a la que se accede a través de la interactividad en la que la permisividad de la libertad del jugador parece ser central aunque éste no va a poder seguir avanzando si no pasa las pantallas que la lógica narrativa y predeterminada le obliga. Gomes (2009: 71) definido como: “a transcrição, para o universo digital de uma estrutura narrativa bastante antiga”.

Los particulares ficcionales y la configuración de la locura

Se establece un punto de vista común a modo de viaje entre los dos niveles narrativos expuestos, es decir, el real y el imaginado que, según Planells de la Maza (2013: 312) “es el que mejor se adapta al modelo de juego de plataformas en tres dimensiones y al ataque estratégico”. La temporalidad está marcada por las diferencias entre niveles. En un nivel real se aprecia en escala de grises, un Londres postindustrial decadente con zonas descuidadas, donde abunda el crimen y la prostitución y en el que la mera presencia de ciertos personajes o criaturas ya sostiene un discurso que, pese no verbalizarse en exceso, se desprende de ahí y construyen las relaciones en dicho mundo. Alicia, con su presencia, sus movimientos y sus acciones (tengan o no repercusiones

sobre las otras criaturas) nos introducen en un mundo subjetivo plagado de recuerdos, miedos, peligros y amenazas en la que Alicia se centrará, básicamente, en ir avanzando por las plataformas, moviéndose y, en algunas ocasiones, en dialogar con algún personajes en particular.

Alicia indaga en un mundo lleno de preguntas que no sabe responder, con un sesgo informacional, con vacíos informativos que desea llenar. Alicia no sabe qué ha pasado con su familia, por qué son de esa manera y no de otra ciertas cosas, a qué lógica que ella no comprende responden. ALICIA VIAJA EN UN MAR DE INCERTIDUMBRE QUE IRÁ ALIMENTANDO SUS RECUERDOS COMO SÍNTOMA POSTRAUMÁTICO y que podrán acercarla a una patología que nosotros no estamos capacitados para diagnosticar pero cuyos síntomas podrían acercarse a los comúnmente conocidos en la esquizofrenia. En este mundo los principales agentes son Nany, la antigua niñera de Alicia que regenta ahora un local de prostitución, el avaricioso abogado Radcliffe y el psiquiatra de intenciones oscuras y misteriosas, Doctor Bumby. Alicia, en el plano real, es la protagonista que, en una postura de indefensión, busca la verdad y la justicia.

Por otra parte, en el mundo imaginado ella no es estrictamente indefensa sino que adopta un rol activo en el que no teme en asesinar si es necesario para seguir avanzando. El espacio imaginado es realmente rico a un nivel artístico y también narrativo dado que tenemos un conjunto de espacios oníricos, terroríficos que conectan con el steam punk, el estilo gótico y el gore que son muy distintos entre sí (pensemos en la enorme casa de muñecas, la legión de soldados carta, por ejemplo).

Tal y como indica Planells de la Maza (2013: 313):“El nivel real es el mundo de la subsanación del desconocimiento, de la recuperación de una mente, como dice Alicia, “que sigue hecha añicos”. Por tanto, lo soñado es susceptible de convertirse en objeto-víctima de sus traumas y del esbozo que queda de sus recuerdos difuminados y difusos. Los objetos, personajes o criaturas se convierten son transformados pasados por el filtro de la locura o la irracionalidad de Alicia y constituyen enemigos que derivan de estos recuerdos de una infancia rota con muñecas sin ojos, el Sombrero desmembrado y demente y el Conejo Blanco al cual le estallan los ojos y la cabeza. El Gato Cheshire sí mantiene una cierta cordura y representa un elemento racional que permitirá servir de guía a Alicia y le proporcionará pistas importantes para superar retos complejos.

Alicia irá, a medida que el juego avance, mejorando su armamento (espada Vorpal, caballito de madera, molinillo de pimienta y tetera), irá modificando su aspecto físico en tanto que indumentaria ya que irá cambiando de vestidos que dependerán del entorno de juego así como del conjunto de acciones que podrá llevar a cabo (ir ganando fuerza en combate, mayor movilidad y habilidad en las plataformas). Alicia mejorará su vida allí lo cual le permitirá enfrentarse a nuevos enemigos por lo que se irá produciendo un proceso de perfeccionamiento ascendente de sus habilidades, de su personalidad y de su identidad hacia una mayor seguridad en sí misma. Tal y como se utilizará como estrategia en el videojuego *Woolfe*, ya analizado irá avanzando e indagando en cada uno de los recuerdos de su mente y que irán supliendo las carencias informativas en clave de respuesta de las que se planteaban en un inicio y que, en conjunto tal y como indica Planells de la Maza (2013: 315): “configuran la verdad sobre la muerte de su familia y el papel que jugaron en dicho evento su hermana Lizzie y el Doctor Bumby”.

El doble nivel de la ficción y el juego

Según indica Planells de la Maza (2013: 315), el juego parece primar desde un principio el mundo real al imaginario ya que en éste se dan la mayor parte de las explicaciones sobre la motivación de Alicia. Sin embargo, a medida que pasa el juego, se dota de mayor protagonismo al mundo imaginado el cual está dotado de gran complejidad. Se muestran cada uno de los estadios oníricos con una muestra de diseño de espacios, unos enemigos finales y un sistema de puzzles de dificultad de cada vez con un mayor grado de dificultad.

Si al principio se creía que la Reina de Corazones era uno de los enemigos de Alicia, en realidad después se descubre que se trata de Lizzie, su hermana quien le permite conocer que ella no debe sentirse culpable de la muerte de su familia pues no fue su responsabilidad sino la de ser misterioso que conduce el Tren Infernal, una temida máquina que está destruyendo el País de las Maravillas.

Desde ese momento, Alicia debe desprenderse de su sentimiento de responsabilidad y de culpabilidad aunque aparece otro enemigo: se trata del Doctor Bumby que, en realidad, es un pedófilo y un proxeneta que encontró en Lizzie una niña rebelde que, después de violarla, sería asesinada por él mismo. Llega un momento en

que Alicia pierde la capacidad de distanciarse de aquello que forma parte del mundo real y del mundo imaginario en el País de las Maravillas pues los límites quedan difusos y algunos fantasmas y espectros s-i traspasan los límites hacia el plano de realidad. Según indica Planells de la Maza (2013: 316):

Y la cúspide de la hibridación aparece con la derrota del enemigo final en ambos niveles: en el imaginario, tras la muerte, en un MPP particular, del Hacedor de Muñecas -el *alter ego* del Doctor Bumby y conductor del Tren Infernal- y, en el mundo real, con el empujón del psiquiatra a las vías del tren.

Planells de la Maza añade (2013: 317):

Alice Madness Returns propone un juego de plataformas y acción al uso, siendo su principal baza un mundo jugable que está completamente determinado, por un lado, por un submundo real efectivo que niega el conocimiento de la realidad a Alicia y, por otro, por un submundo imaginado que en conexión con un submundo temido justifica la aparición de las más horrendas pesadillas.

En el videojuego vemos, sintetizando, una riqueza en la complejidad argumental en la que se añaden elementos y criaturas nuevas (técnica de la “adición” según Scolari, 2013: 164) que viene dada por el peso y la indagación en el pasado que dota la dimensión marco de la historia, así como la creación de subjetividades múltiples en las que el personaje vive una serie de experiencias aparentemente incoherentes con el medio narrativo original pues se rompe con el principio de “continuidad” de Jenkins en el sentido de que Alicia no sigue un mismo patrón de comportamiento sino que, por el contrario, desarrolla toda una evolución que tiende hacia la locura, fruto de una experiencia postraumática de la que parece no encontrar mucha solución. Vemos, evidentemente, una construcción de mundos ficcionales posibles que profundizan en la historia inventada de Alicia que bebe, a su vez, de la que la audiencia comparte de Alicia por su bagaje. Al iniciar el videojuego entramos en lo que Jenkins menciona como *evocative spaces* que nos adentran en el mundo de Alicia pero que, a su vez, por la multiplicidad de espacios, expanden la galaxia narrativa de una Alicia que tiene un pasado particular. Esto entronca con la técnica de profundización que propone Fechine (2014) en el mundo narrativo que, a su vez, favorece la interactividad de los jugadores los cuales establecen una identificación con el personaje protagonista femenino, Alicia y, a su vez, la inmersión en su pasado y sus objetivos presentes.

Estrategias transmedia

A) Estrategias que operan sobre la expansión de los personajes

Consideramos que la mejor manera a nivel visual de observar los cambios del aspecto físico propuestos en los diferentes dibujos de Alicia que se encuentran en su rico Libro de Arte es recoger alguno de ellos en este apartado:

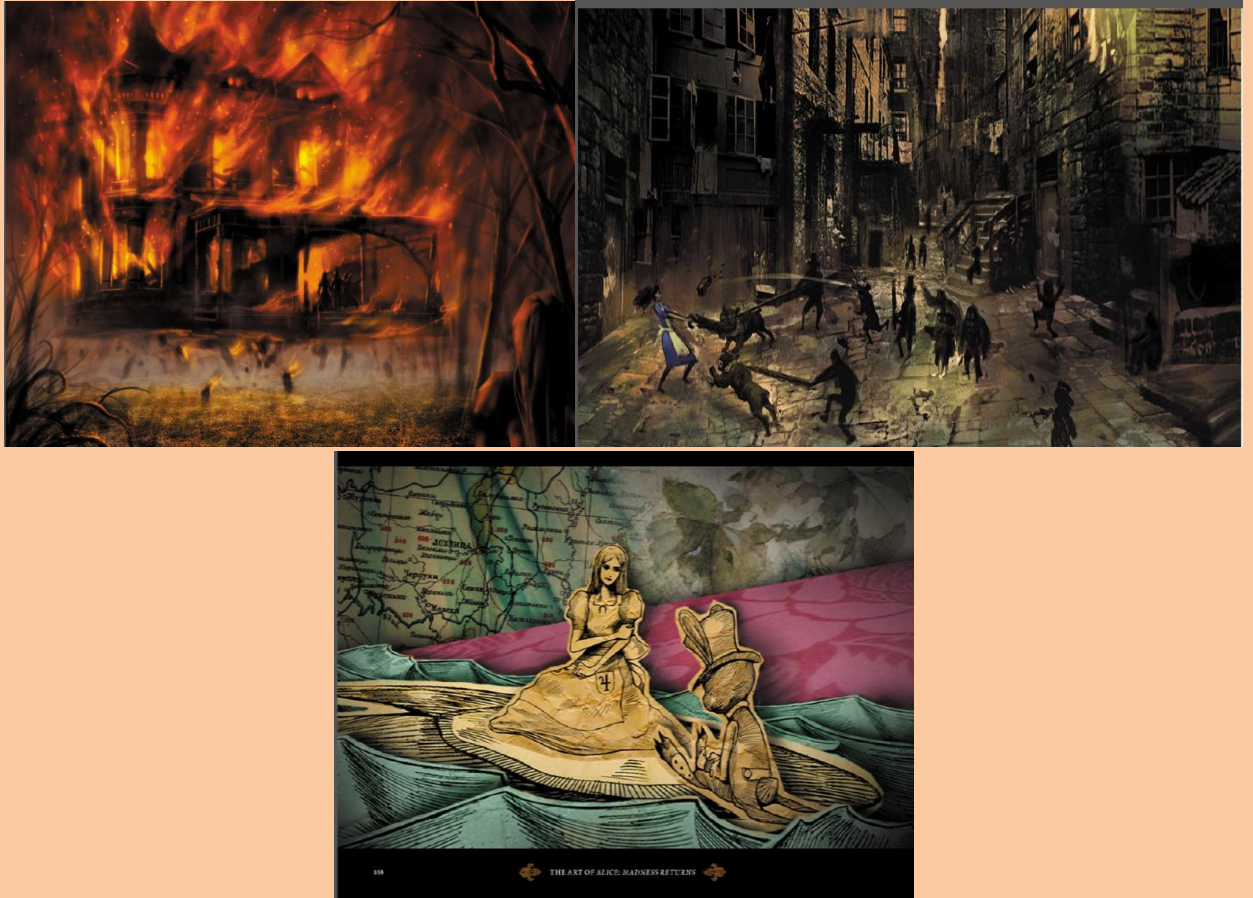


B) Estrategias de profundización de los productos narrativos audiovisuales (PN) en grandes líneas narrativas/tramas (dimensión macro)

Este apartado ha sido analizado anteriormente de forma exhaustiva. Por ese motivo, pasamos a contemplar las ilustraciones, que aportamos son extraídas y seleccionadas del Libro de Arte (2011) para aportar la riqueza artística de los grandes escenarios divididos en capítulos.

