

# **Alice a través del tiempo. Evolución de la recepción de las adaptaciones de *Alice in Wonderland***

Autora: Andrea Valeiras Fernández

Tesis doctoral UDC / 2021

Directoras: Dra. María Jesús Lorenzo Modia y Dra. María Begoña Lasa Álvarez

Tutora: Dra. María Jesús Lorenzo Modia

Programa de doctorado en Estudios Ingleses Avanzados



UNIVERSIDADE DA CORUÑA



Esta tesis doctoral cumple los requisitos para optar al grado de doctora, con la mención internacional.

Vto. Bo.

Dra. María Jesús Lorenzo Modia

Dra. María Begoña Lasa Álvarez



## Índice

Resúmenes	vii
Summary	ix
Agradecimientos	xxxiii
Cuestiones de terminología y formato	xxxv
1. Introducción	3
2. Marco teórico	9
2.1. La obra de Lewis Carroll en la literatura infantil	9
2.2. Más allá de la edición original: Adaptación y domesticación	21
2.3 Through the Disney-Glass: <i>Storytelling</i> marca Disney	30
2.4. La cultura popular: Conquistando el imaginario colectivo	46
3. Estado de la cuestión	51
4. <i>Alice</i> in Victorian-land. La obra original y su contexto	61
4.1. Recepción de la obra original y su impacto en la cultura popular	61
4.2. <i>Alice</i> en su entorno: La época victoriana	72
5. <i>Alice</i> en las primeras adaptaciones	87
5.1. <i>The Nursery Alice</i>	87
5.2. <i>Alice in Wonderland. A Dream Play for Children in Two Acts</i>	98
6. <i>Alice</i> on stage: Wonderland al subirse el telón	103
7. <i>Alice</i> in Screen-land. Primeras adaptaciones populares en la gran pantalla	107
7.1. <i>Alice</i> in Hollywood	109
7.1.1. Análisis de la película	112
7.1.2. Recepción de la película	113
7.2. <i>Alice</i> in Disneyland	114
7.2.1. Buscando Wonderland: <i>Alice Comedies</i> y Mickey a través del espejo	115
7.2.2. <i>One Hour in Wonderland</i> : El prólogo televisivo del largometraje animado	124
7.2.3. <i>Alice in Wonderland</i> : La película <i>nonsense</i> de Disney	126
7.2.3.1. Análisis de la película	133

7.2.3.2. Recepción de la película	134
7.2.4. (North) America in Disneyland: Los parques temáticos y su relación con el <i>American-way-of-life</i>	138
7.3. <i>Alice</i> en pequeñas y grandes pantallas: Otras adaptaciones del siglo XX	143
8. <i>Alice</i> a través de las viñetas	151
8.1. <i>Alice</i> in Marvel-land	151
8.2. Otras adaptaciones a novela gráfica	155
9. New Alices. Adaptaciones contemporáneas	157
9.1. Alice in Burton-Land	158
9.1.1. Análisis de la película	167
9.1.2. Recepción de la película	168
9.2. Dancing Alice. El ballet de la Royal Opera House	181
9.2.1. Análisis de la obra	183
9.2.2. Recepción de la obra	184
9.3. Upcoming Alices: Adaptaciones recientes y otras que están por llegar	187
10. Selling <i>Alice</i> : De la madriguera del conejo a la realidad	189
10.1. Marketing y promociones	189
10.2. <i>Alice</i> in your house: <i>Merchandising</i> y objetos relacionados con la obra	199
11. Dressing Alice: Evolución del vestuario a través de la historia	213
12. <i>Alice</i> en la cultura popular	223
12.1. Otras interpretaciones populares de la obra	224
12.2. La influencia de <i>Alice</i> en distintas áreas culturales	232
12.3. Parodias y apariciones en otras historias	242
13. Conclusiones	251
14. Bibliografía	265
15. Anexos	313
Anexo 1: Análisis de visionado de <i>Alice in Wonderland</i> (1933)	313
Anexo 2: Análisis de visionado de <i>Alice in Wonderland</i> (1951)	321
Anexo 3: Análisis de visionado de <i>Alice in Wonderland</i> (2010)	335
Anexo 4: Análisis <i>Alice's Adventures in Wonderland</i> (2011)	367
Anexo 5: Ensayo “Identi-tea Party”	379

## **Resumen**

Desde el paseo en barca con las niñas Liddell que inspiró a Lewis Carroll para escribir y publicar *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) hasta nuestros días ha pasado más de un siglo y medio. Actualmente continúan anunciándose y lanzándose contenidos audiovisuales basados en la historia de Alice, la obra se puede leer en más de cien idiomas y hay un amplísimo rango de productos y servicios relacionados con sus escenarios y personajes, desde ropa hasta restaurantes temáticos. ¿Cómo ha pervivido esta obra hasta el punto de tener su propio espacio en la cultura popular y continuar siendo más y más relevante con el paso del tiempo? Esta tesis busca la respuesta a esa pregunta y, para ello, ha de emprenderse un viaje como el de Alice, en este caso, a través del tiempo y alrededor del mundo.

Por medio del estudio y el análisis del contexto, tanto de la obra como de sus adaptaciones y secuelas, de su recepción y de la domesticación en base a esos factores se determina en qué manera se ha ido actualizando la historia. El texto original ya posee características que lo hacen atemporal pero, por medio de una adaptación de referencias culturales y modelaje del *nonsense*, se ha ido asentando de una forma no solo accesible, sino cercana a un gran rango de público.

## **Abstract**

Since the boat trip with the Liddell girls which inspired Lewis Carroll to write and publish *Alice's Adventures in Wonderland* until our time more than a century and a half has passed. Presently, new audiovisual contents based on Alice's story keep being announced and launched, the book can be read in more than one hundred languages and we can find a wide variety of products and services portraying its scenes and characters, from clothes to theme restaurants. How could this story live on until the point of having its own space in popular culture and keep being more and more relevant through the years? This thesis aims to answer that question and, in order to do it, it is necessary to set off on a journey similar to Alice's one, in this case, through time and around the world.

By means of the study and analysis of the context, not only of the original book but also its adaptations and sequels, their reception and the domestication according to these factors we can understand in which way the story has been updated. Carroll's text already has qualities that make it timeless but, through the adaptation of its cultural references and moulding of its *nonsense*, Alice's adventures have settled on in a way which is accessible and close to very different targets.

## Resumo

Dende o paseo en barca coas nenas Liddell que inspirou a Lewis Carroll para escribir e publicar *Alice's Adventures in Wonderland* ata os nosos días ten pasado máis de século e medio. Agora mesmo seguen a anunciarse e lanzarse contidos audiovisuais baseados na historia de Alice, a obra pódese ler en máis de cen idiomas e existe un grandísimo rango de produtos e servicios inspirados nos seus escenarios e personaxes, dende roupa ata restaurantes temáticos. ¿Como perviviu esta obra ata o punto de te-lo seu propio espacio na cultura popular e continuar sendo máis e máis relevante co paso do tempo? Esta tesis procura dar resposta a esa cuestión e, para atopala, cómpre facer unha viaxe coma o de Alice, neste caso, a través do tempo e arrefor do mundo.

Por medio do estudio a análise do contexto, tanto da obra coma das súas adaptacións e secuelas, da súa recepción e da domesticación, en base a estes factores determínase de que maneira foise actualizando a historia. O texto orixinal xa posúe características que o fan atemporal pero, por medio dunha adaptación de referencias culturais e moldeado do *nonsense*, asentouse dunha forma non só accesible, senón tamén cercana a unha grande variedade de público.

## Summary

When Lewis Carroll set out to write a story based on the tales he used to tell to Alice Liddell and her sisters, not even he, with his rich imagination, could have guessed what would transpire. A century and a half later, his book has been translated into well over a hundred languages, adapted for theatre, film, television, and ballet, and even products portraying his characters are available worldwide. He probably never imagined that theories about the supposed drug use in his narrative and the mental illnesses which Alice and the inhabitants of Wonderland seemingly suffer would be recurrent themes in the media and public discourse. Indeed, *Alice* is present today in ways that no one could have predicted at the time of writing, including films, video games and the internet.

People of different ages and locations write fanfiction about adventures in Wonderland, famous designers create lines of jewelry based on the story, and the smile of the Cheshire Cat appears on face masks in the midst of a global pandemic. Carroll would probably have laughed at this. Or maybe he would be collecting rare editions of his own book, giving Alice and her sisters his journals based on the story, and visiting the 2021 exhibition “Curioser and Curioser” at the Victoria and Albert Museum (London) which explores the origins, adaptations, and reinventions of the world that he created. Maybe. But one thing seems certain: he would have wondered how his book reached this point, achieving its own singular place in popular culture and being the basis of a lore that does not stop growing. The present thesis aims to provide some answers to this question. The research objectives, then, are:

- To understand the impact and relevance of *Alice in Wonderland* since its publication until now.
- To determine the processes of domestication which have been implemented in the text in its various versions.
- To contextualize the aforementioned processes in the different media adaptations and their historical, social and cultural environments.
- To explain how, with all these factors, *Alice in Wonderland* has survived until the present time, remaining relevant and becoming part of the collective cultural *lore*.

