

Fecha de recepción: 19 noviembre 2015  
Fecha de aceptación: 9 enero 2016  
Fecha de publicación: 10 febrero 2016  
URL: <http://oceanide.netne.net/articulos/art8-6.pdf>  
Oceánide número 8, ISSN 1989-6328

## Alicia(s) y Caperucita(S) transmedia: un juego de identidad(es) más allá del canon

Maribel ESCALAS RUÍZ  
(Universitat de les Illes Balears, SPAIN)

### RESUMEN:

La intención de este artículo es la de acercarnos al juego de identidades creadas en torno a los personajes de *Alicia* (Lewis Carroll, 1865) y *Caperucita* (Charles Perrault, 1697), sujetos a reinterpretaciones que desafían el canon literario, tomando como premisa que los cuentos apelan al imaginario colectivo y se enmarcan dentro de la narrativa transmedia en tanto que sus respectivas protagonistas sirven de piezas de engranaje en las representaciones de diferentes medios y donde la audiencia asume un rol activo. A partir de los cuentos como objetos poliédricos, el análisis se centrará en la selección de un corpus de diferentes productos culturales que conformarán el mundo transmediático de la creación de la identidad de ambas protagonistas (en cómics, cine, televisión, publicidad) y se hará especial énfasis en las representaciones de los recientes videojuegos *Alice: Madness Returns* (2011) en el caso de *Alicia* y *The Path* (2009) y *Woolfe. The Red Hood Diaries* (2015) ya que supondrán una mayor transgresión identitaria del canon.

**Palabras clave:** narrativa transmedia, cuentos, Alicia, Caperucita, identidad, canon, videojuegos

### ABSTRACT:

The aim of this article is to approach the game of created identities around the characters *Alice* (Lewis Carroll, 1865) and *Red Riding Hood* (Charles Perrault, 1697), subject to re-interpretations that challenge the literary canon, based on the premise that tales may appeal to the collective imaginary. They are part of the transmedia storytelling while their characters serve as pieces of mechanism in the representations of different media and where the audience takes an active role. Taking tales as polyhedral objects, the analysis will be focused on the selection of a corpus of different cultural products which will create the transmedia identity of the characters (in comics, film, television, advertising) and an special emphasis will be put on the videogames representations of *Alice: Madness Returns* (2011) in the case of *Alicia* and *The Path* (2009) and *Woolfe. The Red Hood Diaries* (2015) because they will involve a violation of the canon identity.

**Key words:** transmedia storytelling, fairy tales, Alice, Red Riding Hood, identity, canon, videogames

## 1. NARRATIVA(S) TRANSMEDIA E IMAGINARIO(S) CULTURAL(ES)

¿Qué entendemos por narrativa transmedia? La NT concibe que una misma historia, un mismo universo narrativo o ficcional se expande en medios y/o formatos distintos e independientes como son la literatura, el cómic, el cine, la televisión, los videojuegos y también la publicidad o bien otras manifestaciones digitales. La historia se va enriqueciendo con las diferentes aportaciones que van generando cada uno de los medios donde la audiencia asume un rol activo en el proceso creativo. La NT se presenta, por tanto, como una nueva forma de contar historias enmarcada en el siglo XXI que ha pasado de ser un término de moda a ser considerada como una nueva forma de producción de historias a la que se adscribe la industria cultural y del entretenimiento actual (Jenkins, Ford y Green, 2013).

Por su parte, los cuentos de tradición oral que han sido registrados por escrito forman parte del folclore donde reside, a modo de espejo identitario, la palabra y el alma del pueblo que han sido capaces de introducirse en la memoria colectiva y el acervo cultural. Concretamente, los *fairy tales* han sido y siguen siendo transmisores de valores, de miedos, de preocupaciones, de problemas y de advertencias desde su concepción misma más allá de la dulcificación a la que han estado sometidos por la industria Disney, entre otras. En ese sentido, se presentan como un material de origen principalmente literario con relecturas, reinterpretaciones y manifestaciones muy diversas y dignos objetos de estudio dentro de los estudios culturales. Si bien entendemos la narración como una actividad inherente al ser humano en tanto que se presenta como *Homo Fabulator* (término utilizado por Sánchez Navarro, 2006: 55) y es también capaz de perpetrar en la creación de nuestro imaginario cultural a través de sus múltiples manifestaciones, entendemos que enlazar narración e identidad (en su sentido amplio y no solamente a un nivel individual sino colectivo, siguiendo a Jenkins, 2008) no puede resultar chocante pues como humanos, construimos nuestra identidad también a través de nuestras propias historias (las que experimentamos en primera persona o las que vivimos a través de los ojos o la imaginación de otros), así como somos generadores de historias que transmiten identidades distintas con objetivos o intenciones diversas (y pueden formar parte del bagaje cultural compartido y, por tanto, residir en nuestro imaginario colectivo).