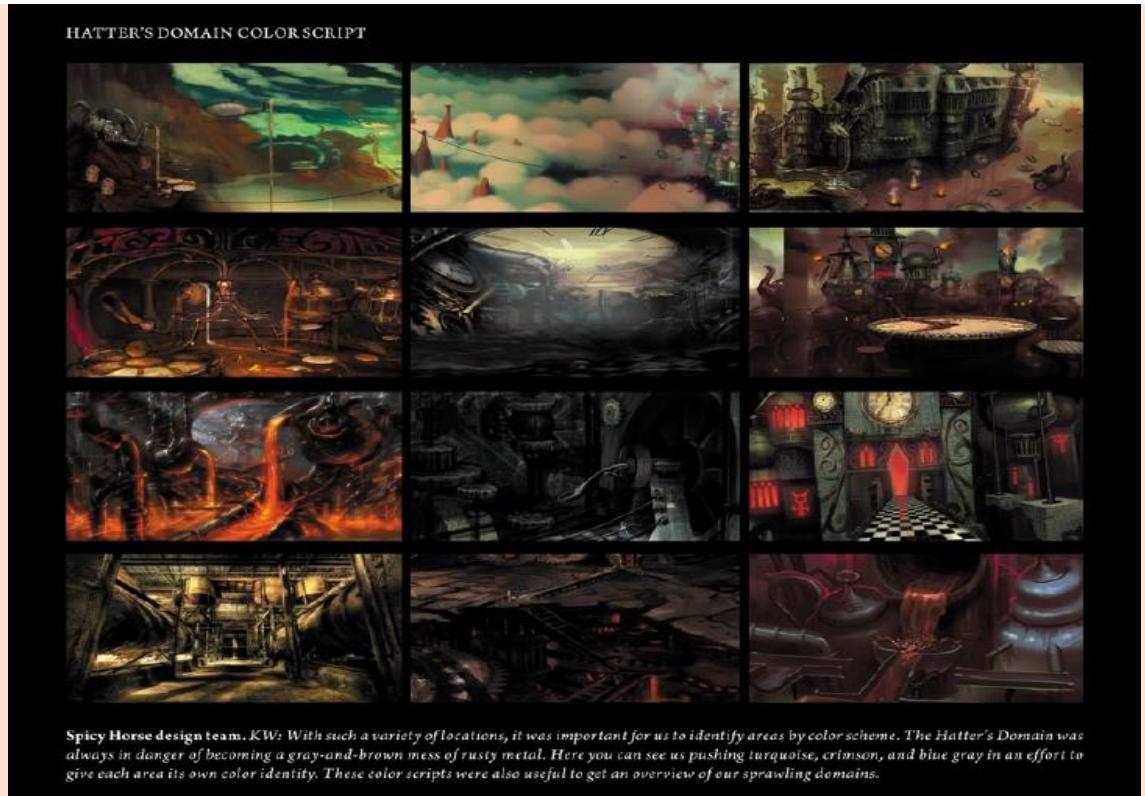
C) Evolución de las estrategias de expansión que operan sobre la dimensión temporal y espacial

Prólogo



La primera ilustración remite al incendio familiar de la que solamente sobrevivió Alicia; la segunda es de la ciudad de Londres y la tercera de Alicia en su conversación con el Conejo Blanco una vez que ha entrado en el País de las Maravillas después de la presentación de Alicia dentro del psiquiátrico de Rutledge.

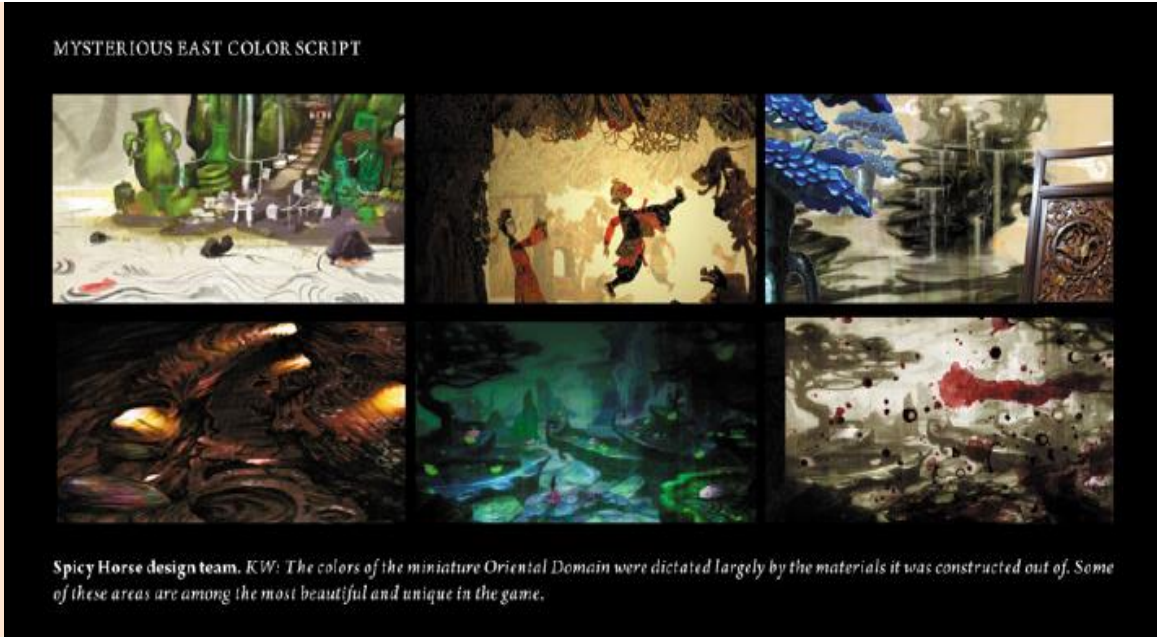
Capítulo 1:
Los dominios
del
Sombrerero



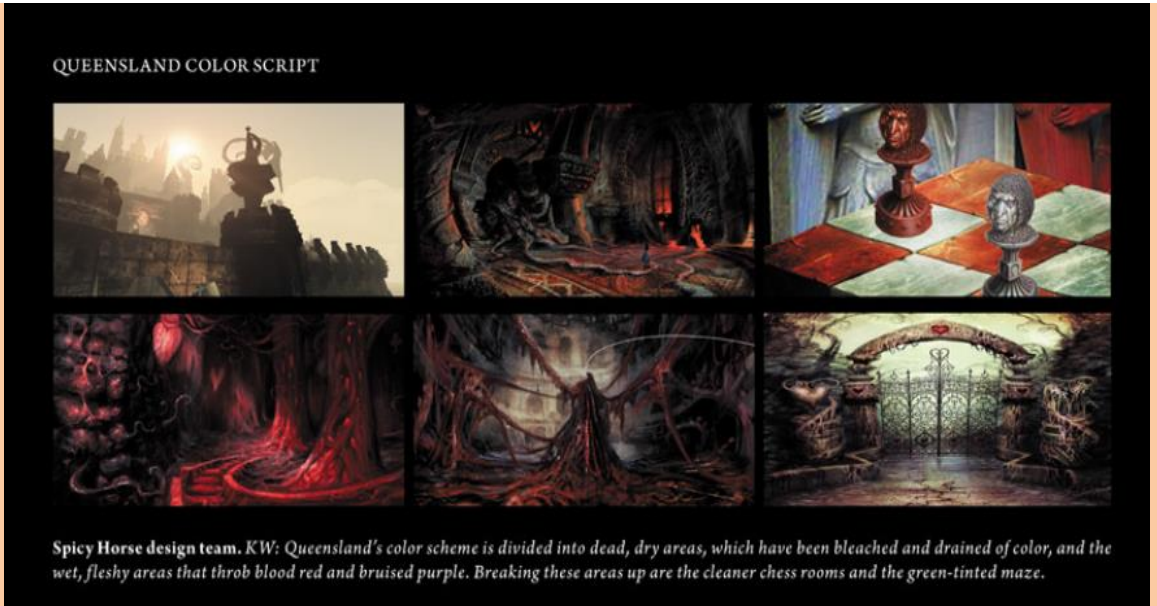
Capítulo 2:
En las
profundidades



Capítulo 3: La arboleda oriental



Capítulo 4: Los dominios de la Reina



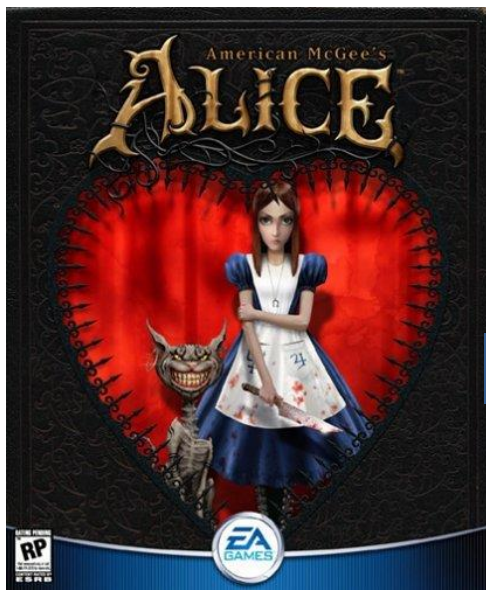
Capítulo 5: La casa de muñecas



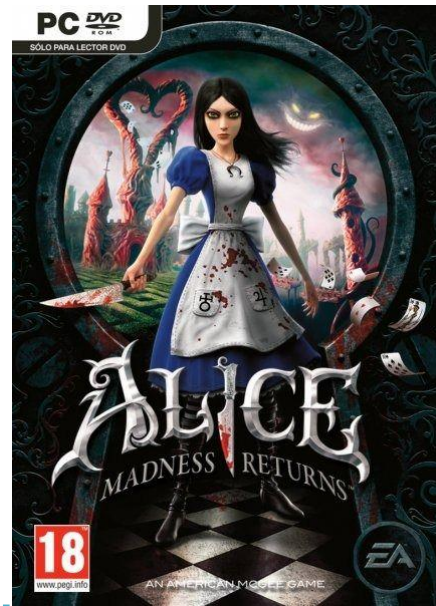
Capítulo 6: El tren infernal



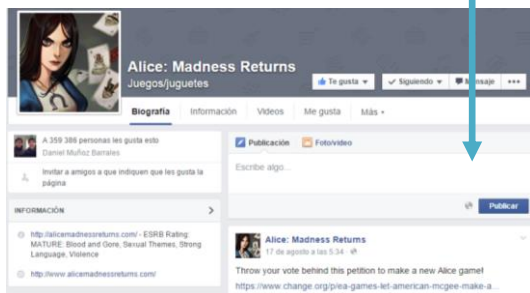
Evolución del género



American McGee's Alice (Rogue Entertainment, 2000)



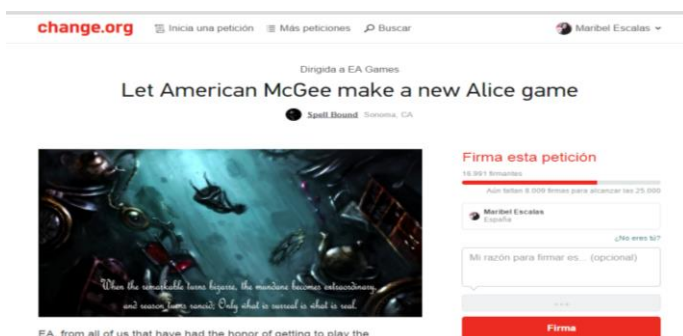
Alicia: Madness Returns (Spicy Horse, 2011)



Página de Facebook (principio de Expansión de Jenkins)



Artbook/Concept Art (2011)



Petición de firmas de la comunidad de fans de Alice: Madness Returns y concretamente de Spell Bound del con una carta a EA Games para que hagan un nuevo videojuego de Alicia a fecha de 3 de agosto de 2015. Conecta con el papel activo y la penetración en las audiencias (y conecta con el principio de profundidad de Jenkins).

ELEMENTOS EN COMÚN EN ALICIA COMO NARRATIVA TRANSMEDIA

A) Estrategias que operan sobre la expansión de los personajes

Veamos cuáles son las estrategias que operan en la expansión de las Alicia(s): el apellido de algunas de ellas: en el caso de la película de Tim Burton nuestro personaje se llama Alicia Kingsley. En la miniserie (2009, Syfy) nuestra protagonista se apellida Hamilton y en el videojuego, la protagonista se llama Alice Liddell. Los apellidos no son arbitrarios sino seleccionados ya que sitúan los personajes en una posición social alta dentro del marco de la Inglaterra victoriana y viviendo en zonas adineradas, Londres en el caso de Alicia Kingley y Oxford en el caso de la residencia familiar de Alice Liddell.

Por otra parte, existe un cambio consciente y considerable de edad de Alicia (tal y como veíamos en la mayoría de productos analizados de Caperucita) y con ello va ligado un cambio en el aspecto físico que puede ir ligado con un cambio de estética (y cuyo máximo ejemplo de los productos analizados viene representado por nuestra *Alicia: Madness Returns*). En el caso de la miniserie de 1999 se mantiene la edad y se respeta con respecto a la edad que veíamos en los libros y en la película de *Disney* (1951) puesto que existe la clara voluntad de propagar la historia manteniendo los estadios narrativos marcados mediante esquema.

Tanto en la película de Tim Burton como en la miniserie de 2009 como en el videojuego que sirve de precuela al analizado se ha querido plasmar la existencia una Alicia de “leyenda” (tal y como aparece mencionado en la película) o con carácter de “verdad” que no se corresponde con la actual y, por tanto, existe un “pasado” que difiere del “presente” y que es prueba suficiente y evidente para afirmar que ha existido una Alicia anterior y, en segundo lugar, ha visitado antes el País de las Maravillas el cual puede estar sujeto a cambios así como en la dimensión espacio-temporal.

Bajo esta premisa, podemos afirmar que existe una tendencia a mostrar la evolución de una Alicia o a “adultizar” y convertirla en una mujer joven la cual ha desarrollado unas habilidades y ha ido configurando una identidad necesaria a nivel físico y emocional que le permiten volver al País de las Maravillas para reestablecer el Bien frente a la lógica loca y absurda y el Mal por la que se rige el País, gobernado por el reino absolutista y totalitario de la figura despiadada Reina Roja (o la Reina de

Corazones que, en la película de Tim Burton y en la miniserie de 2009 se confunden con la Reina Roja cuyo lema “Que le corten la cabeza” es compartido y dan cuenta de su absolutismo monárquico). Alicia pretende proponer un orden a ese País de las Maravillas donde reine el Bien frente al Mal encarnado por la Reina de la misma manera que este viaje le sirva para acabar de construir y definir su identidad. Sin embargo, la motivación en el País de las (no) Maravillas del videojuego será el de buscar respuestas a lo ocurrido y a la pérdida de su familia, vengarse del posible responsable donde el “blanco” es el psiquiatra. Este objetivo es compartido en el videojuego *Woolfe* en el que el responsable de la muerte del padre de Caperucita es B.B. Woolfe por lo que se establece una relación notable.