The study will address these aims through an appraisal of the context, target audience, and reception of the book and its adaptations and sequels, analyzing these factors and the corresponding domestication of the work, and discussing how the story of Alice's adventures becomes clearer over time, thus evincing how the triumph of nonsense does indeed make a lot of sense.

This thesis is structured as follows:

1. Introduction
2. Theoretical framework
3. State of the art
4. The original text and its context
5. *Alice* in the first adaptations
6. *Alice* on stage
7. First popular adaptations for the cinema
8. *Alice* in comics
9. Contemporary adaptations
10. Marketing and merchandising
11. Costume design over time
12. *Alice* in popular culture

Accordingly, this investigation presents the context of the original book and follows the subsequent versions and adaptations chronologically to reach a fuller understanding of the processes and perspectives associated with the text, from its beginnings to the present time. In order to better understand the way in which *Alice in Wonderland* turned from a tale for the Liddell girls into one of the texts with the strongest presence in popular culture, we must take the same path as Alice herself, from the first publication of the book to the present day. To this end, the investigation follows the same timeline as a means of analyzing different aspects of the phenomenon. Starting with *The Nursery Alice*, the thesis addresses the different adaptations and versions of the text, in literature, theatre and film. The main issues analyzed are:

- The general topic of the adaptation
- Aspects that receive more attention

- Reception
- Historical and social context during the launch
- Domesticated elements

A great number of adaptations and versions of *Alice* exist, and whereas most of them are mentioned in the current research, a selection of works for closer attention was necessary in order to analyze and compare representative versions to the original book, which is also studied as a starting point to understand the evolution of the text. These selected works include:

- *Alice's Adventures in Wonderland*, by Lewis Carroll (1865)
- *Alice in Wonderland. A Dream Play for Children in Two Acts*, by Henry Savile Clarke (1886)
- *The Nursery Alice*, by Lewis Carroll (1889)
- *Alice Comedies*, Laugh-o-Gram and Walt Disney Productions (1923-1927)
- *Thru the Mirror*, Walt Disney Productions (1936)
- *One Hour in Wonderland*, Walt Disney Productions (1950)
- *Alice in Wonderland*, Paramount Pictures (1933)
- *Alice in Wonderland*, Walt Disney Productions (1951)
- *Alice in Wonderland*, British Broadcasting Corporation (1966)
- *Alice in Wonderland*, Marvel Classics (1971)
- *Alice in Wonderland*, Walt Disney Pictures (2010)
- *Alice in Wonderland*, Royal Opera House of London (2011)
- *Alice in Tumblr-land: And Other Fairy Tales for a New Generation*, by Tim Manley (2013)
- *Alice in Brexitland*, by Leavis Carroll / Lucien Young (2017)

Four of the aforementioned adaptations are studied in yet greater deeply, in that they all constitute milestones, for their own reasons. This analysis includes a complete commentary of the film or play. These selected adaptations are:

- *Alice in Wonderland*, Paramount Pictures (1933): the first Alice in Hollywood, with an all-star cast which could not, however, compensate for a confusing script and poor production values.

- *Alice in Wonderland*, Walt Disney Productions (1951): the animated film, although preceded by other *Alice*-related content by the same company, became a milestone. It was not a great success with audiences or critics on first release and the “Disneyfication” of the story was not well received, yet over time, and with the emergence of Disney as an entertainment empire, this version, along with the original text, became the most popular and best-known.
- *Alice in Wonderland*, Walt Disney Pictures (2010): a *live-action* version directed by Tim Burton, presents a brand new adventure, taking Carroll’s story as canonical without retelling it, placing the action more than a decade later, with a young adult Alice who goes back to Wonderland (named Underland) and becomes the paladin who will save the realm from the tyrannical Red Queen.
- *Alice’s Adventures in Wonderland*, Royal Opera House of London (2011): this ballet adaptation tells the story in three different times and spaces, with the same cast in different roles and without dialogues or monologues. The narrative is based on music, dancing, and stage special effects.

Besides this journey through the different adaptations, some transversal aspects have also been analyzed:

- Marketing and merchandising
- Costume design, especially Alice’s dress

Furthermore, the research considers Alice’s presence in different areas of society and popular culture:

- References to *Alice* in other cultural products and crossovers
- Popular theories about hidden meanings in the text
- Songs about the story and its characters
- Fashion inspired by Alice and Wonderland
- Parodies and political satire
- Advertising
- Retellings, fanfics and fanart

By taking all of this into account, it is possible to arrive at an understanding of the ways in which *Alice in Wonderland* has become a perennial and classic story in the collective imagination.

After the introduction, Chapter 1, which presents the investigation and the aforementioned case of study and aims of the investigation, the theoretical framework to be followed is set out in Chapter 2, establishing the way in which the whole *Alice* universe will be addressed. Understanding how the book was first conceived as a tale for children and how it then began to appeal to adult audiences is the starting point for constructing a history of how *Alice* became a classic with a significant impact not only on literature but also on popular culture. The role of domestication was crucial for attaining international recognition, since the book was initially intended for Liddell's girls, and thereafter for the children of Oxford, hence adaptations aimed at making it not only understandable but also enjoyable by a bigger target readership were needed, as well as translation and some processes of domestication. The concept of domestication in translation, following Lawrence Venuti, is understood as an ethnocentric reduction of the foreign text to target-language cultural values, bringing the author "back home" (Venuti 20). This can be extended to the area of adaptations, since here, as with translation, the process usually requires certain adjustments in order to make the text more understandable for audiences, for example, with metrical systems or the names of very uncommon plants or animals. Consequently, we will observe how some elements are modified from the original story, and we will set them in context by taking into account the audience to which a particular version of the text addressed. Domesticated editions, simplifications, and retellings have been the first literary encounter with *Alice* for many people. Lewis Carroll himself led the way with *The Nursery Alice*, and various publishing houses then started to sell "easier" versions of the story, many of them taking the Disney plot as a basis. But domestication through translation and cultural adaptation has been unusually intense with this book, and *Alice's Adventures in Wonderland* has been translated into 174 languages. Since Carroll's story was intended to be read by just Alice and her sisters, and then by children in Oxford and England, a domestication process had to follow the translation, for cultural reasons. For example, the concept of "Christmas" had to be changed for "birthday" in some editions for non-Christian countries. This even affected the illustrations: a Swahili edition by The Sheldon Press portrays Alice and many Wonderland inhabitants as Africans, the King and Queen of Hearts being the only white characters (which is a powerful statement in itself). Mad Hatter and White Rabbit wear fezzes and March Hare is a Turtle. Even if the original story was not intended to have a pedagogical application, this was indeed the case in some editions and retellings. For example,

*Alice's Adventures in Wonderland Retold in Words of One Syllable*, by J.C. Gorham (1905) was adapted in order to help the children who were learning to read.

The role of Disney and its “Disneyfication” of fairy tales has also been crucial since, as this investigation will determine, the popularity of the text increased after the 1951 animated film. Disney’s manner of adapting stories, and the company’s weight and influence in the entertainment industry, has often been (and continues to be) a turning point for many tales, myths, and legends which are given new life under a different light, making them more contemporary in mainstream culture; however, this comes with Disney-branded domestication or “Disneyfication” which gives the stories another perspective, following the company image and ideology.

*Alice’s Adventures in Wonderland* was initially conceived as a book for children and it follows the general rules of this genre, conforming to the criteria established by Grenby and Reynolds (6-7):

- The texts are shorter than those aimed at an adult audience.
- Dialogues and actions prevail over descriptions and introspection.
- The protagonists are usually children.
- The argument has a clear structure.
- Language is adapted to the audience’s ages.
- Illustrations are normally included.

However, adult readers soon became interested in the text and we can now consider that *Alice’s Adventures in Wonderland* has a double audience. In fact, the book can be found in different formats in libraries: versions for young readers, simplified and with colorful images, and more classic ones, with the original illustrations and often including annotations. This is so because the interest aroused by the text was more profound than simply for a literary work, to read and enjoy, and the book became an object of study in many disciplines. Previous research on *Alice*, reviewed in Chapter 3, includes:

- Literary studies: *Alice’s Adventures in Wonderland* is considered one of the main and earliest representations of nonsense literature, so some of the first literary studies of the text focus on that. This narrative style not only includes parodies and satires about the society in which the story is set, but also “supports the myth of an informative and

communicative language and deeply subverts it, by first whetting then frustrating the reader's deep-seated need for meaning" (Lecerle 3). Considering this, *Alice in Wonderland* is an interesting way to study the first approaches of literature to this type of storytelling. For example, *The Field of Nonsense*, by Elizabeth Sewell (1952), explores the role of Lewis Carroll and Edward Lear in this genre. Until that time, there was little academic work available about Carroll and his books, and indeed he doesn't even appear in the early editions of *Victorian Fiction: A Guide to Research*, by Lionel Stevenson and Robert Ashley (1964 and 1978). However, 1960 saw the appearance of the first *Annotated Alice*, edited by Martin Gardner, and his subsequent editions constitute part of the basis for many studies on *Alice in Wonderland*. In the same way, collective works such as *Aspects of Alice: Lewis Carroll's Dreamchild as Seen Through the Critics' Looking-Glasses, 1865-1971*, edited by Robert Phillips (1971), provide important information about the reception and understanding of the text from different perspectives.