Los cuentos se presentan como un género que permite apelar a una significación compartida por la colectividad. Recurren, por tanto, a la memoria creada a partir de la transmisión generacional de un continuum cultural que conecta irremediamente con lo que Harvey (2015: 23) señala, dentro de los últimos estudios teórico-prácticos de la narrativa transmedia, como *affective transmedia*, es decir, el concepto de que ésta pretende crear experiencias definidas a partir de sus interacciones con su entorno cambiante y, extrapolando esa idea, la búsqueda de una implicación emocional de la audiencia conecta con cuáles son sus objetos de deseo a través de la memoria.

En consecuencia, los cuentos exponen, como contexto-dependientes, conflictos que atañen a nuestras vidas en tanto que defiende un sistema de valores que dependen de una cultura concreta (Zipes, 2013). Este género narrativo que cuenta con una notable presencia en el panorama de la ficción audiovisual actual (véanse series como *Once Upon a time*, en pantalla desde el 2011 o películas como *Frozen*, 2013 o *Maleficent*, 2014). Además, es reseñable la creciente apuesta de la industria cultural por crear proyectos transmedia como por ejemplo la tendencia de productos culturales que orbitan en lo fantástico (en los que también podríamos situar sino de forma taxativa, de forma aproximada, desde los *fairy tales* hacia el horror transitando por el terreno de la ciencia ficción) como la serie adaptada *Game of Thrones* (en pantalla en la HBO); *The Hunger Games*, basado en los libros de S. Collins; *The Walking Dead* en comics y televisión; los discursos de las nuevas princesas Disney como en *Brave* o *Frozen* así como los nuevos superhéroes y supervillanos que van emergiendo en juegos, cómics, sagas, series, etc.

En este panorama se insertan nuestros objetos de estudio poliédricos: los cuentos de Caperucita (C. Perrault) y Alicia (L. Carroll), susceptibles de ser considerados como productos culturales transmediáticos que apelan al imaginario colectivo (Masoliver y Solà Argimbau, 2004: 147) y configuran, al menos parcialmente, nuestras imágenes "de infancia".

Teniendo en cuenta lo anterior, nuestra intención es la de acercarnos al juego de identidades creadas en torno a los personajes de Alicia (Lewis Carroll, 1865) y Caperucita (Charles Perrault, 1697), sujeto a reinterpretaciones que desafían el canon literario a partir de un corpus de

diferentes productos culturales recientes que conforman el mundo transmediático y ficcional de ambas y que precisamente ponen en tela de juicio la reflexión en torno a la canonicidad de éstas y a la existencia de otra(s) niñas y jóvenes heroínas justicieras aparentemente incoherentes con su medio original.

Por ello, el corpus analizado en el mundo NT del cuento de origen popular de Caperucita se centra en una selección de cómics (*Fables* de Bill Willingham, selección de entre 2003-2006); una campaña publicitaria (*Que no te cuenten cuentos*, *Verti Seguros*, 2014); dos películas (*Hard Candy* de David Slade, 2006 y *Red Riding Hood* de Catherine Hardwicke, 2011); una serie televisiva (*Cuéntame un cuento* de Antena 3, 2014) y, especialmente, dos videojuegos (el independiente, *The Path* de Auriea Harvey y Michaël Samyn, 2009 y *Woolfe. The Red Hood Diaries* de American McGee, 2015).

Con respecto al corpus relativo al cuento literario de Alicia como NT se analizan una película (*Alice in Wonderland* de Tim Burton, 2010); dos series de televisión (*Alicia en el País de las Maravillas*, *Telecinco*, 1999 y *Alice* de la cadena Syfy, 2009), haciendo énfasis en el transgresor videojuego *Alice: Madness Returns* de American McGee, 2011).

## 2. REINTERPRETACIONES IDENTITARIAS Y SUBJETIVIDADES MÚLTIPLES: DESAFIANDO EL CANON

Atendiendo al alto nivel de permeabilidad y mutabilidad de las historias a la que han estado sujetos nuestros objetos de estudio a lo largo de la historia a nivel literario pero también audiovisual y en sintonía con los proyectos transmediáticos en la actualidad, todo ello nos permite acercarnos a los personajes lejos de una inocente mirada infantil sino, por el contrario, como personajes que forman parte de nuestra propia memoria y bagaje cultural que no se circunscribe a una cultura concreta sino que se hermana con otras tradiciones culturales y es capaz de sobrevivir pese al paso del tiempo.

Zipes (2013) sostiene que el género del cuento ha sido capaz de captar la imaginación de la gente alrededor del mundo. 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 y a través de medios con un claro referente en la industria Disney como generadora de representaciones dulcificadas en la infancia y que residen en la memoria de la audiencia.

Si bien el quid de la cuestión no radica en la reflexión en torno a si la recepción de los cuentos es para una audiencia infantil o adulta por su temática, podemos afirmar que los cuentos de hadas siguen exponiendo problemas, conflictos o temas universales (Beckett, 2012) 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. Sin embargo, no solamente el cómic, el cine o la ficción televisiva se han nutrido y han impregnado sus nuevos contenidos audiovisuales basándose en los cuentos sino también los videojuegos y la publicidad ha encontrado en los cuentos una fuente inagotable para sus estrategias de publicidad y de marketing tomando como idea los cuentos.