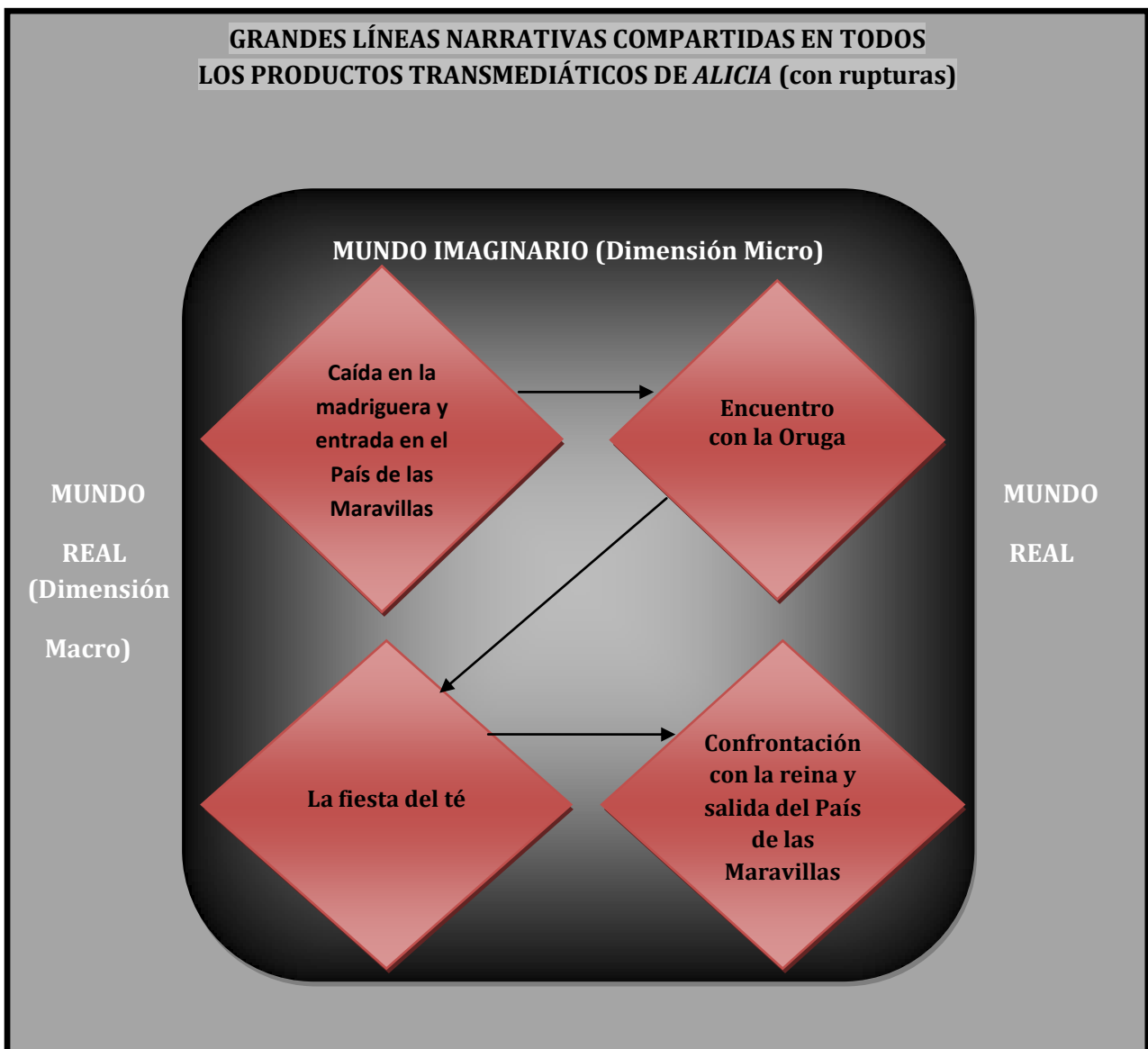
La indagación en el pasado de Alicia se da tanto en la película en la que aparece ella de pequeña con su padre y la relación que tiene con éste además de la repetición del mismo sueño hasta trece años más tarde, es decir, cuando ella ya tiene 20 años. Sin embargo, es mucho más notable el peso del pasado o la profundización como técnica subrayada por Fechine (2014) en el videojuego de *Alice: Madness Returns* como ya lo había sido en su secuela *American McGee's Alice* en el que en esta misma escena argumental, Alicia percibe el País de las Maravillas como una pesadilla y cómo Alicia se convierte en una paciente de asilo mental. El peso del pasado lo veíamos, también en *Woolfe* en el caso de Caperucita analizado.

La creación de falsas identidades en el personaje de Alicia y en el de Caperucita entronca con el principio de creación de subjetividades múltiples de Jenkins. El hecho de crear falsas Caperucitas en el cómic *Fables* y en el caso de considerar que la Alicia actual es una falsa Alicia en la precuela del videojuego analizado (2000), la miniserie (2009) y película de Tim Burton (2010), es decir, considerarla como una impostora por no insertarse dentro de la imagen que las criaturas del País de las Maravillas tenían de ellas es un recurso compartido en los productos transmedia analizados.

Frente la profundización como procedimiento fundamental en el videojuego de *Alice: Madness Returns* y en la construcción de mundos ficcionales posibles en el que el personaje tiene un pasado nuevo que condiciona el presente de Alicia, su estado mental postraumático y la búsqueda enfermiza de respuestas así como un responsable a la trágica experiencia pasada; en la miniserie de 1999 y en la película de Tim Burton

(2010) vemos como el procedimiento que destaca es la propagación de la historia que puede apelar a un pasado conocido y compartido por la audiencia.

B) Estrategias de profundización de los productos narrativos audiovisuales (PN) en grandes líneas narrativas/tramas (dimensión macro)



Todos los productos analizados se insertan dentro de una gran línea narrativa que se corresponde con el mundo real de Alicia antes y después de su entrada y salida del País de las Maravillas. Existe un elemento “mágico” en ellas que se trata de la conexión entre el mundo real y el mundo imaginario, la llave o la vía de acceso que difiere: en la miniserie de 1999 tenemos una manzana que se mueve en el aire lo cual ya contrasta con aquello que podríamos considerar como verosímil en el mundo real y el conejo; en la miniserie de 2009 tenemos el anillo, que es la piedra capaz de controlar el espejo entre los dos mundos; en la película de Tim Burton tenemos el conejo que corre en el jardín que viste chaleco con bolsillos.

El mundo real funciona como introducción y presentación de Alicia como protagonista dentro de una dimensión espacio-temporal concreta en el que su estado identitario inicial se verá modificado en la vuelta al mundo real después de las múltiples aventuras por el País de las Maravillas, el cual constituirá el mundo imaginario formado mínimamente por los cuatro estadios que se ven visualmente en el esquema. Sin embargo, el mundo imaginario del videojuego *Alice: Madness Returns* (2011) estará formado por diferentes capítulos, que serían los programas narrativos individuales (PN) dentro de la dimensión macro en los que se potenciará la complejidad narrativa y se dará rienda suelta a la construcción de un mundo imaginario en el que los recuerdos y el estado de demencia lo trastocarán por completo. La riqueza del mundo imaginario destaca por encima de la simplicidad de la dimensión macro, es decir, la del mundo real aunque ésta es potenciada, de nuevo, en el videojuego ya que el peso del pasado será determinante para entender el estado postraumático y la vuelta al País de las Maravillas como dudosa terapia en Alicia. La hipnosis, por su parte, será un recurso utilizado en el videojuego como vía para acceder al mundo introspectivo de Alicia y también será utilizado en la miniserie de 2009 por dos doctores a las órdenes de la Reina de Corazones.

Otro recurso argumental utilizado en los diferentes programas narrativos es la ausencia de la figura del padre, ya sea porque no conoce cuál es su paradero y lo busque incesantemente en el programa “Parent finder” en la miniserie (2009) o porque es huérfana de padre en la película de Tim Burton (y encarna valores de creencia en los sueños por mucho que no parezcan reales lo cual conecta con el género de fantasía de la película) o huérfana de padre y madre en el caso de los dos videojuegos lo cual será determinante en la configuración de su identidad.

C) Evolución de las estrategias de expansión que operan sobre la dimensión temporal y espacial

En cuanto a la evolución de las estrategias de expansión que operan sobre la dimensión temporal de los productos analizados de Alicia, debemos considerar que tanto la miniserie de 1999 como la película de Tim Burton (2010) como el videojuego (2011) se sitúan en la Inglaterra de la época victoriana mientras que la miniserie realizada por el mismo director que la anterior, Nick Willing lo cual potencia la voluntad de la continuación y de la serialización ha decidido crear la historia de Alicia en la contemporaneidad ya que se dispone de infraestructuras que lo evidencian así como de tecnología que permite la existencia de programas de búsqueda de personas como el “Parent finder” así como del avance tecnológico suficiente como para crear el híbrido del Conejo Blanco, elemento que entronca claramente con el género en el que se enmarca, la ciencia ficción, fantasía y drama (en menor medida).

La miniserie de 1999 obtuvo cuatro premios EMMY, entre los que se encuentra uno para los “mejores efectos especiales” producidos, también, en una diversidad de escenarios. La miniserie, dirigida también por Nick Willing, se sitúa en una ciudad del siglo XXI aunque aquellos productos que destacan son tanto la película de Tim Burton, con un óscar a la mejor dirección artístico como el videojuego.

Aquel producto transmedia basado en la historia de Alicia que supera los cuatro estadios narrativos que se han plasmado visualmente anteriormente es el videojuego el cual tiene su análisis particular y concreto, dada su la gran cantidad de escenarios, plataformas, batallas y personajes que evocan, en lo que Jenkins llama *evocative spaces* y expanden, otro de sus principios (*Expansión*), el imaginario de la historia de Alicia. Claramente, el principio de *world-building* o de “construcción de mundos ficcionales posibles” se cumple y se explota totalmente en el mundo del videojuego de Alicia donde el trabajo artístico es, también, muy notable.

D) Evolución del género. Estrategias que operan sobre el género de los productos transmediáticos

Medio	Título	Género
Cine	<i>Alice in Wonderland</i> (2010, cine fantástico, animación). Director: Tim Burton.	Desde los libros destinados a un público infantil de Lewis Carroll, hacia la película de animación de <i>Disney</i> (1951) hacia el diseño de <i>Disney</i> de una película que se enmarca dentro del género de la fantasía dirigida por Tim Burton la cual nos introduce en la época victoriana inglesa.
TV (miniserie)	<i>Alicia en el País de las Maravillas</i> (1999, Nick Willing emitida en Tele 5)	Fantasía: Se nos introduce en la época victoriana inglesa en la que se recrea una Alicia de la edad que aparece en los libros que vive toda una serie de aventuras durante su viaje al País de las Maravillas así como encontrarse con personajes maravillosos animados.
	<i>Alice</i> miniserie (2009, Syfy).	Ciencia ficción, fantasía y drama: del mismo director que la miniserie anterior, Nick Willing pretende ofrecer una nueva perspectiva cambiando el cronotopo de la historia de Alicia a la urbe del siglo XXI, introduciendo elementos como el Conejo Blanco como híbrido que está al servicio de la Reina Roja y que va en busca de Alicia en tanto que ésta posee el anillo, la piedra que conecta los dos mundos a través del espejo y situando.
Videojuego	<i>Alice Madness Returns</i> (2011, American McGee) y el Libro de Arte <i>Alice Madness Returns</i> (2011)	Videojuego de acción y aventuras en plataformas en el que la protagonista, Alicia debe avanzar superando las pruebas de cada capítulo, entre las que se encuentran los saltos así como erradicar enemigos, criaturas deformadas de sus propios recuerdos.

Debemos comentar el papel activo de la audiencia, más allá de la página de Facebook que dispone la miniserie *Alice* (Syfy) o la película de Tim Burton, en aquella comunidad de fans del videojuego *Alice: Madness Returns* (2011) la cual ha iniciado una petición mediante una carta dirigida a EA Games para que realice otro videojuego. Ello entronca con la penetración del producto de la audiencia y de los jugadores y en su voluntad por pedir mediante una plataforma pública *Change.org* que ceda a hacer un nuevo juego. La audiencia se manifiesta claramente lo cual entronca con el principio de Profundidad de Jenkins y dan cuenta de la importancia de la nueva era de los prosumidores.

6. CONCLUSIONES

Última parada: después de este viaje por los mundos transmedia de Caperucita y de Alicia cabe realizar una comparativa entre ambos así como una reflexión crítica en torno a qué técnicas y cuáles son las estrategias de las NT han sido seleccionadas y utilizadas y por qué se han utilizado estas y no otras, dentro de un abanico de posibilidades extenso. Para ello hemos elaborado una tabla de evaluación analítica propia de los mundos transmedia tomando como base los conceptos teóricos-prácticos planteados en el segundo y tercer punto de este trabajo a la cual remitimos.

Consideramos que más importante de las narrativas transmedia es la experiencia creada con el mundo (remitimos a la cita “A transmedia story is often the story of a world” (Long, 2007: 164). Este no solamente hace referencia a la historia como objeto de la narración sino que incluye otros aspectos a considerar como el contexto de recepción de la historia, a la plataforma y medio empleado (que conduce a la reflexión en torno a por qué los productores han seleccionado, de entre todo el abanico de posibilidades, ese medio, plataforma y formato en concreto y han descartado el resto) así como la elección de un tipo de interactividad concreta dependiendo del medio y el género del producto (o jugadores establecen con el relato que favorecerá un mayor o menor grado de inmersión en el mundo narrativo y el grado de implicación y creación de contenidos generados por los usuarios).

Caperucita y Alicia analizadas como objetos de estudio enmarcados dentro de las narrativas transmedia los cuales son contexto-dependiente en tanto que reflejan una articulación discursiva concreta, una ideología subyacente así como un sistema de valores concretos que dependerán de la cultura y del contexto en el que se inserten. Según sostiene Warner (2012: 10): “A fairy tale is different every time it is told, and takes colour and texture from the context of the telling”.

En este sentido, también se debe considerar quiénes son los receptores de los productos culturales lo cual conecta con la idea de si los cuentos son exclusivamente para niños o si, por extensión, se amplía al público joven y/o adulto o si se hace directamente para ellos. Por ese motivo, reflexionemos sobre cuáles han sido los géneros seleccionados de entre las diferentes posibilidades.