- Philosophy and psychology: research into the possible meanings of the text and *nonsense* in general has usually led to the following two areas of study. Works such as *Alice in Wonderland and Philosophy: Curiouser and Curiouser*, edited by Davis and William Irwin (2010), collect essays by different experts relating the text to aspects of logic, perception of time, and freedom of speech. Along the same lines, the concept and implications of "madness" in the book, and its relation to language, for example, has motivated scholarly interest, leading to books such as *About the Symbolization of Alice's Adventures in Wonderland*, by Martin Grotjahn (1947), and *The Psychology Within Alice in Wonderland*, by Katrina Pollare (2016), which explore the deepest meanings of the text. Not only the theories in these studies, but also the fact that they continue to appear, illustrate show how the popularity of the book has reached different areas of academic research, and as such is more than just an international story for mass entertainment. This is one of the points that this thesis seeks to prove, considering it a fundamental basis for the ever-increasing fame of *Alice* and one of the reasons for its persistent presence and relevance in popular culture.
- History and society: Victorian society is a very important element in the book since the story is in many ways a social satire, dealing with issues like education and tradition. Consequently, work looking at the information that Carroll provides for the reader, contemporary or not, has also been carried out. The article "Alice and Wonderland: A

Curious Child” by Nina Auerbach in the journal *Victorian Studies* (1973) explains how Alice represents the situation of children at that time. Furthermore, collective works like *The Age of Alice: Fairy Tales, Fantasy, and Nonsense in Victorian England*, edited by Ronald Patkus and Lydia Murdoch (2015), contains studies on what the book says about its own context. Feminism is also an important perspective in various studies, but the debate about the “Victorian-ness” of Alice remains unresolved. For example, Judith Little’s with *Liberated Alice: Dodgson's Female Hero as Domestic Debel* (1976) and Alison Lurie’s *Don't Tell the Grown-Ups: The Subversive Power of Children's Literature* (1998) consider the protagonist an outsider, while writers like Laura Ciolkowski in *Visions of Life on the Border: Wonderland Women, Imperial Travelers, and Bourgeois Womanhood in the Nineteenth Century* (1998) argue that she is the typical Victorian little lady.

- Adaptation and domestication: as noted above, the processes through which the text has passed over more than 150 years have been decisive for the assimilation of its lore by a large part of society. The influence of the adaptation in the reception and perception of the story has been studied from different perspectives, an especially important issue being which version constitutes the first contact with the text for each generation; see, for example, “The first encounter: Observations on the chronology of encounter with some adaptations of Lewis Carroll’s Alice books” by Frances Bonner and Jason Jacobs (2011), and “Alice Through the Ages: Childhood and Adaptation”, by Željka Flegar and Tena Wertag (2015). The domesticated elements and the presence of new ones, plus the different perspectives of some adaptations, have been studied separately or by comparing the original text with specific adaptations, but there is presently no research covering the whole history of the text and its subsequent versions and analyzing them in their social and cultural contexts, which is the aim of the current thesis.

Chapter 4 explores the original text, *Alice’s Adventures in Wonderland*, and its context. Of especial interest is the fact that the setting of the story was a reflection of the real historical and social situation of the time. How did *Alice* fit into Victorian society? And also, did Victorian society fit Wonderland? This is a complex issue. Carroll created a portrait of the Victorians which was as absurd as he could make it, but he kept the criticism to that: the authority figures are a joke, caricatured in all ways, the inhabitants of Wonderland portray different kinds of the same madness,

and Alice herself represents a denunciation of how children were treated and how ridiculously ceremonial Victorian academic education was. The whole story shows how the protagonist does not understand how the world works once she leaves her house. Alice has academic knowledge, for example, history, geography, and poetry, and she tries to resort to this knowledge when things become more and more nonsensical after falling down the rabbit hole. But it is useless: the guidelines and rules of the small world which Alice knows are not valid in practical situations, especially in absurd ones. That is paradoxically a lesson, implicit during most of the plot and more obvious during the encounter with the Mock Turtle, who laughs at the girl and her school subjects, as well as talking about his own, even more ridiculous studies. For example, his school offers “Ambition, Distraction, Uglification and Derision” (Carroll 85), which would be a parody of the four branches of Arithmetic: addition, subtraction, multiplication, and division. Also, we find many poems and songs which parody classic ones; for example, “How Doth the Little Crocodile” is an humorous imitation of “Against Idleness and Mischief”, by Isaac Watts (1866), which starts with the verse “How Doth the Little Busy Bee”. This is in mockery of Victorian education, which stipulated that children learn poetry by heart, instead of teaching them how to appreciate and understand texts. With all this, Carroll demonstrated how the world required a different type of education, not just the kind based on random knowledge and matters of etiquette and manners. But that is not a moral: despite having put in the Duchess’ mouth the claim that “Everything has a moral, if only you can find it” (Carroll 78), Carroll was not fond of this kind of lesson, at least, not through a tale such as the one he was writing. While other authors tend to portray a different kind of journey (literal or not), one that implies a certain degree of character development, Alice does not really learn anything, and there is no clear evolution: it is a circular narrative, encapsulated in a dream. However, even if there is no obvious destination (apart from finishing the adventure and going back home / awaking), the protagonist does have her journey, not only through Wonderland but also in the shape of a certain self-discovery. The issue of identity is one of the main foundations of the story: Alice needs to be defined because she thinks that she has changed so much since she got to Wonderland that she feels unrecognizable. This mirrors the path to adulthood through adolescence when everything seems confusing and all kinds of peer support are needed; this indeed is what Alice seeks in Wonderland, yet she only finds more questions and uncertainty. Also, since everything is happening in a dream, we can understand that the subconscious mind plays a large role in the story. This, linked to the idea of “madness”, is one of the most popular aspects of the

story, emphasized in some adaptations (for example, the video game *American McGee's Alice* has its premise in a “mad” Alice locked up in an asylum) and is usually present in the various popular theories about the book, which try to attribute mental illnesses to the characters. The presentation of the Tea Party as a chaotic scene with two dysfunctional characters seems to mirror the rewards that some asylum patients were given in Carroll’s time, being allowed substances such as tobacco and tea and the chance to socialize when enjoying them. Or maybe it was another way of mocking social conventions and etiquette in these social ceremonies, such as having guests for tea. Probably both.

But how did the Victorians receive this depiction? At the time, children’s literature typically had pedagogical components, a system of punishment-reward dynamics, and, of course, a moral. None of these is present in *Alice’s Adventures in Wonderland*; Carroll offers mockery, nonsense, and lots of wordplay. Critics from several media, such as *The Athenæum* and *Illustrated Times*, claimed that, even if the writer had an interesting imagination, the book was too absurd and Alice’s adventures aroused more deception than fun. They also complained about the lack of logic, arguing that the reader would be “as lost as Alice” (Leach 90). However, that was exactly what Carroll wanted to provoke: an immersive experience where the reader shared Alice’s confusion in facing Wonderland and its inhabitants. Otherwise, the potential for an adult reader was seen and appreciated, since it combined a certain simplicity (for children) with grown-up humor. So, from the start, the duality was understood and appreciated.

It is important to consider that the first person who adapted the book in order to reach new audiences was Lewis Carroll himself, with *The Nursery Alice*, a simplification of the original story which aimed to make it accessible for children up to five years old. The way he did this is examined in detail in Chapter 5. This book is a simplified version of the original text, written to be read out loud, and asking the audience to look carefully at the illustrations, which, as in the original book, were the famous drawings by John Tenniel, but here colored. It is a way to arouse the interest of these young pre-readers, who would subsequently be able to enjoy *Alice’s Adventures in Wonderland* themselves. The first theatrical adaptation (of *Alice’s Adventures in Wonderland* and also *Through the Looking-Glass*) is also analyzed in this chapter, as was the only *Alice* play authorized by the Carroll. However, it was a disappointment for some people, who complained that *Alice in Wonderland: A Dream Play for Children, in Two Acts*, directed by Henry Savile Clark (1886), was aimed only at children, despite the title being quite explicit about this. Part of the

audience, aware of the possibilities and interest of the tale for adults, had expected this adaptation to include some easter eggs and references to that target.

Later plays began to include certain elements of domestication or plot twists, and some of these are discussed in Chapter 6. For instance, the Broadway adaptation by Eva Le Galliene and Flora Friebus had three releases and certain parts of the narrative changed over time, becoming a meta-history in the last version (1982). This tendency was seen in many plays, since the technical limitations for special effects led to creative solutions being sought. As the text became more popular, new possibilities emerged, since over time it was easier to adapt a well-known story without explaining everything (for example, Alice's changes in size), this because the audience would already be familiar with this element of the plot. This led to curious versions, such as the opera *Alice in Wonderland* (Unsub Chin and Henry Hwang, 2007), which presents a new introduction and a different ending, and includes contemporary elements; for example, when the Dormouse recites a list of words starting with M, he says "Marx", "Mao" and "Mickey Mouse", keeping Carroll's essence in terms of references. On the same lines was another adaptation for opera, *Alice in Wonderland* (Peter Westergaard, 2008), with visual effects in the background mirroring Tenniel's illustrations.