La supervivencia es posible en parte por las relecturas, reediciones y re imaginaciones en todas las facetas culturales (pensemos, por ejemplo, en los diferentes actos celebrados internacionalmente el pasado 2015 en conmemoración y homenaje a los 150 años de *Alicia en el País de las Maravillas* y al estreno este mayo de 2016 de *Alicia a través del espejo*). Para centrarnos en nuestros objetos de estudio dentro del panorama transmediático es necesario señalar a las características esenciales de la NT, atendiendo a la propuesta de Jenkins y Gómez (recogidas en Scolari, 2013) quien las divide en:

- a. Expansión (narrativa) vs. Profundidad (en las audiencias).
- b. Continuidad (del mundo narrativo) vs Multiplicidad (creación de experiencias narrativas aparentemente incoherentes respecto a su medio narrativo original).
- c. Inmersión (en las audiencias) vs. Extraibilidad (cuando un producto de ficción, abandona la narración y se comercializa en el mundo real).
- d. Construcción de mundos (posibles).
- e. Serialidad (creando una red hipertextual).

f. Subjetividad (polifonía por una gran cantidad de personajes, historias, perspectivas y voces).

g. Realización (acciones de la audiencia que, asumiendo su rol activo, produce nuevos textos que se suman a la red para expandir las fronteras del mundo narrativo).

No obstante, aquellos principios esenciales que resultan operativos para nuestro análisis son los que ligamos estrictamente a las estrategias de expansión de personajes que pueden dar cuenta de la pluralidad de identidades de los personajes de Alicia y de Caperucita tomando como premisa que los personajes principales representan las piezas de engranaje necesarias para la construcción y el mantenimiento del mundo transmediático (Long, 2007).

Si en el caso de Caperucita asistimos a un cambio de edad, de aspecto físico y a una voluntad de "adultización" en la curiosidad sexual y en la búsqueda de la identidad, en el caso de Alicia, se destaca la "adultización" y la búsqueda de la identidad e indagación en el pasado (énfasis en el videojuego *Alice: Madness Returns*, 2011 que presenta un mundo de locura también palpable en *Woolfe*, 2015 videojuego que comparte estética común gracias a su mismo creador, American McGee). Por ello, entrarán en juego los conceptos teóricos de la NT de multiplicidad y de subjetividades múltiples dentro del marco de construcción de mundos posibles en los que se desarrollarán los universos ficcionales creados que analizaremos en dos grandes paradas de nuestro viaje, con especial énfasis en las recientes representaciones identitarias de ambas presentes en los videojuegos de Alicia en primer lugar y de Caperucita, en segundo (siguiendo la teoría de los mundos ludoficcionales de Juul, 2005; Sánchez Mesa, 2007; Ruiz Collantes, 2008 y Planells de la Maza, 2013).

### 3. ALICIA(S): IDENTIDAD(ES) DE LOCURA, HORROR Y PERVERSIDAD

#### 3.1. Estrategias que operan sobre la expansión de los personajes

Veamos cuáles son las estrategias que operan en la expansión de las Alicia(s) como NT. 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 apreciaremos en la mayoría de productos analizados de Caperucita) y con ello va ligado un cambio en el aspecto físico al que se añade un cambio sustancial 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 en relación a la 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 el esquema a) Caída en la madriguera y entrada en el País de las Maravillas; b) Encuentro con la Tortuga; c) Fiesta del té y d) Confrontación con la reina y salida del País de las Maravillas.

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, que 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 y/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 Corzones 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 Fehine (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.

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* o múltiples en el videojuego *The Path* 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* se suma 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.

### 3.2. Locura, horror y perversidad en el videojuego *Alice: Madness Returns* (2011)

Sírvase como precuela *American McGee's Alice* (American McGee, *Rogue Entertainment*, 2000) del mismo diseñador, una reescritura intermedial que supone un puente hacia un País deformado de las (no) Maravillas de una Alicia adolescente donde la fantasía se convierte en pesadilla (para un análisis de la fantasía infantil desde *Alicia* hasta *Harry Potter*, seguimos el trabajo de Manlove, 2003) y en la que la curiosidad infantil se transforma en un deseo de venganza en este juego de acción en tercera persona complejo y rico cuyas transferencias y estrategias transmedia entre literatura-videojuegos-cine son susceptibles de ser analizadas pormenorizadamente.