En el caso de los productos analizados en la órbita de Caperucita, el género evoluciona de un *fairy tale* destinado a un público juvenil de la corte francesa del siglo XVII y evolucionando a un cuento más edulcorado dedicado a un público infantil de los Hermanos Grimm al género de aventuras de la selección de cómics en la que predomina su complejidad narrativa y con la suplantación de identidades del personaje de Caperucita se juega con el conocimiento que forma parte del imaginario colectivo se consigue que los lectores jóvenes y adultos no identifiquen el personaje ya que rompe con el patrón de conducta esperado y donde el sexo y la violencia están presentes temáticamente. En la película vemos un giro al género del thriller y drama fantástico destinado a un público adolescente en el que se subraya la historia de amor como atractivo que bebe de la influencia de *Crepúsculo* y que tiene como telón de fondo un poblado medieval donde el mal acecha encarnado por un licántropo. El tono oscuro aumentará en el capítulo de la serie *Cuéntame un cuento* al tratarse de un thriller psicológico destinado a un público no menor de dieciséis años en el que, como en el caso anterior, se van aportando falsas pistas sobre quién es el lobo y donde la acción, el miedo, los asesinatos y el sexo están presentes en un entorno urbano (y no por ello menos peligroso que el bosque). Sin embargo, será el videojuego *Woolfe* el que nos conducirá a una Caperucita vengadora que luchará por encontrar la verdad y hacer justicia en una ambientación y estética gótica. En el caso de la publicidad, nuestra Caperucita aparece también como una mujer independiente que no tiene miedo al lobo sino que, incluso, se burla de él.

Por otra parte, remontándonos al género utilizado en los productos de Alicia vemos que desde los libros de Carroll, la industria *Disney* se encargó en 1951 de construir todo el País de las Maravillas cuyas representaciones junto con las ilustraciones de Tenniel formarían parte de nuestro imaginario colectivo en una película de animación destinada, mayoritariamente, al público infantil. Nick Willing crearía una miniserie de fantasía en la que se mantiene el tono infantil y de sucesión de aventuras de Alicia que Tim Burton se encargaría de continuar aunque modificando la edad de la protagonista y posicionándola a la edad de veinte años que viaja de nuevo al País de las Maravillas y que tendrá, según la industria ha anunciado, su secuela en *Alicia a través del espejo* en 2016. Sin embargo, los productos basados en Alicia también tienen rupturas de género en la miniserie de 2009 del mismo director Nick Willing ya que nuestra protagonista ahora adulta posee la piedra en forma de anillo que conectará los

dos mundos y en el que el País de las Maravillas estará formado por humanos a los que se les ha desprendido el alma y se han convertido en “ostras” y donde el Conejo Blanco será ya un híbrido que conectará con la ciencia ficción, la fantasía y el drama, incluyendo una trama amorosa entre Alicia y Jack aunque el amor acabará triunfando con el Sombrero que traspasa el espejo para tener una relación con Alicia, de vuelta a su mundo real. La miniserie tendrá, también, como atractivo también una historia de amor (como en la película de Hardwicke) que la conectará con un público juvenil y adulto. Aunque aquel producto que supondrá un mayor cambio en todos los sentidos será el videojuego de acción y de aventuras en plataformas *Alice: Madness Returns* (2011) destinado a un público adulto, secuela de *Alice American's MGee* (2000) en el que la evolución hacia lo gótico y la estética gore se harán evidentes en la gran construcción de ambientes y de escenarios y que nos adentran en un mundo de las pesadillas.

Indudablemente, vemos cómo los productos audiovisuales analizados en los mundos de nuestras respectivas protagonistas responden a una tendencia hacia lo oscuro y lo gótico que nos demuestra que los cuentos que teníamos completamente aprendidos y asumidos como representaciones mentales que formaban parte de nuestro imaginario colectivo ya no son tan infantiles, edulcorados o bonitos sino que tanto Caperucita como Alicia han crecido generacionalmente para “adultizarse” y tratar o indagar que en sus versiones originales no tenían cabida, tales como actuar como mujeres independientes sin necesidad de tener una figura masculina que la protegiera (Caperucita), luchar contra las adversidades e incluso el Mal (Caperucita y Alicia), desarrollar su identidad y madurez psicológica y física (Caperucita y, muy especialmente, Alicia).

El mundo transmediático de Caperucita y de Alicia se construye en torno a estructuras narrativas que parten de un *Mythos* (terminología utilizada por Klastrup y Tosca, 2014), es decir, el conocimiento esencial para interactuar e interpretar los eventos que ocurren en el mundo así como la descripción de los conflictos, las batallas, los personajes, las criaturas y las historias. En este punto es donde interviene el conocimiento que forma parte del imaginario colectivo al que nos hemos referido en el tercer apartado del trabajo ya que en él residen las representaciones mentales que beben no solo de la fuente original de las obras sino también de la acumulación de relecturas y reinterpretaciones que se dan a partir de ellas.

En los productos transmediáticos analizados subyace el conocimiento de un esquema narrativo básico que, en el caso de Caperucita, va más allá de la aplicación del esquema de Vladimir Propp el cual planteamos para comprobar que está sujeto a rupturas y lo ejemplificamos en la selección de cómics *Fables*. Los elementos comunes vienen dado, sobre todo por los personajes como suficientes para engranar productos en diferentes plataformas aunque los objetivos de los personajes así como las relaciones entre ellos serán diferentes. En el caso de Alicia, dado el mayor grado de complicación argumental de la historia de Carroll, se establece, en primer lugar, una diferenciación entre el mundo real y el mundo imaginario (mucho más complejo y extenso). Además, se establece la división en cuatro estadios narrativos que se cumplen en todos los productos analizados (la caída en la madriguera y entrada en el País de las Maravillas; el encuentro con la Oruga; la fiesta del té y la confrontación con la reina y salida del País de las Maravillas), aunque en el caso del videojuego de *Alice: Madness Returns* se precisa de una clasificación todavía mayor particular: el prólogo, el primer capítulo “Los dominios del Sombrerero”; el segundo capítulo “En las profundidades”; el tercero, la arboleda oriental ; el cuarto, los dominios de la Reina; el quinto, la casa de muñecas y el sexto, el tren infernal.

¿Qué reflexión general podemos extraer de la construcción del *Topos* en los productos analizados en torno a Caperucita?, ¿Y en Alicia? Recordemos que estamos haciendo referencia al contexto enmarcado en un periodo histórico específico (presente, pasado y futuro) y su geografía aunque también involucra el lenguaje o la tradición ya que la relación espacio-temporal está sujeta a cambios aunque el orden original se mantiene aunque las actualizaciones pueden tener lugar antes o después del “tiempo cero” para no interferir con el *mythos*. La construcción del *Topos* se relaciona con el tipo de estrategias de expansión narrativa seleccionadas y que operan sobre la dimensión espacial y temporal que conecta con el principio de construcción de mundos posibles (*World-building*) de Jenkins (recogido en Scolari, 2013) y también la evocación de historias (*evocative spaces*) a través de la inmersión en espacios conocidos que reenvían a la audiencia a las narrativas. Por extensión, los diferentes escenarios, la atmósfera y la estética del mundo narrativo serán importantes para su construcción así como entender en qué marco se mueven nuestras protagonistas. Son mundos diferentes ambos mundos perversos y viles donde el mal y los peligros están presentes.

En cuanto a Caperucita transitamos en espacios muy diferentes y algunos de ellos caracterizados por situar la escena en un entorno urbano para asegurar la identificación con la audiencia y dan evidencia de que podemos encontrar peligros y miedos no solamente en el interior del bosque sino en un entorno urbano. La proximidad temporal se hace palpable en todos los productos audiovisuales a excepción de la película con una fuerte ambientación en la Edad Media. Cabe comentar la ambientación steampunk y con tintes góticos en la creación de ULRICA del videojuego *Woolfe* (2015).

En el caso de Alicia, vemos un cambio sustancial en el videojuego de *Alice: Madness Returns* (2011) en cuanto al *Topos*: se centra en el contexto enmarcado en un periodo histórico específico (presente, pasado, futuro) y su detallada geografía. También involucra el lenguaje, la poesía y la tradición. La relación espacio-temporal está sujeta a cambios aunque el orden original se mantiene. ¿Por qué nos ofrece American McGee una Alicia desquiciada dentro de una estética gore? En el videojuego *Alice: Madness Returns* (2011), la cual puede entenderse, parcialmente, como secuela de *American McGee's Alice* (2000) en tanto que, según la clasificación de González Gil (2012), se entiende dentro del eje intramedial como un procedimiento completivo ya que el contenido narrativo se utiliza con una intención de completar y de, por tanto, contribuir al universo de Alicia. Sin embargo, la vuelta de Alicia no es una continuación stricto sensu del videojuego anterior: Alicia vuelve transformada y su viaje es un complejo conjunto de sesiones psiquiátricas donde las paradas en el postraumático *País de las (no) Maravillas* suponen una indagación en su pasado y en su propia mente que roza la locura. Será una terapia que dejará mucho que desear pues si la intención es devolverle la cordura, lo que se consigue es el efecto contrario: el oscuro, macabro y espeluznante viaje introspectivo a la demencia y la locura de Alicia. La selección de la utilización de la estética gore evidencia la locura encarnada en la creación de criaturas en las que se combina la representación de los personajes del imaginario colectivo además de ser la invención de un universo narrativo y artístico.

Tanto Caperucita como Alicia deben regirse por el *Ethos* (siguiendo el concepto de Klaustrup y Tosca, 2014), es decir, la ética explícita del mundo y los códigos de comportamiento moral que los personajes deben seguir de acuerdo al contexto socio-histórico en el que viven. Por ello, Caperucita debe obedecer a su madre pues los niños para responder con los códigos establecidos, deben obedecer a sus padres y a los adultos

para huir de las situaciones que puedan resultar peligrosas tal y como hablar con desconocidos, acceder a casarse el leñador mejor pagado del pueblo medieval y se presenta la sentimentalidad asociada al género femenino en la película “Dejemos a las mujeres llorar en paz”. Al igual, Alicia debe obedecer a sus padres y cantar delante de todos o debe cumplir con el matrimonio concertado que sus padres le imponen para que tenga un supuesto “porvenir” casada con un Lord, según la mentalidad establecida.

En cuanto a las estrategias de expansión narrativa que operan sobre los personajes, podemos ver cambios considerables tanto a su aspecto físico (junto con la vestimenta, que dependerá de las coordenadas espacio-temporales en las que se inscriba el producto) y edad como en su relieve psicológico de las protagonistas.

Existe un cambio consciente y considerable de edad de Alicia, tal y como veíamos en la mayoría de productos analizados de Caperucita y, en ese aspecto podemos incluso ver una tendencia a “adultizar” las protagonistas de los cuentos y apelar al imaginario colectivo y al bagaje cultural de la audiencia mediante procedimientos distintos. Éste puede llevarse a cabo ya sea por una clara voluntad de introducir una historia de amor o un contenido incluso sensual y sexual en el caso de la película Caperucita: ¿a quién tienes miedo? de Hardwicke cuya audiencia es claramente adolescente como apelar al conocimiento compartido de la audiencia en cuanto a la historia de Alicia y, por una parte, seguir la estela de *Disney* (en el caso de la miniserie de 1999 o la película de Tim Burton) fruto de una nostalgia desde la edad adulta con elementos claramente compartidos aunque en la película de Tim Burton, Alicia vuelve a su pasado o, por otra parte, reconstruir ese pasado adaptándolo al género de la ciencia ficción (miniserie de 2009) o bien crear un pasado completamente nuevo en la dimensión macro en la que Alicia vuelve al País de las (no) Maravillas con la intención de indagar en su pasado y en su mundo de introspección (en el original videojuego).

Se en indaga, investiga y se crear un pasado desconocido hasta el momento de Caperucita (lo vemos, claramente, en el videojuego, rasgo que también compartirá con *Alice: Madness Returns*). Este pasado será esencial para que las protagonistas alcancen su objetivo o misión: vengarse por descubrir las verdaderas causas de la muerte de su padre y de la desaparición de las niñas (*Woolfe*) y de vengarse por su familia muerta y por la búsqueda incesante de recuerdos que estarán impregnados de fantasías y de confusión entre el pasado como verdadera experiencia vital tangible y el mundo de su

recuerdo, no exento de fantasmas (*Alice*). Asistimos, en general, a una evolución de “niñas buenas” de las historias originales, a adolescentes con ganas de saciar su curiosidad y a jóvenes adultas en cierto modo, heroínas que luchan por alcanzar la verdad y la justicia y para saciar la sed de venganza. Además, no les importará convertirse en asesinas para derribar a sus oponentes con el fin de alcanzar su objetivo. No necesitarán ninguna figura masculina que la defiendan porque ellas solas podrán buscar y luchar satisfactoriamente por su objetivo.

Con respecto a las modalidades narrativas (Gil González, 2012) divididas (véase el esquema de evaluación analítica) en eje intramedial; eje intermedial y los subtipos de ilustración, reescritura y transficción, los productos analizados del universo narrativo entre Caperucita y Alicia se adscriben como rasgo fundamental compartido al eje intermedial del transmedia en tanto que el mundo narrativo se expande en diferentes medios. Pese a que tanto Alicia se presta a la serialización y, junto con Alicia, su entramado argumental aparece solamente en un solo capítulo que forma parte de una serie mayor (*Cuéntame un cuento*, 2014), aunque basada en cinco capítulos de cuentos clásicos y dado que su riqueza narrativa en cuanto a personajes, tramas o escenarios está más restringida. Sin embargo, el universo regido por la imaginación y, en cierto modo (poniendo énfasis en el videojuego), la locura de Alicia como máxima fundamental en general se presta a la serialización dada su complejidad narrativa la que situaríamos en el eje intramedial según la propuesta clasificatoria de Gil González (2012: 47).

Por otra parte centrándonos en los subtipos de modalidades narrativas (ilustración, reescritura y transficción) apuntadas por Gil González (2012), acudimos a que los productos del mundo narrativo de Caperucita prescinden de utilizar los subtipos de ilustración y de reescritura pues su intención no es la de reproducir la historia (ilustración) ni la de transformarla. Sin embargo, opta por la transmedialidad como elemento base y a la transficción con el objetivo de expandir el universo narrativo. A diferencia de esto, en el caso de los productos de Alicia, se promueve y se propicia la serialización (dentro del eje intermedial) ya que el entramado argumental dividido en cuatro estadios favorece que la historia pueda quedar segmentada y ofrecerse en episodios diferentes. El mismo director Nick Willing ha optado, de entre las diferentes modalidades a su alcance, por ofrecer una miniserie en dos capítulos las dos veces al mando: la primera miniserie 1999 podemos considerarla una recreación literal (dentro del subtipo de ilustración por la voluntad de evocación, resumen, reproducción no

sistemática del argumento). Por otra parte, la película de Tim Burton (2010) parece responder a una reescritura argumental y espacio-temporal que, en su conjunto, es susceptible de convertirse en un producto transmediático en su recreación del videojuego de *Disney* a modo de secuela.