Chapter 7 focuses on how, with the invention of cinema, the popularization of the text multiplied and expanded. As early as 1902 *Alice* arrived on the big screen. *Alice in Wonderland*, directed by Cecil Hepworth and Percy Stow, had a modest budget and needed to find a way of reflecting things such as Alice's changes in size with no special effects. But it was a start, and led to more versions. Adapting a story where the language is so important was a real challenge during the silent cinema era, and early attempts were aimed mainly at an audience which was already familiar with the story. In any case, the existence of these adaptations is a reflection of how interested all kinds of artists were in the story and confirmed that the audience shared that feeling.

The history of movie adaptations of *Alice* is also a portrait of cinema's own history and development. When Hollywood started to dominate the industry, with the rise in power of the studio and star systems, the first big productions of *Alice* were a good illustration of how things were emerging in the sector. Paramount Pictures' *Alice in Wonderland* (1933), which adapted both books, had an all-star cast: Charlotte Henry, W. C. Fields, Edna May Oliver, Cary Grant, and Gary Cooper, among others. However, this could not make up for a confusing plot. The "triumph" of this production, though, was having beaten Disney, which had shown interest in adapting *Alice's*

*Adventures in Wonderland* for at least a decade at this stage. Paramount, then, succeeded in producing Hollywood's first *Alice*. But, in the end, it was Disney who really made an impact, and today the company's animated movie continues to be one of the best-known and ever-present versions in popular culture.

Alice was in fact a part of Disney's output long before the 1951 movie. In the mid-twenties, the company launched *Alice Comedies*, a TV show where the protagonist travels to "Cartoonland" and has a variety of adventures with her sidekick cat, Julius. So, the premise was there, even if there is no trace of Wonderland or the book's characters, the idea of Alice moving between both worlds, the real and the dreamed, and the idea was planted to prepare the audience for the upcoming big movie. Because Walt Disney had harbored the idea of adapting *Alice's Adventures in Wonderland* since he'd begun to draw, but it was not an easy path. *Alice Comedies* was a good first step, since it was the chance to experiment with a combination of live-action and animation. In fact, the "animated" part ended up overtaking the majority of the plot, which was a clue that this was the best way to adapt the story. The feature film took a long time to take shape. Different concept artists and writers were hired and fired, and before launching the film additional content related to the story was developed, in order to make the audience familiar with the world being recreated. The first of these was *Thru the Mirror*, a short film which portrays Mickey Mouse, the well-known character and symbol of the company, dreaming that he passes through the mirror (or "looking-glass") and meeting different animated characters and objects, including the King and Queen of Hearts and a pack of cards. It was a way to present the world-building of the story to the audience.

At Christmas 1950, seven months before the release of the animated *Alice in Wonderland*, Disney broadcasted *One Hour in Wonderland*, the first of its Holiday Specials, a tradition which lasts to this day. That show was a tea party (setting the scene for the movie) where Walt Disney himself and his daughters hosted Kathryn Beaumont, the actress who would portray Alice, as well as other guests, such as the ventriloquist Edgar Bergen and the actor Bobby Driscoll, who would play Peter Pan in Disney's adaptation two years later. During this special, a "magic mirror" showed clips of different movies from the company, ending with a teaser trailer of *Alice in Wonderland*. This was the introduction and presentation of what was to come.

The movie premiered in July of 1951. It continues to be one of the most popular adaptations and an example of the "Disneyfication" process that fairytales go through when Disney takes

charge. The company's "keep it cute" (Wasko 111) philosophy was applied to the aesthetics, but also to the concepts. For example, some new creatures were created to work as the word-plays, such as the momeraths. Also, concepts like the "Un-Birthday", which comes from the conversation between Alice and Humpty-Dumpty in *Through the Looking-Glass*, or the presence of Tweedle Dee and Tweedle Dum (also from the second book) were highlighted until they become iconic. The whole tone of the movie is brighter and festive than the book. Some critics have argued that the folklore and the psychological meaning of the tales get lost in Disney's adaptation (Sayers and Weisenberg 4-11) and, in the case of *Alice*, it seemed that the whole narrative ended up being reduced to the absurd, but not nonsense, with Carroll's style fading away under the pressures of Disneyfication. In general, it was considered that all the changes made by Disney aroused nostalgia for the original text, and that the film was a mockery of Carroll's work (Salisbury 104).

However, the effect of Disney's efforts in the popular mind prevailed, with the movie being the first encounter with *Alice* for many. The aesthetics and general concepts of Wonderland and the characters enshrined were such that, seventy years later, this version, along with the original book including Tenniel's illustrations, is the most fixed in the collective imagination.

Following these, many more adaptations for film and TV were made, some following the classic plot and others offering new approaches. For example, *Alice in Wonderland* (Dallas Bower and Lou Bunin, 1949), *Alice in Wonderland* (Barry Letts, 1986), and *Dreamchild* (Dennis Potter, 1985) focused on Carroll as a storyteller and the real Alice Liddell.

After Disney put faith in animation as means of adapting the story, others tried to do the same. *The New Alice in Wonderland (or What's a Nice Kid Like You Doing in a Place Like This?)* (Hanna-Barbera, 1966) portrayed the adventure of a new Alice who travels to Wonderland through a television screen in pursuit of her dog. This adaptation included celebrity cameos, including Zsa Zsa Gabor as Queen of Hearts and Hedda Hopper in the role of Mad Hatter, and also new or reformulated characters, such as "Humphrey Dumpty" (a parody of Humphrey Bogart as a prisoner) and Fred and Barney from *The Flintstones*, portraying a two-head Green Caterpillar. This was not the only animation that recast its characters in Wonderland: Betty Boop and Hello Kitty traveled there too. Putting well-known characters into a similar adventure to Alice's helped in establishing and re-establishing the story (canonical and altered) in the audience's minds, contributing thus to its status as a popular classic.

However, one of the best-known and popular TV movies about *Alice* was very different: *Alice in Wonderland*, directed by Jonathan Miller (1966). The film was unlike any previous adaptation, being understood as an adult take on the adventure, one which aimed to represent “the strange melancholy catastrophe of reaching adult life” (Miller, quoted by Bonner and Jacobs 44). It was based to a large degree on nonsense and was targeted at adults, with a complex plot which included aspects of bureaucracy and the tedium of work.

The other side of the coin when taking the adults into consideration was the *BBC* production *Alice Through the Looking-Glass* (1998), in which Alice is not the child, but rather the mother, who travels to Wonderland after falling asleep when she was reading the book to her daughter. In this case, we are offered the perspective of a grown-up in the fantasy world that Carroll created, and the production is a kind of tribute to all the generations brought up on fairy tales in books and movies, with this story being a part of their childhoods which they can revisit. Once again, Wonderland was not just for children.

The popularization of comics and graphic novels and their expansion, reaching ever wider audiences, included the adaptation of fairy tales and, as reflected in Chapter 8, *Alice’s Adventures in Wonderland* was one of the books adapted by Marvel. The possibility of making the story even more visual compensated for the simplification of the text, which had to be shortened, with a focus on dialogue. But the format worked, and more graphic novel adaptations followed, in Japanese manga too, which was a means of bringing the story to Asian audiences, and which would take elements of Wonderland and its lore for their own creations. However, Alice was initially presented in a heavily revised way, with a visual feel that perfectly fitted Japanese culture, with Asian features and characters wearing kimonos, thus being “more palatable to Japanese taste” (Nichols 188). *Fushigi No Kuni No Arisu* (Sakura Kinoshita, 2007) is an example of how things started to change, featuring a blonde Alice with big eyes and a dress similar to the one seen in Disney’s movie. The CLAMP group, formed by four adult female manga illustrators (Nanase Ohkawa, Mokona, Tsubaki Nekoi, y Satsuki Igarashi) launched *Fushigi no Kuni no Miyuki-chan* (1995-1996), a less innocent version with a sapphic background. Another popular retelling was *Pandora Hātsu* (Jun Mochizuki, 2006-2015), presenting Oz, a boy whose character is inspired by White Rabbit, and Alice, the girl he is in love with.

As time passed, each generation got its *Alice*. Chapter 9 explores the adaptations which reflect how Alice, as in the story, had to grow up with the audience. With this in mind, Disney designed the live-action version of the story, sixty years after its animated movie. Linda Woolverton wrote the script and Tim Burton directed. With an all-star cast, featuring Mia Wasikowska (Alice), Johnny Depp (Mad Hatter), Anne Hathaway (White Queen), and Helena Bonham-Carter (Red Queen), a brand new *Alice in Wonderland* was launched in 2011. But the main question was whether this movie was an adaptation or a sequel; it is set almost thirteen years after the original visit of Alice to Wonderland and, in fact, it was not Wonderland, but Underland: the child Alice misunderstood the name and, when she kind of forgot the adventure, her “Wonderland” appeared in her dreams, which become nightmares since she is scared of them. During this film, Alice is almost an adult and she follows the White Rabbit while escaping from a marriage proposal she does not want to accept and goes back to Underland, where she ends up remembering her previous visit and becomes the savior of the land from the tyrannical Red Queen. The previous adventure is only shown through a short flashback of the best-known scenes, on the assumption that the viewer already knows the original story. The plot has a lot of action, including defying social conventions, an oracle with a prophecy, and a climax involving a battle between “good” and “bad”, following the lead of productions such as *Harry Potter* and *Lord of the Rings* sagas, which were enjoying success with the general public at the time. However, in Burton’s movie this did not work as expected. The critics claimed that that amount of CGI action took away the Alice-ness of Alice. It was also said that instead of the “Have I gone mad?” question by the Mad Hatter, Disney in fact asked “Will it sell?” (Quinn, np), building as they had a tailor-made film for their assumed audience.