Como jugadores estamos ante una Alicia desquiciada que ha conseguido abandonar el psiquiátrico en el que había sido ingresada después de la trágica muerte de sus padres y de su hermana en un incendio doméstico en el que el peso de una culpa asumida de forma injusta por lo sucedido junto con los recuerdos de aquella noche serán determinantes en la configuración de su presente. La búsqueda, indagación y construcción ficcional de su pasado serán claves para la identidad de Alicia así como para el desarrollo del videojuego en el que tendremos elementos en común con el mundo Carroll: el gato inquietante (Gato Cheshire); los gemelos sobrinos del director; las charlas en el "País de las Maravillas"; las reuniones de té; la referencia al cerdo acorralado; los esbozos de personajes como la Reina Roja y la creación de criaturas diabólicas y escenas fantásticas que se tornarán pesadillas fruto de su estado de demencia postraumática.

En la construcción del mundo narrativo del videojuego se configura la linealidad con la única alternancia entre los Mundos Posibles Primarios jugables (MPPs) y los Mundos Posibles Narrativos (MPNs) de modo que el juego transcurre necesariamente hacia delante sin posibilidad de retroceder a niveles inferiores (Planells de la Maza, 2013: 311). Sin embargo, los mundos posibles narrativos sirven de tránsito y desplazamiento entre los diferentes mundos primarios y permiten añadir información sobre el conflicto identitario de Alicia a la vez que cumplen con la función de enlazar los dos niveles de ficción (el real y el imaginario).

El videojuego sigue un patrón narrativo tradicional (señalado por Pereira dos Santos Araújo, 2013: 171) con una secuencia lineal estructurada en tres actos (introducción, nudo y desenlace) lo cual implica necesariamente 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 causa para la configuración de un objetivo central: la búsqueda de respuestas a la muerte de su familia, la lucha interna por la responsabilidad asumida y, mediante la terapia psiquiátrica, la superación de 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 episodios narrativos o capítulos en los que deberá seguir avanzando entre las plataformas, luchar contra 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 entendemos que se desarrolla con el mismo modus operandi del cuento maravilloso, es decir, con "um enredo baseado na eterna luta do "bem" contra o "mal"".

El desarrollo narrativo y la dimensión marco donde se insertarán los distintos programas narrativos individuales que transitarán entre el mundo real (donde Alicia adopta una postura de indefensión y la búsqueda ardua de la verdad de lo que pasó y la justicia) y el mundo imaginario (en el que adopta un rol activo y no teme en convertirse en una asesina vengadora que la permitan avanzar por las pantallas en un mundo subjetivo plagado de recuerdos, miedos, peligros y amenazas) se podrían esquematizar del siguiente modo: tendríamos el prólogo introductorio de la protagonista que viaja al País de las Maravillas en un psiquiátrico de un gris y postindustrial Londres y que irá transitando entre planos de realidad, de vigilia, de sueño y de ficción. El primer capítulo estaría formado por los dominios del Sombrero, el segundo en las profundidades y la arboleda perdida, en el tercero. Seguidamente, Alicia despertaría en el cuarto capítulo en los dominios de la Reina y en un quinto capítulo se encontraría

con la casa de muñecas, yendo hacia los subterráneos hasta llegar al sexto capítulo del tren infernal en el que viviremos la derrota del enemigo final en los dos niveles: en el mundo real, con el empujón del psiquiatra a las vías del tren y en el imaginario, tras la muerte del Hacedor de muñecas (que sería el *alter ego* del Doctor Bumby y además, el conductor del Tren Infernal).

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 contra 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 una un videojuego que favorece la inmersión y la interactividad de los jugadores.

La identificación de los jugadores con la protagonista es inmediata y, pese a considerar que tenemos total libertad de movimiento y acción en principio, estamos 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, por la historia en sí misma.

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 señalados 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. Si concebimos el juego estructurado en diferentes niveles que marcan la temporalidad, en el 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, construye las relaciones en dicho mundo. Alicia, con su presencia, sus movimientos y sus acciones (tengan o no repercusiones sobre las otras criaturas), nos introduce en un mundo subjetivo plagado de recuerdos, miedos, peligros y amenazas en el que se centrará, básicamente, en ir avanzando por las plataformas, moviéndose y, en algunas ocasiones, en dialogar con algún personaje en particular.

Alicia indaga en un mundo lleno de preguntas que no sabe responder, con un sesgo informacional y con cápsulas sin sentido que desea resolver. Alicia no sabe qué ha pasado con su familia, por qué son de esa manera ciertas las criaturas que se encuentra, el lugar donde transita, aquello que le pasa y que definen, por tanto, una lógica que ella no comprende y desea descubrir. 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 nivel del 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 y, por tanto, su voluntad de nublada y el sentido común se torna locura. 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). El desconocimiento de Alicia que está trastocando su mente haciéndola añicos, debe subsanarse. Concebimos que 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 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 (incentivando su ira). 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 ofrecen luz a verdad sobre la tragedia familiar.

Si en un primer momento, las explicaciones racionales de la motivación, el comportamiento y acción de Alicia las podemos encontrar en el mundo real, 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 puzles de dificultad de cada vez con un mayor grado de dificultad.

En un primer momento 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.