Para sostener y ofrecer la consistencia del mundo de la narrativa transmedia de los mundos de Caperucita y de Alicia, siguiendo la tesis de que los proyectos transmedia se sostienen en mundos narrativos y éstos son equivalente a sus respectivos personajes principales de Long, 2007 y basado en Ruppel, 2006, podemos decir que éstos utilizan y comparten el uso de los conceptos de capacidad negativa (*negative capability*), la estrategia de construir brechas estratégicas en la narrativa para evocar un sentido de incertidumbre, misterio o duda en la audiencia y de pistas de migración (*migratory cue*), es decir, señales visibles o pistas en el interior del texto que conducen a contenidos presentes en otros canales.

En los dos universos narrativos analizados se utiliza la capacidad negativa para plantear dudas o interrogante con respecto al pasado de Caperucita y también de Alicia. Más concretamente, en el caso de Caperucita se plantean de forma pronunciada en la selección de cómics cuando nos aparece una Caperucita que no reconocemos o que no se adscribe a las representaciones que la audiencia dispone y debemos esperar a las otras entregas para descubrirlo. En el caso del videojuego *Woolfe* (2015) se nos dan se indaga en el pasado de Caperucita a través del desbloqueo de los diferentes primeras partes de los diarios lo cual supone, además, el uso de pistas de migración para los jugadores y la voluntad de crearles interrogantes adrede porque se les está dando la información de que se trata de una primera parte por lo que se espera que haya una segunda. Igualmente, se puede ampliar la información del capítulo de la serie la cual, por su género, crea preguntas que se irán resolviendo durante el transcurso del capítulo en la web de la serie (con *making of*, galería de imágenes e incluso entrevistas, estrategia transmediática utilizada, también, por *AtresMedia* en la serie “Vis a Vis”, por ejemplo) y sirve de secuela el libro donde se incluyen diferentes relatos basados en la serie. Encontramos también pistas de migración en los dos anuncios publicitarios de la Campaña “Que no te cuenten cuentos” de *Verti Seguros*, es decir, señales visibles en el interior del texto que nos redirigen a otro medio, en este caso, a la página web *Verti.com* si se quieren conocer todas las condiciones del producto que se está ofertando utilizando una Caperucita en

clave de parodia que se burla del supuesto lobo que intenta asustarla sin conseguirlo pues ella se marcha con su coche asegurado.

Por otra parte, la capacidad negativa está muy presente en el mundo del videojuego de *Alice: Madness Returns* (2011) en el que se nos llega de interrogantes a los jugadores acerca de indagar en el pasado del personaje a través de su terapia y de sus sesiones psiquiátricas. El mundo imaginario formado por los cuatro estadios señalados en el esquema del apartado del análisis de Alicia será mucho más complejo que el mundo real aunque en el caso del videojuego, el peso del pasado del mundo real será determinante para entender el estado postraumático y la vuelta al País de las Maravillas en la cuestionable terapia.

En referencia a las *Identitik* de las NT de Jenkins (recogidas en Scolari, 2013) vemos que se cumplen estas características en ambos mundos narrativos aunque algunas de ellas se potencian en mayor medida.

En el caso de los productos analizados dentro de la esfera transmediática de Caperucita predomina la profundidad (la tarea de penetración dentro de las audiencias que el productor desarrolla hasta encontrar el núcleo duro de seguidores de su obra, los verdaderos militantes, los que la difundirán) sobre todo en las comunidades, foros y páginas de *Facebook* de la película de Tim Burton, la colección de cómics, el videojuego con la importante labor de la plataforma colaborativa que permitió que se llevara a cabo y la página web oficial del capítulo de la serie. Sin embargo, la profundidad se ve muy claramente en el videojuego de *Alice: Madness Returns* en el caso de Alicia. Se destaca por encima de la continuidad del mismo tipo de comportamiento del personaje de Alicia en la miniserie de 1999, la multiplicidad en los productos tanto de Alicia como de Caperucita puesto que se crean experiencias narrativas aparentemente incoherentes respecto a su medio narrativo original. Lo podemos apreciar en el comportamiento, por ejemplo, de Claudia (Caperucita) en la serie de Antena 3 dado su curiosidad sexual con el vecino de su abuela o con la Caperucita de la película de Hardwicke. En su grado extremo lo vemos en el comportamiento vengativo de Caperucita en el videojuego y en la voluntad de indagación en su pasado. A diferencia, en Alicia, lo vemos en el comportamiento como mujer independiente de Alicia en la miniserie de 2009 pues, sin pretensiones de aceptar el anillo regalo de su novio ni de obedecer las órdenes que le son impuestas por la Reina

en el País de las Maravillas, acaba actuando cumpliendo con sus propios criterios al igual que, pese a tomar en consideración la opinión de la Oruga en la película de Tim Burton, acabará actuando según su voluntad donde, finalmente, triunfará el Bien sobre el Mal (lo cual era esperable atendiendo al diseño *Disney*).

Indudablemente, el comportamiento de Alicia en el videojuego *Alice: Madness Returns*, es el que rompe con el comportamiento esperable de una Alicia pues ya no es esa niña que va tras el Conejo Blanco por curiosidad. En efecto, como hemos apuntado, se adentra en su mundo introspectivo y nada entre sus recuerdos que dan cuenta de su demencia lo cual se refleja en la invención de unas criaturas totalmente irreconocibles en comparación con aquellas representaciones mentales destinadas a un público infantil que formarían parte del imaginario cultural de Alicia y que debemos, en parte, a la Industria *Disney*. Los universos narrativos de Caperucita y de Alicia cumplen con los principios de construcción de mundos posibles y de subjetividades múltiples en tanto que potencian una polifonía por una gran cantidad de personajes, historias, perspectivas y voces. Estos principios se destacan especialmente en el entramado argumental y la polifonía de personajes de la colección de cómics *Fables* y en el videojuego *Woolfe* (2015) en el caso de Caperucita y, en el caso de Alicia, debemos enfatizar la rica construcción del mundo de Alicia en el videojuego tanto en el desarrollo de su pasado que tiene efectos en su identidad presente en un estado demente como en la multiplicidad de criaturas así como la creación de escenarios y ambientes diversos donde hay un gran trabajo artístico. Es una delicia visual y artística, evidentemente.

De los diferentes medios analizados, los videojuegos se presentan como los productos que insertan estrategias y técnicas propias de las narrativas transmedia y ofrecen una experiencia inmersiva superior en comparación al resto de productos analizados. El concepto de inmersión conecta con lo que Ruiz Collantes (en Soclari, 2013: 30) señalaba ya que “solo a través de la interpretación y/o el relato se obtienen verdaderas vivencias narrativas de la vida” pues los jugadores son capaces de identificarse con el personaje en pantalla y vivir su historia transformándola en una experiencia en la que el grado de compromiso es mayor.

Los videojuegos analizados *Woolfe* (2015) y, especialmente, *Alice: Madness Returns* (2011) son grandes indicadores de la penetrabilidad y de la inmersión de los jugadores (*gamers*) en el que su nivel de compromiso, la presencia de su voz y grado de

implicación es mayor que el de las audiencias de las películas, series, selección de cómics y selección de anuncios publicitarios analizados.

Además, los videojuegos precisan de la conveniencia (casi rozando la necesidad) de conocer el cuento o historia original para poder comprender en su totalidad la riqueza y la complejidad narrativa que entrañan. Pese a ser productos independientes, la recepción, interpretación, lectura y consumo de éstos se nutre dentro de la órbita transmediática donde gravitan el resto de productos con los que se nutre. Conectando con el principio de Extraibilidad de Jenkins, se proponen experiencias inmersivas basadas en el *product-placement*, es decir, la creación de figuritas en miniatura de Alicia que se comercializan en el mundo real así como, por extensión, vestidos de Cosplay.

En cuanto al cumplimiento del principio de realización debemos considerar que en el caso de *Woolfe*, sin la participación en el *crowdfunding* de la plataforma *kickstarter.com*, el proyecto no se hubiera podido llevar a cabo. Los comentarios de los jugadores en páginas como en *SteamCommunity.com* o *MeriStation.com* son habitual en las que se comparten contenidos o se plantean cuestiones. Además, el videojuego dispone de un blog y de páginas en redes sociales como Facebook y Twitter donde los jugadores tienen la libertad de poder hacer aportaciones o sugerencias con respecto al contenido o pueden, por otra parte, solicitar nuevos juegos. Muchos de los jugadores establecen directamente una conexión entre este videojuego y el de *Alice: Madness Returns* sobre todo por su estética. La implicación de los *gamers* y de los jugadores es tal que se ha iniciado una petición en la plataforma *Change.com* en la que la comunidad de fans pide a *EA Games* que realice otro juego, continuación de *Alice: Madness Returns* (2011).

Respecto a las técnicas de la NT de Scolari (2013), destacan las adiciones y las transposiciones espacio-temporales tanto en *Caperucita* donde se enfatizan en la selección de cómics así como en la serie. En el caso de Alicia, es importante destacar las adiciones (sobre todo en la indagación en el pasado de nuestra protagonista) y transposiciones espacio-temporales muy destacadas en el videojuego con la creación de ambientes y escenarios muy diferentes que conectan con la estética gótica y gore.

En cuanto a las estrategias y procedimientos de las NT basándonos en Fechine (2014) en los productos analizados, generalmente, se propicia la profundización y la

expansión de las NT por encima de la propagación. En este último caso, el procedimiento que se sigue es el de las reiteraciones que pueden verse en el caso de Alicia, en la delimitación y repetición de los diferentes estadios narrativos señalados en el análisis así como en una serie de personajes característicos que se mantienen (Alicia, el Conejo Blanco, el Sombrero, la Liebre de marzo, la Reina de Corazones) y que en el caso del videojuego se amplían exponencialmente, cumpliendo con la estrategia de expansión y, por tanto, de profundización. Las reiteraciones se dan en el caso de Caperucita en la repetición de personajes concretos (Caperucita, el Lobo, la Abuelita y los personajes que parecen cumplir un papel más complementario y/o bien opcional como son la abuelita, la madre o la figura masculina encarnada en el leñador, por ejemplo en el caso del cómic *Fables*).

En conclusión, consideramos que este trabajo ha intentado responder a las preguntas iniciales que se habían lanzado como objetivos acercándonos al fantástico, maravilloso, psicológico e incluso paranoico mundo de Caperucita y de Alicia como productos transmediáticos que apelan al imaginario colectivo, a través de su análisis que ha contemplado diversos aspectos fundamentales propios de la NT. Sin embargo, creemos que podrían abrirse otras líneas de investigación que contemplasen la interculturalidad en los videojuegos así como el análisis de su estética.

Evaluación analítica del Universo Narrativo de *Caperucita* como producto transmediático

Crterios a evaluar	Desglose de los criterios a evaluar		SÍ (x)/NO (-)	Comentarios
Modalidades narrativas (Gil González, 2012)	A.Eje intramedial	Imitación	(-)	Se propicia la transmedialidad y la transficción.
		Complemento	(x)	
		Serie	(x)	
	B.Eje intermedial	<i>Cross-media</i>	(-)	
		<i>Transmedia</i>	(x)	
		Multimedia	(-)	
	C.Ilustración	Ilustración literal	(-)	
		Recreación literal	(-)	
		Continuación original	(-)	
	D.Reescritura	Argumental	(-)	
		Espacio-temporal	(-)	
		Interpretativa	(-)	
		Estilística	(-)	
	E.Transficción	Recreación	(-)	
		Expansión	(x)	
Continuación		(-)		
Componentes constructivos NT (Klaustrup y Tosca, 2004)	1. <i>Mythos</i>		(x)	El <i>ethos</i> recreado en la película está bien conseguido por el temor del pueblo, los peligros y la adscripción de la sentimentalidad al género (mujeres).
	2. <i>Topos</i>		(x)	
	3. <i>Ethos</i>		(x)	
Consistencia mundo NT (Long, 2007 y basado en Ruppel, 2006)	1.Capacidad negativa		(x)	Es un procedimiento muy utilizado para proponer interrogantes en el pasado de Caperucita (en cómic y en el videojuego). Cabe indicar las señales visibles, pistas de migración en los dos anuncios que redirigen a la
	2.Pistas de migración		(x)	

			página web “Verti.com”.	
Identitit NT (Jenkins, 2003 y recogido en Scolari, 2013)	1. Expansión vs. Profundidad	(x)	Predomina la profundidad, la multiplicidad, la construcción de mundos y las subjetividades múltiples. La serialidad se da en menor grado en comparación con Alicia.	
	2. Continuidad vs. Multiplicidad	(x)		
	3. Inmersión vs. Extraibilidad	(x)		
	4. Construcción de mundos	(x)		
	5. Serialidad	(x)		
	6. Subjetividad	(x)		
	7. Realización	(x)		
Técnicas NT (Scolari, 2013)	1. Adición	(x)	Destacan las adiciones y las transposiciones espacio-temporales sobre todo en el cómic y la serie.	
	2. Omisión	(x)		
	3. Transposición	(x)		
	4. Permutación	(x)		
Estrategias y Procedimientos NT (Fechine, 2014)	A. Propagación	Repercusiones	(-)	
		Resonancias	(x)	
		Reiteraciones	(x)	
		Retroalimentación	(-)	
	Propiedades unificadoras	Familiaridad	(x)	
		Campo de lo lúdico	(x)	
		Extensión/Omnipresencia	(x)	
	B. Profundización	Expansión	(x)	
		Desdoblamiento	(-)	
		Complementariedad	(-)	

Evaluación analítica del Universo Narrativo de *Alicia* como producto transmediático