Other “updated” versions also failed, especially in television format. For example, *Once Upon a Time in Wonderland*, the spin-off of the TV series *Once Upon a Time*, only lasted one season, despite having crucial elements of the regular series, such as the Mad Hatter’s hat, which worked as a portal to other dimensions, the retelling of the story, which involved power struggles and, again, attempts to overthrow a tyrannical monarch.

However, there was a way of modernizing the story without destroying its essence. But it did not happen on a screen but on a stage. The ballet version of *Alice’s Adventures in Wonderland* by the Royal Opera House (London) overcame all the technical limitations and created a new kind of magic. How could a story where the language is so important being able to work with “just”

music, movement, production design, and lighting effects? The answer was through being sure about what they are working with: the story and characters was well known, and the audience would almost certainly have had at least one prior encounter with *Alice in Wonderland*, for most people through the original novel or the animated Disney adaptation. The ballet works as a retelling, in which the actors play more than one character, which was in fact part of the plot since Alice's dream represents the "reality": her mother disapproves of her relationship with Jack, the gardener, so the drama portrays the Queen of Hearts wanting to kill the Jack of Hearts. This Alice is older than the original one, and, even if she falls down the rabbit hole, it is the Rabbit himself (Lewis Carroll in disguise) who leads her there. So, just like the readers, the audience gets to Wonderland through Alice's eyes, but now it is the writer who takes them there.

Chapter 10 explains how *Alice in Wonderland* is a brand itself. It begins by looking at the original, subtle marketing efforts, involving the use of dust jackets as advertising tools, plus colors and images for the covers to attract the target readership. Different strategies were used to publicize the adaptations, all suited to the historical and social context: from the all-star casts of the Paramount Pictures film to the use of social media for Burton's movie, with promotions on Facebook for "choosing a side" and a Twitter account called @importantdate.

With the increasing popularization of the story and its adaptations came merchandising. It increased after the Disney animated film, the usual *modus operandi* of the company, but had in fact started long before: Carroll himself authorized different products, such as biscuit tins, and even collaborated in themed books and games. For example, the essay *Eight or Nine Wise Words about Letter-Writing* and a transcription of his lecture "Hints of Etiquette: Or, Dining Out Made Easy" were included in *The Wonderland Postage-Stamp Case* (Emberlin and Son, 1890) and *The Alice in Wonderland Cookbook. A Culinary Diversion* (John Fisher, Clarkson N. Potter, 1975), respectively. Nowadays the variety of Alice's products is immeasurable, from scented candles to face masks, stationery, phone cases, and other accessories. Indeed, the fashion industry is also fond of Alice aesthetics, with capsule collections in retail chains, "Wonderlandesque" photoshoots for fashion magazines, and jewelry collections by designers such as Tom Binns and Stella McCartney.

As we will note in Chapter 11, fashion and attire have been very important in building character and atmosphere, evolving over time and changing in the different adaptations, but always retaining the essence of the original. The best-known item is the blue dress, and most of the variations derive from this, but in fact it was not always Alice's outfit. The dress from the original

text was yellow and the stockings were blue, but in *Through the Looking-Glass* she wore black and white striped stockings; this color scheme for the stocking was more successful and prevailed over blue ones in the popular image and in many merchandising products. The blue dress was popularized by Disney but had arrived before, after different colors for the dress, including red, had been tried in different editions of the book. The blue one would finally prevail, but it has been changed by different artists to match their aesthetics or purpose: for instance, the Alice in Tove Jansson's illustrations wears a long white dress which resembles a nightgown (and which might be a detail to highlight the fact that it is all a dream) and the girl in the ballet adaptation by the Royal Opera House is dressed in a ballerina attire, as the performance required. The color in this occasion is lilac, an interesting choice, possibly related to that color's symbolism in the feminist movement, with Alice here being the opposite of a damsel in distress, since she is the one who in fact rescues her man. The use of the outfits is especially remarkable in Burton's adaptation: Alice changes her clothes several times due to the changes in her size (the dress does not grow or shrink with her) and, even if most of the time the dress follows the blue color palette, the style changes depending on where she is.

The influence of *Alice* goes beyond the story itself. Chapter 12 describes how the story is present in many cultural and social areas. Wonderland characters have appeared in different products, such as an episode of *The Care Bears* where the Bears travel to Wonderland and meet Alice, the Mad Hatter, the Cheshire Cat, the White Rabbit, and the Jabberwocky, among others. The TV show *The Simpsons*, famous for including parodies of pop culture subjects, has included references to *Alice* several times and has also published a graphic novel which mixes the tale's format (a journey to a fantasy world in dreams) and the importance of word-play: *Lisa in Wonderland*.

Despite having been adapted for comics by Marvel, in the Marvel Classics collection, the world of *Alice* has an independent presence in the wider graphic novels universe. For example, the *Batman* saga (DC Comics) has plenty of villains based on Carroll's characters, such as the Mad Hatter, a neuroscientist obsessed with the tale, and the cousins Dumfrey and Deever Tweed, obviously based on Tweedle Dee and Tweedle Dum, who lead the "Wonderland Gang", formed by the Walrus, the Carpenter, the Lion, the Unicorn, and March Hare. The inclusion of the Lion and the Unicorn is a gesture for the fans of the book, since these characters only appear briefly in *Through the Looking-Glass* and most of the adaptations and related content usually ignore them.

Alice herself is represented as the alter ego of Elizabeth Kane, Batwoman's twin and enemy, head of the "Religion of Crime". This character talks mainly in quotes from *Alice's Adventures in Wonderland* and *Through the Looking-Glass*.

The social conversation about *Alice in Wonderland* began with Carroll as a storyteller and has continued until the present day, with a variety of people, including those from different academic disciplines, having been interested in the story. The more the book gets dissected, the more curiosity it arouses. This broadening interest has had various effects:

- Popular theories continue to appear, and the most common are sometimes wrongly being taken as canon: from the "classic" identifications of the plot with drug use or the characters as representations of mental illnesses, to minority ones about the authorship of the book. Some passages have received multiple interpretations, for example, the fall down the rabbit hole, which has been compared to Dante's descent into hell, Lucifer's fall or labor, among others.
- The opposite thing happened too, and, since those theories were so well-known by society, they started to work as references. For example, in 1955, the medic John Todd coined the term "Alice in Wonderland syndrome" which is a rare neurological disorder characterized by distortions of visual perception regarding objects, body image, and the general experience of time. Furthermore, the theory that stated that the book and, especially, the Disney animated movie were about drugs became so popular that one of the ways to call LSD in slang is "Alice".
- *Alice in Wonderland* became commonplace and most people recognize the references. Almost everybody has read the book or watched an adaptation but even if not, the tale and its images are so established in society that things such as "follow the White Rabbit" (which is now used by the conspiracy group QAnon) or "Mad Hatter's Tea Party" are understood even with no context. For example, the movie *Matrix* used Wonderland as a metaphor of fantasy (dream) world and reality, but in this case, the concepts were exchanged:

You take the blue pill—the story ends, you wake up in your bed and believe whatever you want to believe. You take the red pill—you stay in Wonderland, and I show you how deep the rabbit hole goes.

- The popularity *Alice in Wonderland* and the interest in the story and its meaning has been included as part of the plot or, directly, McGuffin of other texts which are not retellings. For example, one episode of the Spanish TV series *Los Misterios de Laura*, “El Misterio del Número 17” (*The Mysteries of Laura*, “The Mystery of the Number 17) places at the center of the crime narrative the fact that some-one was obsessed with *Alice’s Adventures in Wonderland*, thinking that Carroll had hidden mathematical secrets in the book.
- Carroll’s stories have also served as inspiration for all kinds of art. In music, there are many songs about *Alice* and its characters, such as “White Rabbit”, by Jefferson’s Airplane (which relates the story to drugs, another of the most popular theories) and “I am the Walrus”, a surrealist work by The Beatles, inspired by “The Tale of the Walrus and the Carpenter”.
- *Alice* continues to feature in scenes which are not adaptations or retellings. For example, in advertising. The image of Carroll’s character has appeared in various campaigns: Guinness beer, the Yellowstone National Park, Wonder Bread, and North Eastern Railway, for example.
- The familiarity of the story and the characters, as well as the established concept of “madness” and the nonsense world of Wonderland, makes it a perfect vehicle for parody. Carroll’s creation, and also Tenniel illustrations (since they are really recognizable), have been used largely for political satire. This started a long time ago with *The Westminster Alice* (1902), published in *The Westminster Gazette* from London, written by Hector Hugh Munro (nom de plume: “Saki”) and with illustrations by Francis Carruthers Gould, mirroring Tenniel’s work. The characters were parodies of different political figures of the time. For example, during the Second World War, Hitler was sent to “Blunderland” through different satires. More recently, in 2017, Penguin published *Alice in Brexitland*, by “Leavis Carroll” (Lucien Young and Ollie Mann).
- Not only are large companies are using *Alice in Wonderland* as a reference or subject of movies, books, merchandising, or other productions. Individuals participate in the conversation too, especially with channels like social media,

through writing fanfiction, creating different kinds of art, role-playing (online or live, such as board games), and, in general, creating new narratives with a well-established canon that they enjoy and use for their own means. *Alice* belongs to everybody now, through many forms, and that is how she became, and remains, immortal.