A partir de ese punto de inflexión, 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 (la pedofilia, el sexo, la violencia, la locura y la perversidad están presentes, más allá de la curiosidad infantil que entroncaría con el código de comportamiento que transgrediría el canon). 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 traspasan los límites hacia el plano de realidad. Con la derrota del enemigo final en ambos niveles llegaremos a la cúspide de la hibridación (Planells de la Maza, 2013: 316), es decir, tras la muerte por el empujón del psiquiatra a las vías del tren (plano real) y tras la muerte del Hacedor de Muñecas, el alter ego del D. Bumby (plano imaginario).

Dado que lo soñado y lo imaginado por Alicia es susceptible de convertirse en objeto-víctima de sus traumas, propondremos que tanto objetos, personajes como criaturas serán transformados por el filtro de la locura y de la irracionalidad. Esto nos lleva a considerar la posibilidad de una identidad perversa en la figura del niño liga con lo que Eagleton (2010) concibe como un individuo ambiguo que por no formar parte del juego social completamente y, por esa razón, además de ser considerado como inocente inofensivo y afable (tal y como definiría basándose en la tradicional concepción desde la realidad victoriana, Martín Alegre, 2001), pueden esconder un misterioso o perverso lado oscuro. En cuanto se altera o se transgrede el patrón de conducta esperable del niño dentro de la estructura familiar (que puede ser entendida como institución), las acciones de la infancia se separan del ámbito de la inocencia para suponer un peligro, sean cuales sean las causas que lo provoquen. Estas premisas acercan la identidad de Alicia al concepto de niña-monstruo cuyas acciones podrían responder a sus circunstancias familiares que las condicionan a desarrollar una psicopatía y a actuar, en el caso de *Alice: Madness Returns*, bajo un estado demente y postraumático.

#### **4. CAPERUCITA(S): IDENTIDADE(S) DE SEXO, MIEDO Y VIOLENCIA**

##### **4.1. Estrategias que operan sobre la expansión de los personajes**

El primer rasgo que se destaca, después del análisis de todos los productos del corpus

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 (adultización). Tanto en el cómic, en la serie, en la película como en la publicidad se hace evidente el cambio de edad. En los videojuegos la diferencia de edades no se plantea de forma tan pronunciada. La intención no va a ser destacar tanto su edad en el aspecto físico como sí la reflexión en torno a la toma de decisiones que definirán sus identidades (*The Path*, 2009) así como 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 (*Woolfe*, 2015).

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 medios, 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.

El sexo aparece implícitamente en la película *Hard Candy* (2006) ante la sanción del trato pedófilo del fotógrafo Jeff (de 32 años) por parte de la protagonista Hayley (de 14). Además, en el resto del Corpus aparecerá el sexo de forma explícita en la película destinada a un público adolescente *Red Riding Hood* de Catherine Hardwicke (2011) y en la miniserie *Cuéntame un cuento* (*Antena 3*, 2014) en la que Claudia, la protagonista, luchará contra una peculiar asesina en serie que parece ser adicto al cibersexo y que acecha las chicas de un barrio madrileño. A modo de refugio de su propio entorno y en una actuación impulsiva adolescente, engaña a su madre y a su abuela y pasa la noche de fiesta con y con sexo frustrado con Antonio aunque sí acabará teniendo sexo con Fran, el ex novio de su prima asesinada. Sin embargo, a pesar de que la presencia sexual (también presente de forma explícita en la colección de cómics *Fables*



de Bill Willingham) nos introduzca en el terreno del desarrollo personal esencial en la identidad de Caperucita, no podemos olvidarnos de la figura del lobo, importante en la serie pues 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 encarnado por una figura masculina cuyos sospechosos habían sido perfectamente delimitados para ser un lobo vestido de cordero, Teresa, una chica joven cuyo patrón de conducta o actitud no habían sido cuestionados lo cual representa una verdadera innovación con respecto al cuento que se enmarca dentro del género del *thriller psicológico*. El sexo adulto (selección de cómics *Fables* de Bill Willingham, selección de entre 2003-2006) y adolescente (*Red Riding Hood* de Catherine Hardwicke, 2011) y asuntos turbios como la pedofilia (*Hard Candy*, 2006), el cibersexo (serie *Cuéntame un Cuento*, 2014), la violencia, los asesinatos y la muerte (*Cuéntame un cuento*, 2014 y los videojuegos *The Path* de Auriea Harvey & Michaël Samyn, 2009 y *Woolfe. The Red Hood Diaries* de American McGee, 2015) son puestos de relieve en los diferentes productos transmediáticos en los que la hipersexualización identitaria de Caperucita supone un elemento capital.

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 comparte con *Alice: Madness Returns*) y que condicionarán una estética gótica pues el peso del pasado convertirán a las protagonistas femeninas en heroínas con sed de venganza, verdad y justicia que no temen utilizar la violencia para alcanzar su objetivo.