Criterios a evaluar	Desglose de los criterios a evaluar		SÍ (x)/NO (-)	Comentarios
Modalidades narrativas (Gil González, 2012)	A.Eje intramedial	Imitación	(-)	Se promueve y propicia la serialización y la transmediación. Sin embargo, acudimos a una recreación literal en la miniserie de 1999. Por otra parte, la película de Tim Burton parece responder a una reescritura argumental y espacio-temporal, según las características de las modalidades narrativas (Gil González, 2012) que es, a su vez, susceptible de convertirse en un producto transmediático en su recreación del videojuego de <i>Disney</i> .
		Complemento	(-)	
		Serie	(x)	
	B.Eje intermedial	<i>Cross-media</i>	(-)	
		<i>Transmedia</i>	(x)	
		Multimedia	(-)	
	C.Ilustración	Ilustración literal	(-)	
		Recreación literal	(x)	
		Continuación original	(-)	
	D.Reescritura	Argumental	(x)	
		Espacio-temporal	(x)	
		Interpretativa	(-)	
		Estilística	(-)	
	E.Transficción	Recreación	(-)	
		Expansión	(x)	
Continuación		(-)		
Componentes constructivos NT (Klaustrup y Tosca, 2004)	1. <i>Mythos</i>		(x)	
	2. <i>Topos</i>		(x)	
	3. <i>Ethos</i>		(x)	
Consistencia mundo NT (Long, 2007 y basado en Ruppel, 2006)	1.Capacidad negativa		(x)	
	2.Pistas de migración		(x)	
Identitük NT (Jenkins 2003 y	1. Expansión vs. Profundidad		(x)	Se propicia la profundidad, la multiplicidad, la construcción de

recogido en Scolari, 2013)	2. Continuidad vs. Multiplicidad		(x)	mundos y las subjetividades múltiples. La serialidad también se propicia, tal y como hemos analizado. La expansión en las redes sociales como Facebook se propicia en todos los productos (a excepción de la miniserie de 1999), así como comunidades, foros y plataformas colaborativas (en el videojuego). Se favorece la inmersión en el videojuego, las subjetividades múltiples y también la extraibilidad (product-placement) por la comercialización de las figuras de Alice y los vestidos de Cosplay.
	3. Inmersión vs. Extraibilidad		(x)	
	4. Construcción de mundos		(x)	
	5. Serialidad		(x)	
	6. Subjetividad		(x)	
	7. Realización		(x)	
Técnicas NT (Scolari, 2013)	1. Adición		(x)	Destacan las adiciones en el videojuego.
	2. Omisión		(-)	
	3. Transposición		(x)	
	4. Permutación		(-)	
Estrategias y Procedimientos NT (Fechine, 2014)	A. Propagación	Repercusiones	(-)	Los productos analizados, generalmente, propician la profundización y la expansión de las NT por encima de la propagación. Las reiteraciones se dan en los diferentes estadios narrativos señalados en el análisis así como una serie de personajes característicos que se mantienen (en el videojuego, con muchas alteraciones en su existencia).
		Resonancias	(x)	
		Reiteraciones	(x)	
		Retroalimentación	(-)	
	Propiedades unificadoras	Familiaridad	(x)	
		Campo de lo lúdico	(x)	
		Extensión/Omnipresencia	(x)	
	B. Profundización	Expansión	(x)	
		Desdoblamiento	(-)	
		Complementariedad	(-)	

7. BIBLIOGRAFÍA

- ARDÈVOL, ELISENDA; MUNAÑOLA, NORA (Coord.): *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea*. Barcelona: Editorial UOC, 2004. Impreso.
- BACCHILEGA, CRISTINA. *Postmodern Fairy Tales. Gender and Narrative Strategies*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1997. Print.
- BECKETT, SANDRA L. *Red Riding Hood for all ages. A Fairy-Tale Icon in Cross-Cultural Contexts*. Detroit: Wayne State University Press, 2008. Print.
- BETTELHEIM, BRUNO. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Traducción de Silvia Furió. Barcelona: Crítica, 1999. Impreso.
- BIVONA, DANIEL. "Alice the Child-Imperialist and the Games of Wonderland." *Nineteenth-Century Literature*. 41.2 (1986): 153-171. Print.
- BOBANY, Arthur. *Videogame Arte*. Teresópolis, RJ: Novas Ideias, 2008. Impreso.
- BOFF, Leonardo. *Ethos mundial: um consenso mínimo entre os humanos*. Rio de Janeiro: Sextante, 2003. Impreso.
- BONNER, FRANCES and JACOBS, JASON. "The first encounter: Observations on the chronology of encounter with some adaptations of Lewis Carroll's Alice books." *Convergence*. 17.1 (2011): 37-48. Print.
- BROKER, WILL. *Alice's Adventures: Lewis Carroll in popular culture*. New York: Continuum, 2005. Print.
- CAMPALANS, CAROLINA; RENÓ, DENIS; GOSCIOLA, VICENTE. *Narrativas Transmedia. Entre teorías y prácticas*. Barcelona: Editorial UOC, 2014. Impreso.
- CANEPA, NANCY L. *Out of the Woods. The origins of the Literary Fairy Tale in Italy and France*. Introducción de Nancy L. Canepa y Antonella Ansani. Detroit: Wayne State University Press, 1997. Print.
- CARRERA ÁLVAREZ, PILAR ET AL. "Transmedialidad Y Ecosistema Digital." *Transmediality in Digital Environments* 18.Especial Noviembre (2013): 535–545. Web. 30 junio. 2015.
- CARROLL, LEWIS. *Alícia al País de les Meravelles*. Traducció de Salvador Oliva. Il·lustracions originals de John Tenniel. Barcelona: Editorial Empúries, 2010. Impres.

-
- _____. *Alicia anotada. Alicia en el país de las maravillas/A través del espejo*. Traducción: Francisco Torres Oliver. Ilustraciones: John Tenniel. Madrid: Akal, 2010. Impreso.
- COSTA SÁNCHEZ, CARMEN y PIÑEIRO OTERO, MARÍA TERESA. “Nuevas Narrativas Audiovisuales: Multiplataforma, Crossmedia Y Transmedia: El Caso de Águila Roja (RTVE).” *Icono14* 10.2 (2012): 102–125. Web. 1 julio 2015.
- CUADRADO ALVARADO, ALFONSO. “El imaginario de la creación de vida artificial y los personajes virtuales”. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales* 2 (2004): 13-29. Web. 12 julio. 2015.
- GARLAND, CARINA. “Curious Appetites: Food, Desire, Gender, and Subjectivity in Lewis Carroll’s Alice texts.” *The Lion and the Unicorn*. 32 (2008): 22-39. Print.
- DOMÍNGUEZ FIGAREDO, DANIEL.. “Escenarios Híbridos, Narrativas Transmedia, Etnografía Expandida.” *Hybrid Scenarios, Transmedia Storytelling, Expanded Ethnography* 21 (2012): 197–215. Web. 1 julio. 2015.
- EAGLETON, TERRY. *Ideology, And Introduction*. London: Verso, 2007. Print.
- FISKE, JOHN. *Television Culture*. London: Routledge, 1987. Print.
- GILBERT, SANDRA M. and GUBAR, SUSAN Gilbert. *The Madwoman in the Attic: The Woman Writer and the Nineteenth-Century Literary Imagination*. London: Yale University Press, 2000. Print.
- GIL GONZÁLEZ, ANTONIO J. + *Narrativa(s). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2012. Impreso.
- GONZÁLEZ MARÍN, SUSANA. *¿Existía Caperucita Roja antes de Perrault?* Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2005. Impreso.
- HARDWICKE, CATHERINE. *Caperucita Roja, ¿A quién tienes miedo?* Traducción de Julio Hermoso. Madrid: Alfaguara, 2011. Impreso.
- HUNT, PETER. *Children’s Literature*. United Kingdom: Blackwell Publishing, 2001. Print.
- ISRAEL LARA, JAFET. “Heavy Rain Y Beyond: Dos Almas: Dramas Interactivos En La Narración Transmedia.” *Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital* 3.1 (2014): 129–152. Web. 3 julio. 2015.
- JENKINS, HENRY. *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2008. Impreso.
-
- _____. *Piratas de Textos. Fans, cultura participativa y televisión*. Madrid: Espasa, 2010. Impreso.

- JENKINS, HENRY; FORD, SAM; GREEN, JOSHUA. *Spreadable Media. Creating value and meaning in a networked culture*. New York and London: New York University Press, 2013. Print.
- JUUL, J. *Videogames between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge/London: MIT Press, 2005. Impreso.
- KELEMEN, ZSOLT. “Becoming the New Socialite? Facebook, Transmedia and Storytelling in the Age of New Media.” *Americana: E-Journal of American Studies in Hungary* 8.1 (2012): n. pag. Web. 3 julio. 2015.
- LÉVY, P. *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. México: Anthropos Editorial, 2007. Impreso.
- MANOVICH, LEV. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós. 2005. Impreso.
- MAYOR MAYOR, FRANCESC. “Transmedia Storytelling Desde La Ficción Televisiva Serial Española: El Caso de Antena 3.” *CIC: Cuadernos de Información y Comunicación* 19 (2014): 69–85. Web. 10 julio.2015.
- MERINO ARRIBAS, MARÍA ADORACIÓN. “El Factor Emocional En La Narrativa Transmedia Y La Televisión Social”. *Fonseca Journal of Communication Monográfico* 2 (2013): 234–257. Web. 10 julio.2015.
- MURRAY, J. *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós, 1999. Impreso.
- ORESTEIN, CATHERINE. Catherine. *Caperucita al desnudo*. Barcelona: Ares y mares, 2002. Impreso.
- OKRI, BEN. *Birds of heaven*. England: Weidenfeld & Nicolson History, 1995. Print.
- PASSALACQUA, FRANCO y PIANZOLA, FEDERICO. “Defining Transmedia Narrative: Problems and Questions. Dialogue with Mary-Laure Ryan.” *ENTHYMEMA* (2011): 65–71. Web. 3 julio. 2015.
- PARKINSON, ROB. *Transforming Tales. How Stories Can Change People*. London and Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers, 2009. Print.
- PLANELLS DE LA MAZA, ANTONO JOSÉ. *Los videojuegos como mundos ludoficcionales. Una aproximación semántico-pragmática a su estructura y significación*. Tesis Doctoral. Getafe: Universidad Carlos III de Madrid, 2013. Web. 5 julio. 2015.
- PORTO, DENIS; LONGHI, RAQUEL y RUIZ, SANDRA. “Diversos Géneros En La Narrativa Transmediática Del Documental.” *Comunicación. Revista internacional de Comunicación audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales* 10 (2012): 224–235. Web. 7 julio. 2015.

- PROPP, VLADIMIR. Vladimir. *Morfología del cuento* seguida de las transformaciones de los cuentos maravillosos y del estudio estructural y tipológico del cuento de E. Méletinski. Madrid: Editorial Fundamentos, 2000. Impreso.
- RAMOS-SERRANO, MARINA; HERNÁNDEZ- SANTAOLALLA; LOZANO DELMAR, JAVIER. “Fanadvertising Y Series de Televisión.” *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales* 10 (2012): 1211–1223. Web. 8 julio. 2015.
- RYAN, MARIE-LAURE. *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore: Johns Hopkins University, 2001.
 _____ .*Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Nebraska: University of Nebraska Press, 2004. Print.
- RUIZ COLLANTES, XAVIER. Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas. En Scolari, C. (ed.), *L’home videoludens. Videojocs, textualitat i narrativa interactiva*. Vic: Eumo Editorial, 2008: 15-52. Impreso.
- SÁNCHEZ MESA, DOMINGO. “Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital”, *Cuadernos de literatura*, Vol. XII-23, julio-diciembre (2007): 13-46. Web. *Javeriana.edu*. 12 julio. 2015.
- SÁNCHEZ NAVARRO, JORDI. *Narrativa Audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC, 2006. Impreso.
- SCOLARI, CARLOS A. ET AL. “Narrativas transmediáticas, convergència audiovisual y nuevas estrategias de comunicación”, *Quaderns del CAC*, Vol. XV-1, junio (2012): 79-89. Web. 15 junio. 2015
 _____ .*NARRATIVAS TRANSMEDIA. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto, 2013. Impreso.
 _____ . *HOMO VIDEOLUDENS 2.0. De Pacman a la gamification*. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Barcelona: Universitat de Barcelona, 2013. Impreso.
- STOREY, JOHN. *Teoría Cultural y Cultura Popular*. Barcelona: Ediciones Octaedro-EUB, 2002. Impreso.
- TEVERSON, ANDREW. *Fairy Tale*. New York: Routledge, 2013. Print.
- TYSON, LOIS. *Critical Theory Today A User-Friendly Guide*, Second Edition. New York: Routledge, 2006. Print.

ZAPATA RUIZ, TERESA. *El cuento de hadas, el cuento maravilloso o el cuento de encantamiento. Un recorrido teórico sobre sus características literarias*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2007. Impreso.

WILLINGHAM, BILL; BUCKINGHAM, MARK; LEIALOHA, STEVE. *Fábulas n°1: una historia de amor* (original *Fables: Storybook love*). Guion: Bill Willingham. Dibujo: Mark Buckingham, Lan Medina, Bryan Talbot, Linda Medley. Barcelona: Editorial Planeta De Agostini, 2006 (original DC Comics, 2003). Impreso.

WILLINGHAM, BILL; BUCKINGHAM, MARK; HAMILTON, CRAIG; LEIALOHA, STEVE; RUSSEL, P. CRAIG. *Fábulas n°2: la marcha de los soldados de madera* (original *Fables: March of the wooden soldiers*). Guion: Bill Willingham. Dibujo: Mark Buckingham, Craig Hamilton, P.Craig Russell. Barcelona: Editorial Planeta De Agostini, 2006 (original DC Comics, 2003-2004). Impreso.

WILLINGHAM, BILL; BUCKINGHAM, MARK; HAHN, DAVID; LEIALOHA, STEVE. *Fábulas n°6: Tierras Natales* (original *Fables: Homeland*). Guion: Bill Willingham. Dibujo: Mark Buckingham, David Hahn, Lan Medina, Steve Leialoha. Barcelona: Editorial Planeta De Agostini, 2007 (original DC Comics, 2005). Impreso.

ZIPES, JACK. *The Irresistible Fairy Tale. The Cultural and Social History of a Genre*. Princeton and Oxford: Princeton University Press, 2013. Print.

8. ANEXOS

Dado que este trabajo se basa en productos culturales audiovisuales que se presentan como transmediáticos es imprescindible elaborar un anexo fotográfico. El orden de las fotografías que aparecen sigue el orden cronológico de cada uno de los productos dentro del mundo transmediáticos de Caperucita, en primer lugar y en segundo lugar, de Alicia.



Figura 1: *Caperucita Roja* de Charles Perrault por Gustave Doré.