Following a detailed analysis of all the processes through which the *Alice* lore has passed, the conclusions in Chapter 13 seek to explain how this has led the story to its current place in different cultural and social environments. It is a very long journey from a tale originally told during a trip on a small boat to an empire in popular culture. The rabbit hole worked as a portal that took Alice and her world through more than 150 years of history, hundreds of adaptations in different media, processes of domestication, and thousands of interpretations. Each generation has its Alice but, actually, there are many more Alices than that. Her influence has reached locations way beyond Wonderland. However, despite the fact that the plot twists and turns, and that new stories change Carroll's magical realm, viewers still look for the scenes and characters they know and love. Some might have changed their appearance, manners, or might even have got a new name, but they should still be faithful to themselves, and their essence remains there, waiting to be found for those who are looking for it. Adapting, theorizing and creating, from an illustration until a story which, in a website full of fanfictions, takes Alice to new adventures in other universes, because stories are made to be shared and, why not, converge.

Society has for decades been playing with the tale which Carroll invented during that "golden afternoon", transforming it, making it grow or shrink, molding it, without missing the point (in the best of cases), and also talking about it: this is how the book became immortal and evolutionary. Alice is still here, she can be wherever creators and cultural consumers want her to be. Behind every door, curtain, or screen, the entrance to some kind of Wonderland might be hidden. There is the magic, and there is not just one right key; all of them can be reached by Alice, in any of her shapes, to take her, plus her readers and viewers, to realms where nonsense is in charge, as indeed it is on many occasions in real life.



## Agradecimientos

De alguna forma no siempre evidente, una tesis es también un trabajo de equipo. Esta investigación no existiría sin algunas colaboraciones fundamentales. El agradecimiento es una de las cuestiones fundamentales en cualquier tipo de mentalidad, no solo la victoriana, y estos son los míos:

A mis supervisoras, María Jesús Lorenzo Modia y Begoña Lasa Álvarez, por sus consejos, guías y paciencia.

A las universidades de A Coruña y Edimburgo, Universidade da Coruña y University of Edinburgh, por darme la oportunidad y los recursos para llevar a cabo esta investigación, además de experiencias vitales que, a su manera, forjaron esta tesis tal como es.

A mi familia y amigos, por su comprensión y apoyo, y por hacerme llegar cualquier referencia a *Alice in Wonderland* con la que se cruzaban.

Al café y al té, en general. A los compositores de bandas sonoras, con mención especial a Ludwig Göransson, Alexandre Desplat y Ramin Djawadi. Su música fue el fondo de muchas horas de escritura. Estos elementos son parte del contexto de creación de una tesis y, como se desarrolla a lo largo de esta, el contexto es de vital importancia para entender la obra.

Y, sobre todo, a todas aquellas personas que se interesan por mi investigación, esos viajeros perdidos en su ruta hacia Wonderland que confían en mí para ser su guía por un reino gobernado por el *nonsense*, en el que perderse es encontrarse y encontrarse es saber perderse aún mejor.



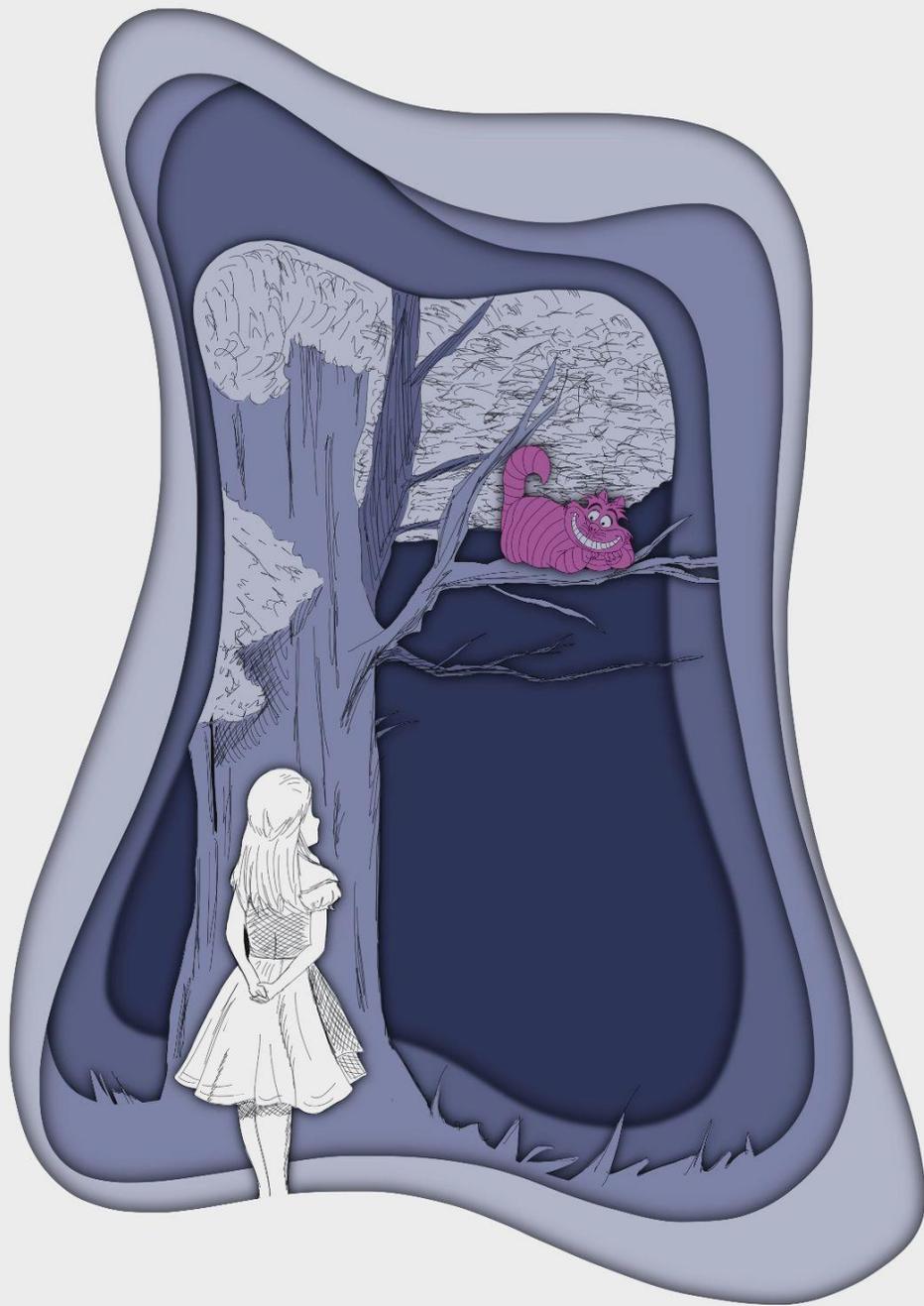
## Cuestiones de terminología y formato

Los nombres de las obras y sus personajes figuran en su lengua original, el inglés.

Al escritor Charles Lutwidge Dogdson, salvo muy contadas excepciones, se le llama Lewis Carroll, dado que se le estudia en calidad de autor de las obras de *Alice's Adventures in Wonderland* y *Alice Through the Looking-Glass and What She Found There*, siendo Lewis Carroll su pseudónimo.

Al referirnos a la obra principal, *Alice's Adventures in Wonderland*, en términos generales como *Alice in Wonderland*, siendo este el nombre que han tomado la mayor parte de las adaptaciones y el más integrado en la cultura popular y el imaginario social. Si bien se utiliza su título completo en las alusiones directas al texto original en el estudio del mismo, se emplea el nombre genérico a efectos de simplificación. En aras de la brevedad, también se alude a la obra como *Alice*. En cuanto a *Alice Through the Looking-Glass*, la segunda parte de las aventuras de la protagonista, se omite el nombre de la misma para ser mencionada como *Through the Looking-Glass*, excepto cuando se hace referencia la película de Tim Burton de 2016, cuyo nombre es *Alice Through the Looking Glass*, descartando el guión ortográfico en su título. Asimismo, ya que la adaptación de este director de 2010, *Alice in Wonderland* lleva “Wonderland” en su título, se utiliza este término para referirse al lugar. En realidad se llama Underland, pero Alice, en su viaje cuando era una niña, lo había entendido mal y esta confusión se explica casi al final de la película. No obstante, dado que el título de la película utiliza “Wonderland”, se emplea ese término habitualmente para no incurrir en duplicidades.