#### **4.2. Sexo, miedo y violencia en *The Path* (2009) y *Woolfe* (2015)**

Los videojuegos *The Path* (2009) y el segundo, *Woolfe* (2015) analizados entroncan con la búsqueda identitaria que encuentra su equivalente en el juego de espejos del viaje de Alicia (visto de forma distinta en los diferentes productos transmediáticos). Si bien el primer videojuego puede concebirse como un viaje de descubrimiento de uno mismo por parte de las diferentes Caperucitas (cumpliendo con el principio de la NT de la multiplicidad y de las subjetividades múltiples), encarnadas en seis jóvenes hermanas de edades distintas donde se sugiere el miedo a los demás, al entorno y a uno mismo (por no saber qué somos

capaces de hacer puestos en situaciones límites o poco racionales), la sugerencia del sexo y de la violencia (si se prefiere, en cierta relación con los ritos iniciáticos) y la inexorable figura de la muerte; el segundo videojuego, *Woolfe* (2015) supone un viaje demente donde la venganza por la búsqueda de la verdad y la justicia por la figura del padre perdido y el estado de orfandad aunque no justifiquen la violencia y los asesinatos de la protagonista, sí permitirán la comprensión de la construcción de la identidad desquiciada de Alicia, incoherente con respecto al medio original y rompiendo con el canon.

En el primer caso podríamos sintetizar la acción del videojuego de *The Path* (2009) en una sola palabra alemana "waldeinsamkeit", la cual designa específicamente la sensación de sentirse sólo en el bosque. En realidad, la incertidumbre y la sugerencia del miedo transmitida, también, a través de la música, guiarán la acción de las protagonistas múltiples: seis hermanas jóvenes que viven en un apartamento en la ciudad y cuya madre las manda individualmente a hacer recados en casa de la abuela que está enferma en la cama y dependiendo de quién sea el sujeto, variará la trama narrativa. A modo de advertencia (con resonancias al cuento original), se las induce a que no se salgan del camino pues los lobos están al acecho: si la única regla del juego es no salirse del camino ("Go to the Grandmother's house and stay on the path"), ésta es precisamente la que se va a quebrantar, alejándose de la obediencia y la que va a conducir a la muerte segura.

Sin embargo, lo prohibido se vuelve tentador y pese a que cada una de las seis Caperucita(s) tenga una edad y personalidades distintas compartirán la curiosidad, la tentación por salirse del camino, por descubrir qué hay fuera de lo marcado. En un continuum de decisiones tomadas, se deberán aceptar las consecuencias que se deriven aunque todas ellas desemboquen a la derrota y a la muerte, efecto inexorable de la vida misma. Experimentar, descubrir y explorar el camino se convertirá en un ejercicio de introspección y de reflexión y, en ese sentido, un modo de crecimiento personal y de creación de identidad(es) ya que en el videojuego no habrá presiones temporales o monstruos que vencer (como sí los hay en *Woolfe*, 2015 o *Alice: Madness Returns*, 2011) sino que sino que el jugador será libre de explorar y de experimentar e interactuar con los diferentes objetos y presencias mágicas y terroríficas que se encuentre.

Por su parte, el videojuego *Woolfe* (2015), como en los analizados anteriormente, es también creador de vivencias narrativas que implican un rol activo del jugador. ¿Su peculiaridad? Es el resultado de un sueño que no hubiera sido posible sin la financiación colectiva (50.000 dólares) conseguida 72 horas antes de lo previsto a través de la plataforma de *crowdfunding Kickstarter*. Bajo la premisa "This is not a fairy tale. There is nothing fair about it" empieza el videojuego que esconde la historia de una Caperucita indagando en las vivencias biográficas pasadas determinantes para configurar la nueva identidad de la protagonista y convirtiéndola en una heroína que se mueve por sed de venganza por la muerte de sus padres. La venganza y la ira son los motores que le permiten seguir adelante tras, más concretamente, la muerte de su padre desde hace cuatro años en un supuesto accidente aunque ella considera que su muerte tiene un asesino con nombre y apellidos: B.B. Woolfe, el responsable de la desaparición de muchas chicas de ULRICA (como también veíamos que eran asesinadas en la serie *Cuéntame un cuento*, 2014).

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".

La situación de orfandad que marca un punto de inflexión en la personalidad de esta Caperucita (al igual que marcó sustancialmente a Alicia en el videojuego analizado la obliga a madurar forzosamente a su edad de alrededor de catorce años aunque aprende de lo que su abuela le enseña, es decir, a cazar, correr y luchar para ser capaz de enfrentarse al mundo de forma autónoma sin más ayuda más que la de su propio cuerpo e inteligencia. 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 original) que volvería con respuestas. 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 sostenemos. Pese a

que el sentimiento de dolor por la muerte la dejó sin habla durante meses además de vacía, ahora Caperucita se levantaba con una fuerza imparable.