Figura 2: *Caperucita Roja* de los Hermanos Grimm por John B. Gruelle (1914). Zipes, Jack. *The Complete fairy tales of the Brothers Grimm*. Translated and introduction by Jack Zipes. Illustrations by John B. Gruelle. New York: Bantam, 1992.

Selección de viñetas de la colección de cómic *Fables* de Bill Willingham (2003-2006)



Figura 3: Caperucita en *La Granja*

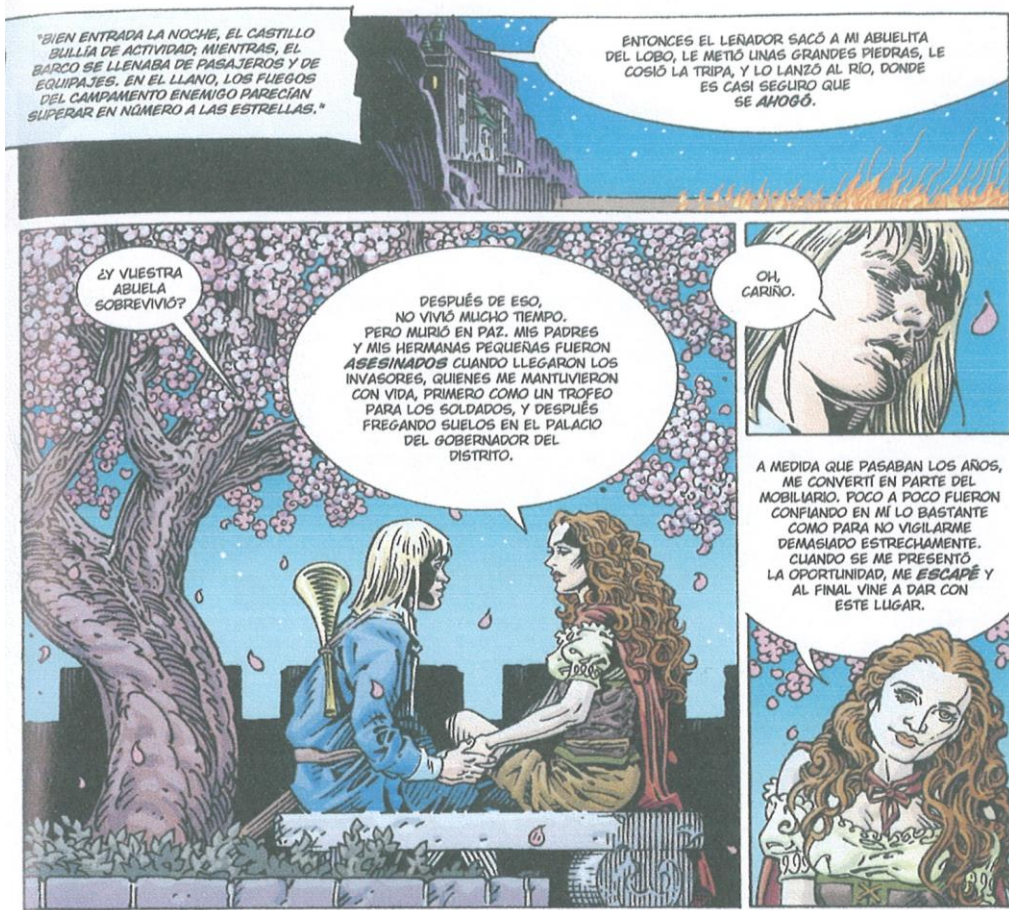


Figura 4: Caperucita cuenta su pasado, el cual coincide con la versión del cuento de los Hermanos Grimm