## 1. Introducción

*The Caterpillar and Alice looked at each other for some time in silence: at last the Caterpillar took the hookah out of its mouth, and addressed her in a languid, sleepy voice.*

*'Who are you?' said the Caterpillar.*

*This was not an encouraging opening for a conversation. Alice replied, rather shyly, 'I — I hardly know, sir, just at present — at least I know who I WAS when I got up this morning, but I think I must have been changed several times since then.'*

(Carroll 40-41)

Parece que la realidad responde a los problemas de identidad de la protagonista: Alice ha sido Alice, Eibhlís, Ealasaid, Liisan, Lísá, Alys, Alis, Alisa, Alicja, Alicji, Alenka, Elenkine, Elisi, Elsje, Else y Alitjinja o Alitji, entre otras muchas variaciones y adaptaciones de su propio nombre. También ha viajado bastante: además de Wonderland, Alice ha visitado Underland, Cartoonland, Blufferland, Dairyland, Cookery-land,

Blunderland, Virusland, Orchestralia, Police Court Land, Plunderland, Puzzle-land, Debitland, Llechweddland y muchos lugares más a través de adaptaciones, parodias y referencias, desde políticas hasta científicas, pasando por todo tipo de sátiras sociales, incluidas incluso teorías de la conspiración (*Alice in Wonderland and the World Trade Center Disaster. Why the Official Story of 9/11 is a Monumental Lie*, de David Icke). La influencia de Alice ha alcanzado lugares mucho más lejanos y profundos que Wonderland, como se verá a lo largo de esta tesis.

Hay más de sesenta adaptaciones a cine y teatro entre 1886 y la actualidad, producidas por Francia, España, Italia, Japón, Polonia, Rusia, la antigua Checoslovaquia, Gran Bretaña y Estados Unidos. Entre ellas se incluyen películas mudas y sonoras, animadas y de acción real, teatro televisado, películas para televisión, series, ballets, musicales y shows de marionetas, además de formatos como un *murder-mystery* (*Alicja*, 1982), biografías de Carroll (por ejemplo, *Dream Child*, 1985) y hasta una versión musical pornográfica de *Playboy* (1976).

Ha inspirado obras de ficción como los libros *Prohibido leer a Lewis Carroll* (Diego Arboleda, 2013) o *Los Crímenes de Alice* (Guillermo Martínez, 2019), basada en una investigación ficticia de las páginas perdidas de los diarios de Carroll. Al término de esta tesis hay una película recién estrenada que plantea una realidad alternativa en la que Alice y Peter Pan eran hermanos antes de partir hacia Wonderland y Neverland respectivamente (*Come Away*, 2020). También hay una futura serie de Netflix en preparación llamada *Wonderland* que estará ambientada en la época contemporánea y, durante la primavera de 2021, se abrirá la exposición “Alice: Curioser and Curioser” en el Victoria and Albert Museum (Londres), que hace un recorrido a través de más de siglo y medio de historia de la obra.

¿Cómo y por qué un cuento improvisado en un viaje en barca, después manuscrito y regalado a una de las oyentes ha alcanzado esta relevancia en la cultura popular? ¿Cuáles son las claves de que continúe en el imaginario popular de manera dinámica, interactiva y constantemente actualizada? En este trabajo de investigación se hace un recorrido a través de los más de 150 años de historia de *Alice* para responder a estas preguntas.

Esta obra ha sido objeto de investigación de diversas disciplinas, más allá de los estudios literarios, ya que se ha observado desde campos como la psicología, la filosofía, las matemáticas y, por supuesto, los estudios de cine y teatro. No obstante, no existe un estudio que recorra la historia completa de las distintas adaptaciones de *Alice in Wonderland*, su domesticación y relación con el contexto social de cada época y cómo todo esto construye la caleidoscópica

percepción que se tiene de la obra, continuando de actualidad, siendo objeto de nuevas reinterpretaciones, influyendo en otros trabajos y habiéndose ganado un sitio muy amplio en la cultura popular, que es lo que esta tesis propone. Los objetivos de esta investigación son, por tanto:

- Comprender el impacto y la relevancia de *Alice in Wonderland* desde la publicación de la obra original hasta nuestros días.
- Determinar los procesos de domesticación que se han aplicado a la obra en sus distintas versiones.
- Contextualizar dichos procesos en las adaptaciones a distintos medios en relación a su situación histórica, social y cultural.
- Entender cómo en base a estos factores, *Alice in Wonderland* ha sobrevivido hasta nuestros días manteniéndose relevante y ocupando un lugar destacado en la cultura popular.

Este trabajo se centra en el estudio del posicionamiento social de la obra original, *Alice's Adventures in Wonderland* y de sus diversas adaptaciones a lo largo del tiempo, con su correspondiente contexto, análisis de sus elementos de domesticación y su recepción, siendo estas cuestiones el foco central de la investigación. Las obras estudiadas se corresponden a las adaptaciones de *Alice in Wonderland* y a la novela original, pero se comentan distintos aspectos de *Through the Looking-Glass*, ya que gran parte de las versiones cinematográficas y televisivas toman elementos de ese segundo libro y, en algunos casos, combinan las tramas de ambos (por ejemplo, la adaptación de Paramount Pictures de 1933). Dada la gran cantidad de adaptaciones y versiones del texto, se ha hecho una selección de una muestra representativa para su estudio y análisis, aunque muchas otras son mencionadas. Se presta especial atención a los elementos de domesticación, la supresión de tramas, la inclusión de elementos de *Through the Looking-Glass* y las referencias relacionadas con el contexto histórico, cultural y social de cada una. Las obras seleccionadas son las siguientes:

- *Alice's Adventures in Wonderland*, por Lewis Carroll (1865)
- *Alice in Wonderland. A Dream Play for Children in Two Acts*, por Henry Savile Clarke (1886)

- *The Nursery Alice*, por Lewis Carroll (1889)
- *Alice Comedies*, Laugh-o-Gram and Walt Disney Productions (1923-1927)
- *Thru the Mirror*, Walt Disney Productions (1936)
- *One Hour in Wonderland*, Walt Disney Productions (1950)
- *Alice in Wonderland*, Paramount Pictures (1933)
- *Alice in Wonderland*, Walt Disney Productions (1951)
- *Alice in Wonderland*, British Broadcasting Corporation (1966)
- *Alice in Wonderland*, Marvel Classics (1971)
- *Alice in Wonderland*, Walt Disney Pictures (2010)
- *Alice's Adventures in Wonderland*, Royal Opera House of London (2011)
- *Alice in Tumblr-land: And Other Fairy Tales for a New Generation*, por Tim Manley (2013)
- *Alice in Brexitland*, por Leavis Carroll / Lucien Young (2017)

Tras una revisión del marco teórico y el estado de la cuestión (capítulos 2 y 3), se hace un breve estudio del contexto y la recepción de la obra original (capítulo 4). El estudio de las adaptaciones comienza en el capítulo 5 con *The Nursery Alice* (1889), escrita por el propio Lewis Carroll y la primera obra teatral basada en el texto, *Alice in Wonderland: A Dream Play for Children in Two Acts* (H. Savile Clarke, 1886). Desde ese punto se hace un recorrido por diversas adaptaciones teatrales, cinematográficas y televisivas del siglo XX (capítulos 6 y 7), prestando especial atención al largometraje animado de Disney, *Alice in Wonderland* (1951). Tras un repaso a las adaptaciones en forma de cómic (capítulo 8), se analizan las *Alices* más contemporáneas (capítulo 9), destacando la versión en forma de live-action de Tim Burton, *Alice in Wonderland* (2010) y el ballet de la Royal Opera House de Londres, *Alice's Adventures in Wonderland* (2011). También se estudian el marketing y el *merchandising*, desde la publicación de la obra original hasta nuestros días (capítulo 10), la evolución del vestuario (capítulo 11), y como las apariciones de Alice y otros personajes en diversos campos de la cultura, *retellings* y parodias, así como diversas interpretaciones del significado del cuento (capítulo 12). Con todo esto se alcanzan las conclusiones (capítulo 13), elaboradas a partir del estudio del texto y sus distintas versiones, así como de los citados aspectos transversales. Además, se hace un análisis fílmico detallado de cuatro de las adaptaciones estudiadas (anexos 1, 2, 3 y 4), basado en el comentario del visionado, siguiendo el orden narrativo por escenas y

con un método combinado de descripción y análisis breve. En el anexo 5 se incluye “Identi-tea Party”, un breve ensayo experimental acerca del canon en la versión de *Alice in Wonderland* de Tim Burton (2010), realizado por la autora en verano de 2020, como trabajo final del curso The Film Ain’t Like the Book (International Summer School, Universidade da Coruña).

Con todo esto se obtiene una visión de conjunto del papel de *Alice in Wonderland* en la cultura popular, cómo este se desarrolló y sigue expandiéndose y renovándose, con constantes actualizaciones y referencias que mantienen viva la esencia del texto.



## 2. Marco teórico

Este estudio se basa en distintos campos académicos y culturales ya que, al analizarse distintos formatos que parten de un texto, además de su posicionamiento en la cultura de masas, se trata de un trabajo multidisciplinar.

La propia obra original ha sido estudiada desde múltiples áreas: si bien se califica como literatura infantil y juvenil, a lo largo del tiempo se ha encontrado que tiene una dimensión y una complejidad que conectan con el lector adulto. También, se ha considerado muy importante el retrato satírico que hace de la sociedad victoriana, lo cual es material proclive a la domesticación en las adaptaciones, por lo que el estudio de los distintos contextos históricos y sociales es básico para lograr un entendimiento completo. Así, dichas adaptaciones deben ser analizadas en sus propios campos, principalmente el cine, el teatro y formas de comunicación artística y social como el vestuario y el marketing. Además, dado que la versión que más ha calado en la cultura popular, después de la obra original, es el largometraje animado de Disney (1951), se hace un estudio más en profundidad de todo lo que rodea tanto a la producción como a la compañía y su manera de adaptar los cuentos clásicos.