Esta Caperucita deberá ir recopilando pistas a través de libros, noticias y papeles del archivo abandonado sobre los negocios de su padre para intentar alcanzar la verdad. En ellos halla un informe sobre un hombre sospechoso de múltiples desapariciones de mujeres y también de la desaparición de su padre y es, en ese momento, cuando ella se equipa de su arma (un hacha) que le permitirá luchar contra todo aquel que se interponga en su camino y que le impidan alcanzar su objetivo. Mientras avanza en los diferentes escenarios, recuerda diferentes piezas autobiográficas así como la historia de amor de sus padres lo cual la fortalece ante su lucha. 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 producen empáticamente un efecto de mayor tristeza en los jugadores.

Lucha contra enormes ratas las cuales mata en el alcantarillado y va tras su enemigo, el flautista (con ecos a *Pied Piper*) que parece provocarla y sacarla de quicio. Caperucita ofrece dos posibilidades en el encuentro con B.B. Woolfe: o habla o bien se queda callado para siempre pues lo que desea es conocer la verdad y después, vengarse de él aunque sea tomándose la justicia por su mano, en este caso, matándolo. 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.

Conocer la historia de su familia nos permite a los jugadores un mayor entendimiento del pasado que condiciona su truncada identidad presente y una mayor identificación con su causa y su lucha. Caperucita le pregunta directamente si fue realmente él quien se llevó a sus padres pues busca y necesita respuestas. Después encuentra el paradero donde llevaba las chicas que secuestraba donde empatiza con el miedo y se solidariza con la violencia de las víctimas que se palpaba en las cuatro paredes ("The devil's dormitory spooks the crap out me") y, en adelante, consigue colarse en las fábricas de B.B. Woolfe donde lucha con toda clase de soldados de relojería a medida que va

desbloqueando diferentes partes de un diario que le van desvelando información sobre su pasado.

Si en el primer encuentro Caperucita obligaba a B.B. Woolfe a que hablase o callase para siempre, el segundo encuentro le obliga a que hable o que pague por lo que ha hecho ("This time, you won't get away/ This time, you'll speak or pay!"). 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.

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 por lo cual se presupone la existencia de una segunda parte que pueda resolver interrogantes. La tristeza por los recuerdos de su madre fallecida se van desvaneciendo así como se desvanecen, también, los familiares días de picnic: la tristeza incentiva e incrementan su rabia y fortalecen su carácter y su actitud luchadora, convirtiéndola en una asesina y heroína en busca de justicia.

## 5. CONCLUSIONES

El viaje por el juego de identidades de los personajes femeninos de Alicia y de Caperucita como piezas de engranaje necesarias para la construcción y el mantenimiento del mundo transmediático ponen en tela de juicio su canonicidad. A través de los conceptos teóricos de la narrativa transmedia y, más concretamente, de la construcción de mundos posibles (y que generen experiencias verosímiles en la audiencia), la multiplicidad (con la presentación de mundos narrativos y protagonistas que chocan y pueden resultar incoherentes con el medio narrativo original) y las subjetividades múltiples (que potencian una polifonía de personajes, hasta seis identidades de Caperucita en el videojuego *The Path* además de gran cantidad de criaturas, escenarios y ambientes diversos), hemos podido analizar un variado corpus de productos culturales distintos y recientes.

Podemos comprobar que las representaciones de las protagonistas de los videojuegos, entendidos como construcciones culturales dignas de estudio, son capaces de transgredir la canonicidad identitaria tanto de Alicia como de Caperucita. Relacionado con la

audiencia a la que vayan destinados los productos culturales, más allá de la idea que restringe los cuentos para un público infantil, nos cercioramos de la apertura a la edad adulta como audiencia potencial pues las identidades que se desprenden de la órbita transmediática han estado sujetas a una madurez emocional que conecta con un abanico temático donde la sexualidad, la violencia, el miedo, el horror (de los otros y de uno mismo), la locura y la perversidad hacen acto de presencia.

En ese sentido, asistimos a la vuelta a lo oscuro (que nos recuerda al verdadero y generalmente cruel origen de los cuentos tradicionales) que han sido sustancialmente dulcificados o neutralizados. Siguiendo esa línea, vemos cómo los productos audiovisuales analizados en los mundos de nuestras respectivas protagonistas responden a una tendencia hacia lo oscuro y la estética neogótica posmoderna (Belville, 2009) 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 inocentes, edulcorados o con final feliz sino que tanto Caperucita como Alicia han crecido generacionalmente para "adultizarse", ya sea por el camino e los mecanismos de construcción identitarios que no carecen de un carácter irracional, perverso o demente (en el caso de Alicia) o por la vía de la hipersexualización o la construcción de heroínas justicieras (especialmente en el caso de Caperucita).

Ambas actúan 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) y, además, su pluralidad identitaria supone un ejercicio de reflexión de la canonicidad que se ve claramente transgredido en las representaciones de los videojuegos.