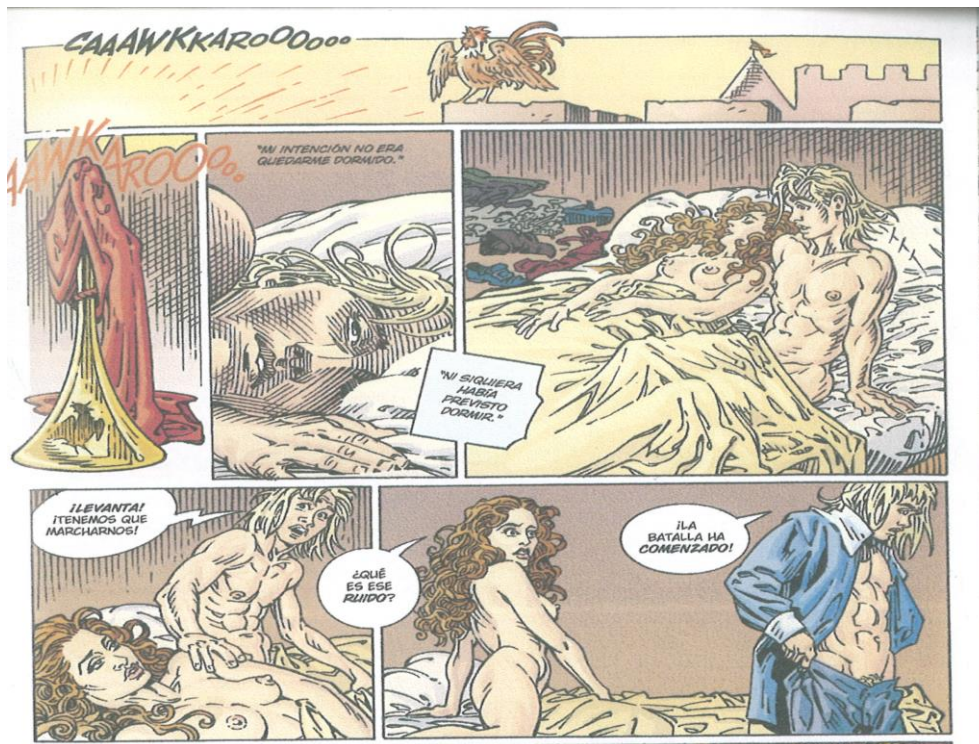


Figura 5: Mañana posterior al acto sexual

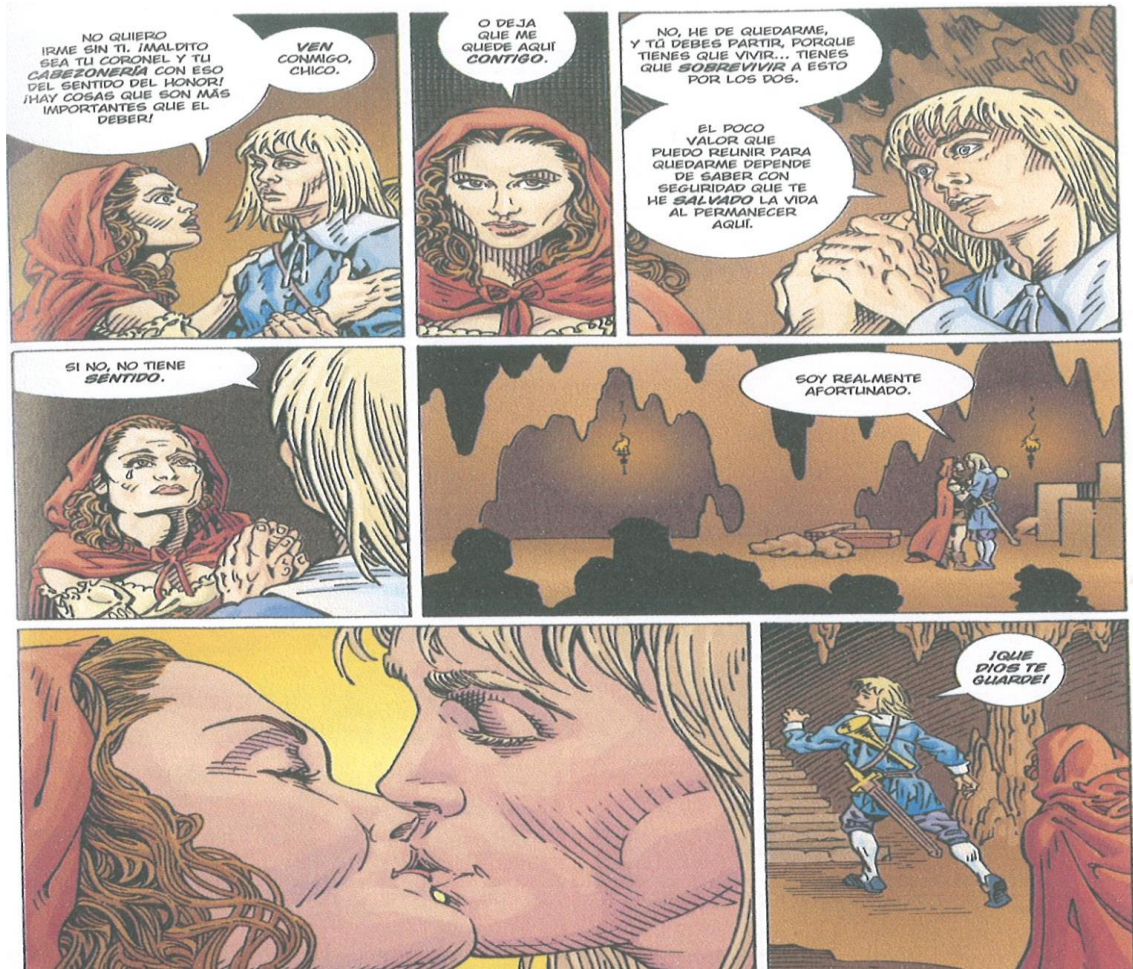


Figura 6: Despedida

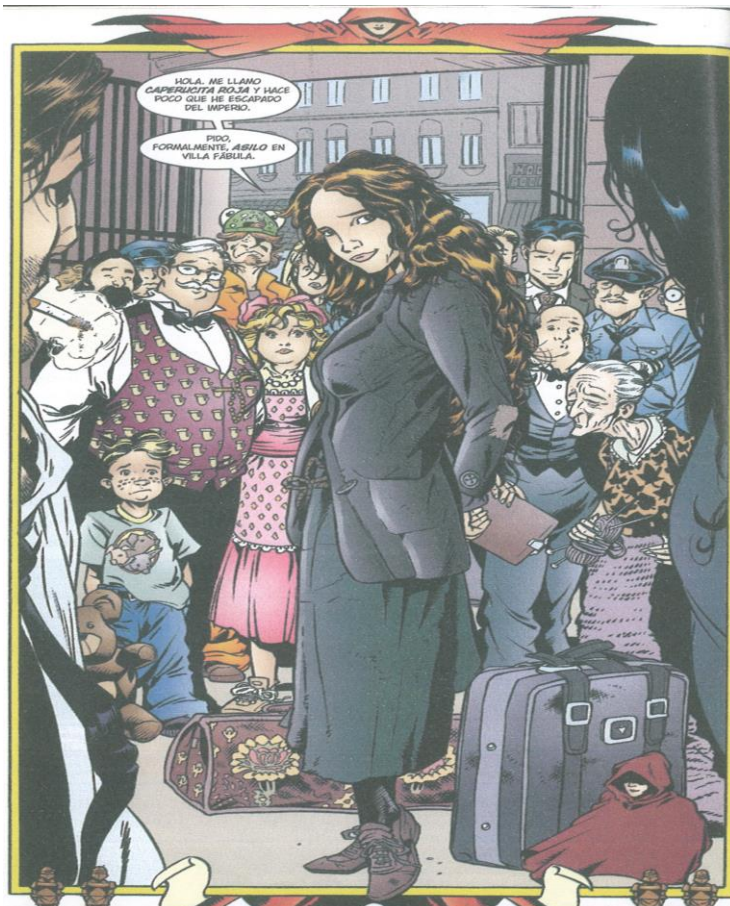


Figura 7: Miss Caperucita o segunda "falsa" Caperucita

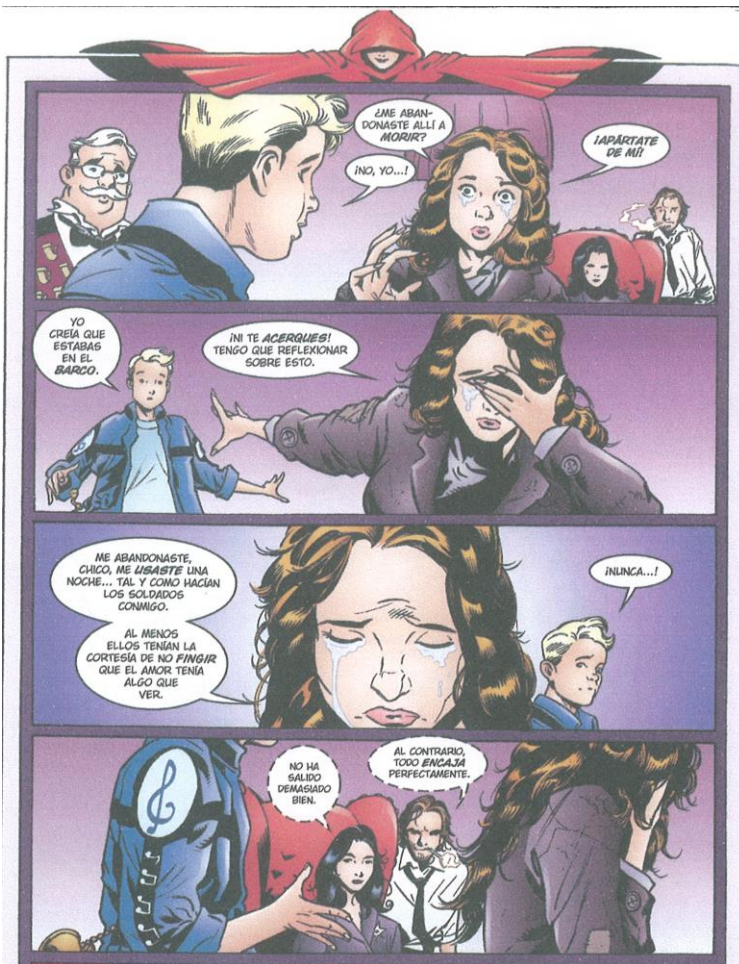


Figura 8: Miss Caperucita finge sentirse decepcionada

Figura 9: Miss Caperucita huye asustada

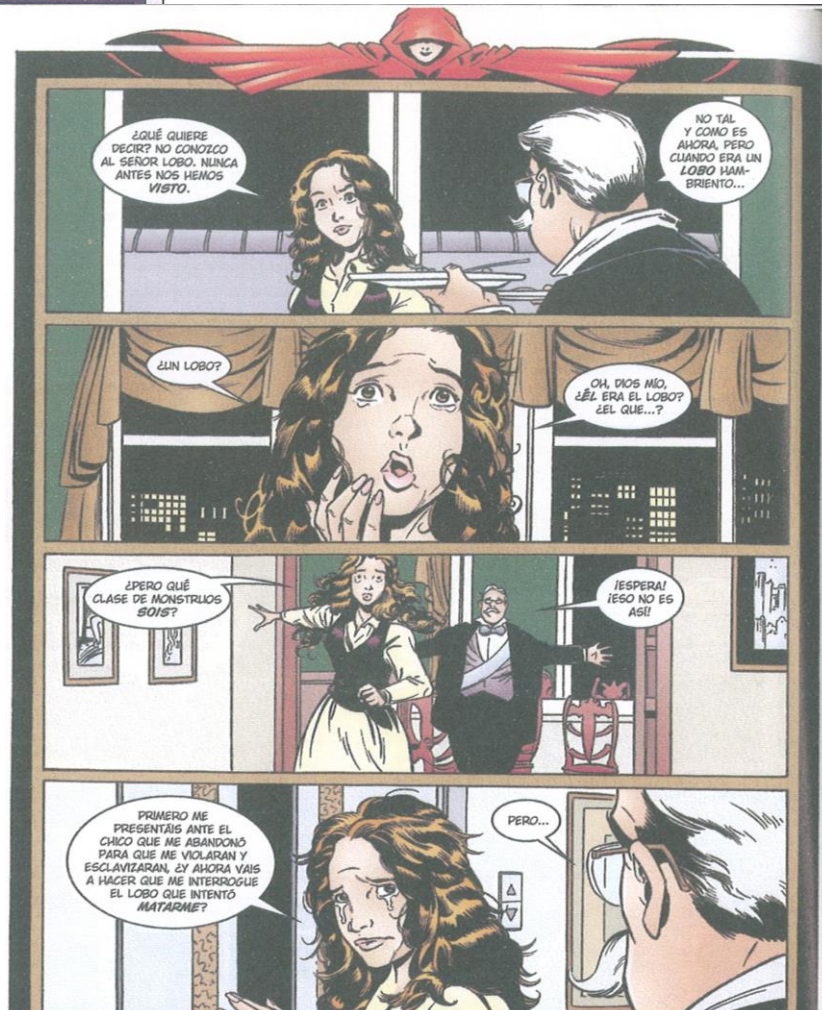




Figura 10: Miss Caperucita con un cambio de actitud, se encuentra a Chico sentado con dos amigos, Pinocho y el Príncipe Rana.

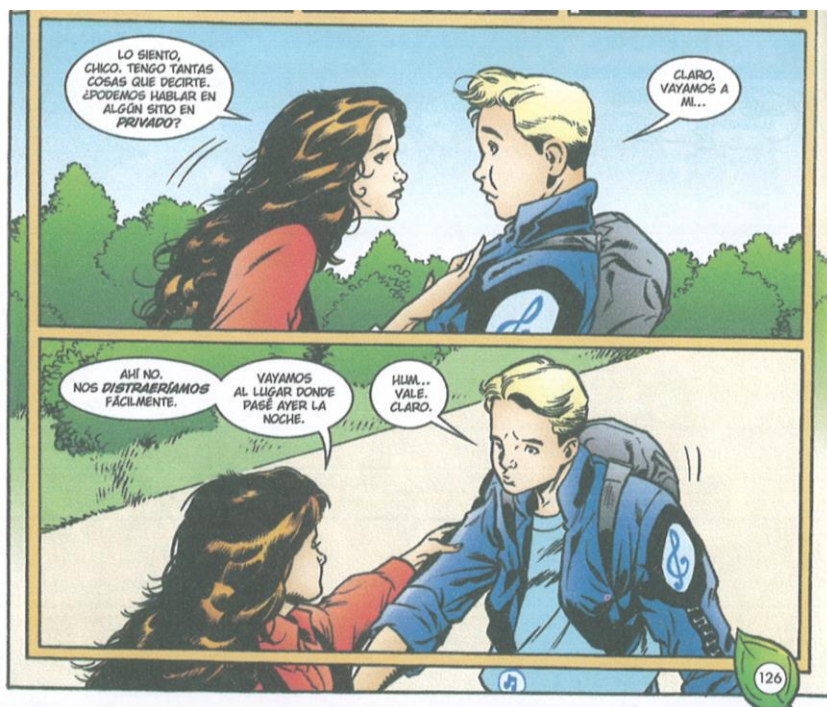


Figura 11: Miss Caperucita le sugiere ir a hablar con privacidad pero rechaza ir donde él propone



Figura 12: Miss Caperucita y Chico en un edificio abandonado



Figura 13: Miss Caperucita, a través del chantaje sexual pretende conseguir toda la información posible para alcanzar sus objetivos



Figura 14: Lucha entre la falsa Caperucita y Frau Totenkinder

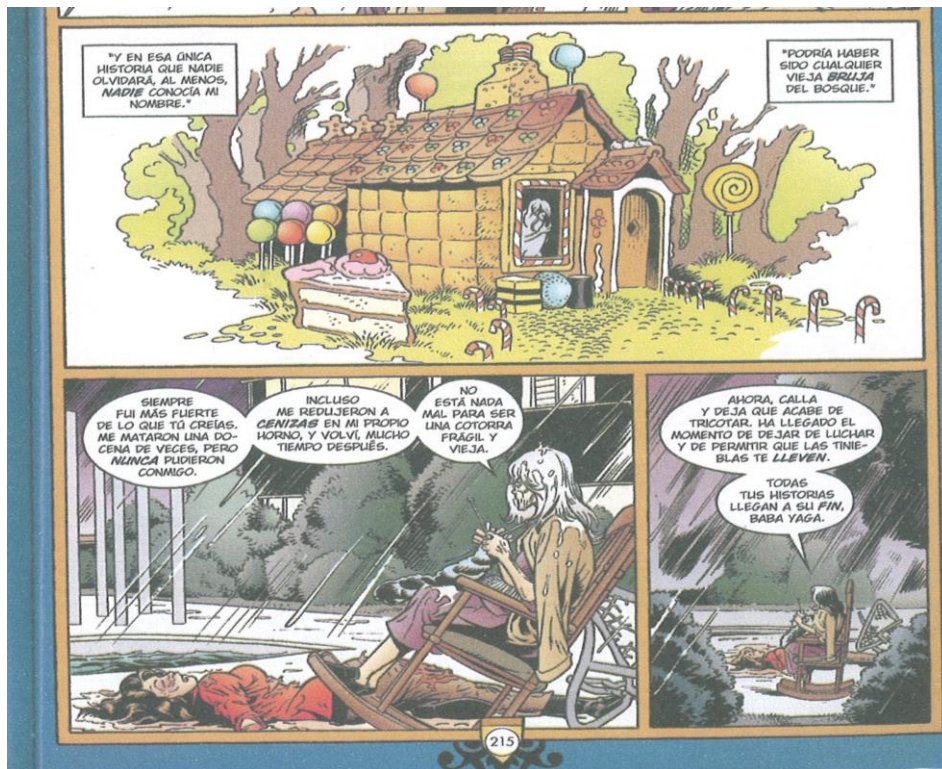


Figura 15: Frau Totenkinder gana la lucha



Figura 16: El Capitán Hinterfox va a buscar a Caperucita



Figura 17: Chico, encerrado en una jaula por Gepetto, habla con Caperucita, la cual no le reconoce.

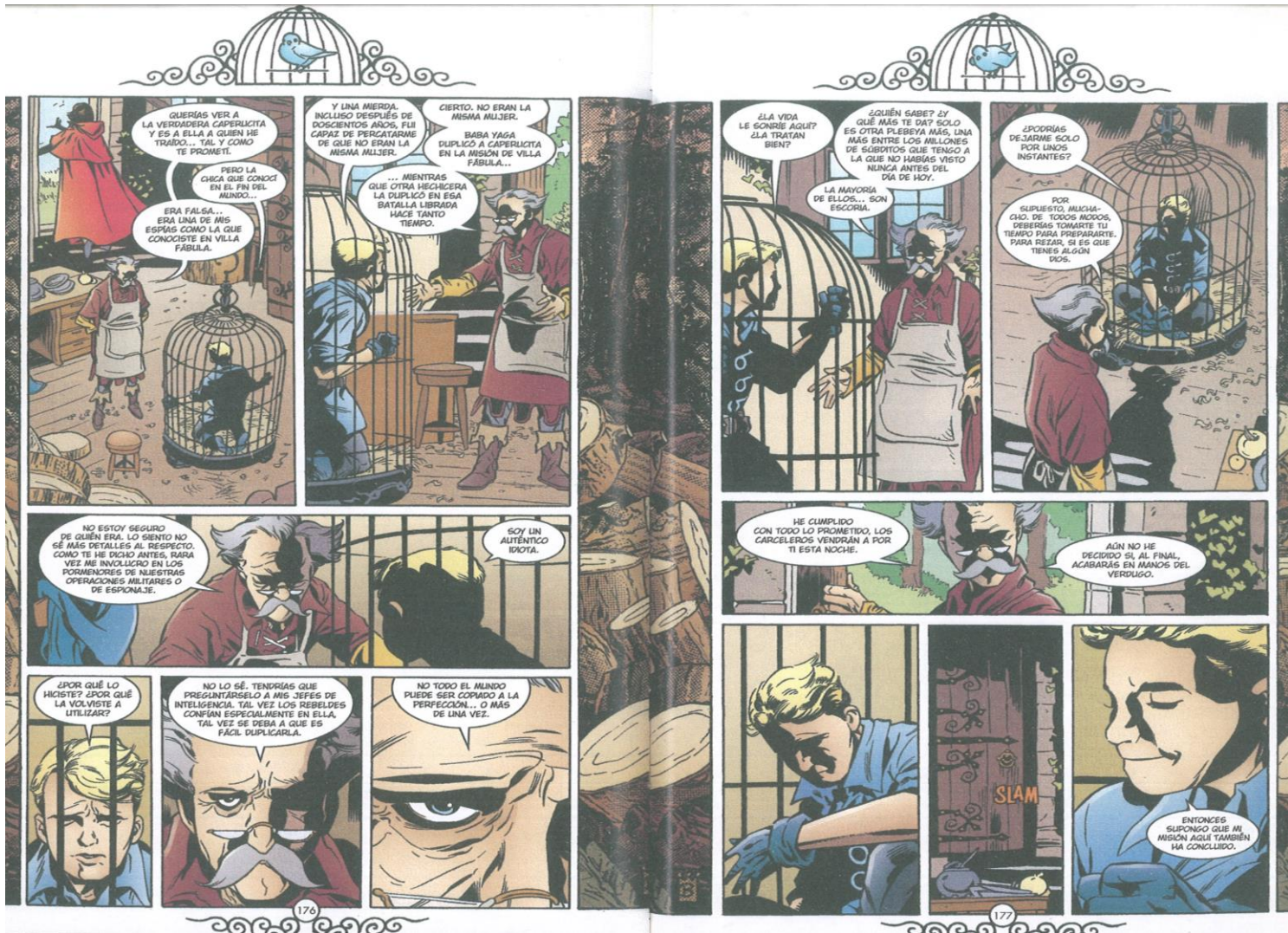


Figura 18: Gepetto le cuenta a Chico la verdad sobre la duplicación de identidades de Caperucita



Figura 19: Mediante un encantamiento, Chico y Caperucita se trasladan a Villa Fábula

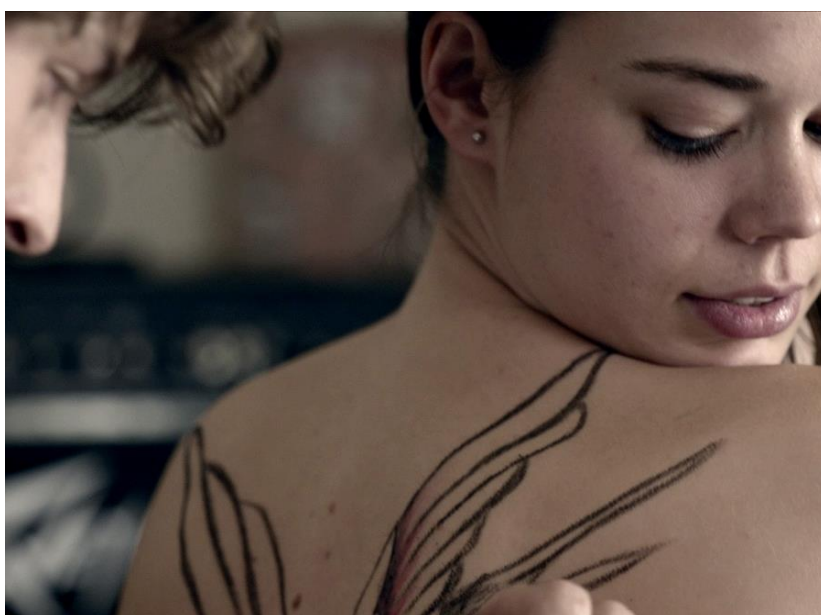
Cine: *Red Riding Hood* (2011, género fantástico). Directora: Catherine Hardwicke

Figuras 20, 21, 22.



TV (serie) *Cuéntame un cuento* (Antena 3, 2014)

Figuras: 23, 24, 25



Videojuego Woolfe. *The Red Hood Diaries* (2015, American McGee)

Figuras: 26, 27, 28, 29, 30, 31





Publicidad: *Campaña Que no te cuenten cuentos (Verti Seguros, 2014)*

Figuras 32, 33.



Cine *Alice in Wonderland* (2010, cine fantástico, animación). Director: Tim Burton

Figuras 34, 35, 36, 37





TV (miniserie) *Alicia en el País de las Maravillas* (1999, Nick Willing emitida en Tele 5)

Figuras 38, 39





Alice miniserie (2009, Syfy).

Figuras 40, 41, 42, 43, 44, 45





Videojuego *Alice Madness Returns* (2011, American McGee)

Figuras 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55