En conclusión, este artículo pretende abrir un horizonte de preguntas en torno a las nuevas formas narrativas contemporáneas, en cómo a partir de cuentos que forman parte de nuestro imaginario cultural podemos alcanzar cotas de expresión y de creaciones de identidades que rompen, subvierten, modifican el canon literario y que suponen productos transmediáticos basados en

la identidad de las protagonistas cuyo patrón de conducta y de acción resulta incoherente con respecto al universo narrativo original y se sumerge en una tendencia hacia la estética neogótica. Nos planteamos, ¿Por qué existe la tendencia a la estética neogótica en los productos audiovisuales actuales?, ¿Por qué se rompe con el canon de forma tan abrupta?, ¿Por qué las niñas de los cuentos ya no son (tan) inocentes y pueden ser consideradas como locas o malas? Estas preguntas quedan abiertas a futuras investigaciones que se enmarquen dentro de los proyectos transmedia, el imaginario cultural y los productos culturales.

Cabría preguntarse, también, si existe una relación entre niñas huérfanas y los trastornos sociales o psicológicos, es decir, si podría ser considerado como un factor condicionante de su patrón de conducta (no exenta de locura, de sexo, violencia, una mezcla de miedo, cierto terror psicológico y perversidad) que creemos que pueden responder a las experiencias traumáticas vividas y a una alteración en su estructura familiar entendida como institución y que ofrecen, por su parte, una estética neogótica donde el maravilloso mundo de los cuentos se trunca, rompiendo los cánones, para dar paso a un mundo roto donde estas niñas curiosas se tornan adultas justicieras y parcialmente irracionales.

## BIBLIOGRAFÍA

- BECKETT, S.L. (2008). *Red Riding Hood for all ages. A Fairy-Tale Icon in Cross-Cultural Contexts*. Detroit: Wayne State University Press.
- BEVILLE, M. (2009). *Gothic-postmodernism. Voicing the Terrors of Posmodernity*. Amsterdam: Rodopi.
- EAGLETON, T. (Trad.). (2010). *Sobre el mal*. Barcelona: Península.
- FECHINE, Y. (2014). "Transmediação, entre o lúdico e o narrativo." En *Narrativas Transmedia. Entre teorías y prácticas*, CAMPALANS, C.; RENÓ, D. y V. GOSCIOLA (eds). Barcelona: Editorial UOC, 69-102.
- GIL GONZÁLEZ, A. J. (2012). + *Narrativa(s). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- GONZÁLEZ MARÍN, S. (2005). *¿Existía Caperucita Roja antes de Perrault?* Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- HARVEY, C. (2015). *Fantastic Transmedia. Narrative, Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*. Londres: Palgrave Macmillan.
- JENKINS, R. (2008). *Social Identity*. Londres: Routledge.
- JENKINS, H., FORD, S. y GREEN, J. (2013). *Spreadable Media. Creating value and meaning in a networked culture*. New York and London: New York University Press.
- JUUL, J. (2005). *Videogames between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge/London: MIT Press.
- KINDER, M. y T. McPHERSON (2014). *Transmedia Frictions. The Digital, the Arts, and the Humanities*. Oakland: University of California Press.
- LONG, G. (2007). *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Master's Thesis of the Massachusetts Institute of Technology.
- MANLOVE, C.N. (2003). *From Alice to Harry Potter: Children's Fantasy in England*. Christchurch, N.Z.: Cybereditions.
- MARTÍN ALEGRE, S. (2001). "The child and the monster in four novels by Stephen King". *Atlantis*. 23. (1): 105-114.
- NDALIANIS, A. (2012). *The Horror Sensorium. Media and the Senses*. Jefferson y Londres: McFarland.
- PEREIRA DOS SANTOS ARAÚJO, D. (2013). "Semioses Narrativas nos Videojogos". *Revista e-escrita: Revista do Curso de Letras da UNIABEU* 4 (4): 10-24.
- PLANELLS DE LA MAZA, A. J. (2013). *Los videojuegos como mundos ludoficcionales. Una aproximación semántico-pragmática a su estructura y significación*. Tesis Doctoral de la Universidad Carlos III de Madrid.
- RUIZ COLLANTES, X. (2008). "Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas". En *L'homo videoludens. Videojocs, textualitat i narrativa interactiva*, SCOLARI, C. (ed.). Vic: Eumo Editorial, 15-52.
- SÁNCHEZ MESA, D. (2007). "Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital". *Cuadernos de literatura* 12 (23): 13-46.
- SÁNCHEZ NAVARRO, J. (2006). *Narrativa Audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.
- SCOLARI, C. (2013). *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- SELVA MASOLIVER, M. y S. SOLÀ ARGUIMBAU (2004). "El imaginario. Invención y convención". En *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea*, ARDEVOL, E. (Coord.). Barcelona: Editorial UOC, 138-152.
- TEVERSON, A. (2013). *Fairy Tale*. New

York: Routledge.  
ZIPES, J. (2013). *The Irresistible Fairy Tale. The Cultural and Social History of a Genre*. Princeton and Oxford: Princeton University Press.

Contacto: <mrbl92@gmail.com>

Title: Transmedia Alice(s) and Red Riding Hood(s): playing with identities beyond the canon