### 2.1. La obra de Lewis Carroll en la literatura infantil

Si bien *Alice's Adventures in Wonderland* ha resultado ser una obra con un doble receptor, siendo el adulto no solamente un narrador secundario, pues suele leer el cuento a los niños, sino un lector en sí mismo, desde un principio y, dada la manera en que tomó forma, se ha catalogado dentro de la literatura infantil. Y, sin embargo, hasta el propio concepto trata esta ambigüedad, ya que cualquier obra de este género tiene como destinatario a un adulto aunque sea como intermediario, haciendo las veces de comprador, seleccionador, supervisor o incluso censor de lo que leen los niños (Grenby y Reynolds 5). Aun siendo difícil encontrar una definición precisa para la literatura infantil, ya que se nombra en base a su público objetivo, Grenby y Reynolds (6-7) determinaron una serie de características:

- Textos más cortos que los destinados al lector adulto
- Predominan los diálogos y acciones frente a las descripciones o introspecciones
- Los protagonistas suelen ser niños
- El argumento sigue un orden establecido
- El lenguaje se adapta a la edad de los destinatarios del texto
- Suele ir acompañado de imágenes.

Por otra parte, las cualidades físicas de los libros también han de tenerse en cuenta: Deben ser relativamente pequeños para poder ser sostenidos de forma fácil y cómoda y, además de conceder importancia a las ilustraciones (de hecho, artistas como Arthur Hughes o Walter Crane colaboraron a este respecto con su trabajo para escritores como George MacDonald, Christina Rossetti, Mary Molesworth u Óscar Wilde), las portadas necesitan tener un sello de identidad. Esto solía variar con las modas, por lo que era habitual que las tipografías fuesen muy similares en la mayoría de los libros publicados durante cada época (Paktus 24), si bien ahora hay más pluralidad dentro de las propias editoriales, sacando distintas colecciones de las mismas obras (tapa blanda, tapa dura, ediciones de coleccionista o aniversario, etc.).

Podríamos encontrar en los criterios de Grenby y Reynolds más motivos para que *Alice's Adventures in Wonderland* no encaje del todo en los preceptos base para este tipo de literatura, ya que el lenguaje es más complejo de lo esperado (siendo, de hecho, un elemento central de la obra) y sí que existen muchos momentos de introspección, para trasladar al lector a la mente de Alice. De hecho, la primera adaptación, hecha por el propio Carroll, *The Nursery Alice* (1889), destinada a un público aún más joven (de hasta cinco años de edad) varía precisamente estas dos cuestiones, simplificando el léxico y las expresiones y no extendiéndose en los monólogos internos de la protagonista. Sí predominan las descripciones, pero como apoyo a las imágenes que acompañan al texto, las cuales juegan un papel muy importante en la interacción de narrador primario, narrador intermedio (el adulto que lee el libro al niño o niña) y receptor.

¿Son las aventuras de Alice un producto de literatura infantil? Puede que naciesen como un cuento para niñas, en realidad, para una niña concreta, pero, con elementos como un lenguaje complejo, referencias histórico-sociales de la época victoriana, la obra se convirtió en algo más complicado. De hecho, se considera a la protagonista como “a child possessed by an adult consciousness” (Roth 23). Parece que, de alguna forma, Carroll creó unos libros infantiles para

adultos. Esta idea se subraya en la adaptación de Jan Svankmajer (1988), que comienza así: “Now you will see a film. For children. Perhaps!”. En cualquier caso, como se ha dicho, *Alice’s Adventures in Wonderland* nació dirigida a un público de corta edad y, en sus inicios, muy específico: las niñas Liddell. Por esto y por su forma de consumirse desde sus inicios, aun teniendo una dimensión que potencialmente atrapa a un lector adulto, se ha clasificado dentro del género de la literatura infantil. De hecho, autores como F.J. Harvey Darton consideran que Carroll marcó un antes y un después, cambiando “the whole cast of children’s literature” (252), aludiendo a que, antes de *Alice*, la literatura destinada a este público era solamente educativa, llegando de la mano de esta obra la incorporación de la fantasía y un fin de entretenimiento, no solamente moralista. Sin embargo, el corte no es ni mucho menos tan claro, como se verá a continuación.

Desde la segunda mitad del siglo XVIII y a principios del XIX, la literatura infantil y juvenil comenzó a tener su propio lugar y a convertirse en un género en expansión (Lasa 173). De todas formas, incluso antes, los niños y niñas ya eran receptores de historias, también mediante la tradición oral, como canciones, retahílas o adivinanzas, además de todo tipo de cuentos, incluidos los de hadas, si bien en un principio no habían sido concebidos para ellos (Bravo Villasante, 10). Además, también deben tenerse en cuenta los libros de carácter didáctico y la literatura pedagógica, en la que se incluyen catecismos, cartillas, silabarios y otras obras utilizadas para enseñar lenguas, gramática y otras disciplinas (Viñao Frago 400). Los niños eran en ocasiones tratados como adultos en miniatura y podemos observar una consecuencia derivada de esto: Se convirtieron en “recicladores culturales” (Carrasco y Ardanaz 295) y sus habitaciones se llenaron de casas de muñecas (anteriormente objeto de coleccionismo de las clases altas), muebles obsoletos y, por supuesto, libros por los que los adultos ya no se interesaban. Un ejemplo lo encontramos en los *chapbooks*, pequeños folletos de bolsillo en los que se podían encontrar piezas literarias a muy bajo precio. Su popularidad había descendido pero continuaban publicándose, pasando a ser los niños los receptores (Neuburg 121).

El papel de los editores y las editoriales fue fundamental en la literatura infantil desde su inicio. En este caso, como en la mayoría, el centro de publicación en Reino Unido era Londres y casi todos los cuentos de hadas y obras de fantasía de la época se editaban allí. Sin embargo, otros puntos como Oxford (que fue el caso de *Alice*) o Cambridge, y también en el norte, en Edimburgo, estuvieron a cargo de publicaciones importantes. Cabe destacar que la mayoría de

editoriales que se dedicaron al género en sus inicios siguen siendo conocidas: Macmillan & Co. (la responsable de la publicación de *Alice's Adventures in Wonderland*), Elder & Co., Longmans, Thomas Nelson and Sons o Alexander Straham, por ejemplo. Además, era común que se lanzasen algunos libros simultáneamente en varias ciudades, siendo relativamente fácil encontrar obras publicadas en Londres y Nueva York (Patkus 25). Es importante la figura de John Newbery (1713-1767) quien, alrededor de los años cuarenta del siglo XVIII, comenzó a editar e imprimir libros destinados directamente a los niños y niñas, siendo considerado como el padre de la literatura infantil, entendida como una rama independiente dentro del negocio de la imprenta (Lasa, 178), con obras como *A Little Pretty Pocket-Book* (1770) o *The History of Little Goody Two-Shoes* (1765), además de *Lilliputian Magazine*, la primera publicación periódica infantil de contenido variado.

De esta forma, los cuentos populares comenzaron a ser dirigidos directamente al público infantil y juvenil, aunque esta audiencia contaba también con versiones reducidas de obras como *Robinson Crusoe* (Daniel Defoe, 1719). Si bien en un principio, los niños eran receptores de narrativas con poca fantasía, más orientadas a funciones moralizantes y enseñanzas varias, destinadas a su formación y educación, poco a poco fueron introduciéndose géneros más “libres” con las traducciones de los cuentos de los Hermanos Grimm (teniendo las moralejas una fuerte presencia en ellos) y otras historias, como las de Hans Christian Andersen. Esto ya sucedía antes con la mitología, cuyos detalles más escabrosos se dejaban para el público adulto y adoptaban una función meramente moralizante y simplificada para los niños, ya que ellos preferían los elementos que realzaban la trama y desechaban los accesorios (Eisenberg, 77). El afán moralista se mantuvo y durante el siglo XIX continuó, popularizándose los cuentos de hadas con moraleja. “The typical Mid-Victorian Nursery would have its Grimm and Andersen alongside its Perrault, and a book of nursery rhymes too” (Carpenter sp).

Esta obsesión por las moralejas se relaciona con el castigo y su efecto moralizante, entendiéndose las historias como una serie de causas y efectos en las que las situaciones más negativas habrían sido provocadas directa o indirectamente porque el personaje no hizo lo que era correcto o adecuado. Un ejemplo de castigo en un cuento de hadas lo encontramos en *Cinderella: Or, the Little Glass Slipper.*, de Charles Perrault (1697), cuando la protagonista es injustamente castigada sin ir al baile. Esta violencia represiva se relaciona con esa ausencia de infancia conceptual de la época, anulando la niñez por medio de castigos a los comportamientos

propios de la misma. De nuevo, esto se hace especialmente patente en el caso de las niñas / chicas: La curiosidad, el atrevimiento o, simplemente, el salirse de los cánones establecidos estaba muy mal visto y se refleja en la literatura, con protagonistas femeninas que sufren toda clase de infortunios por atreverse a desafiar a la autoridad, ya sea encarnada en una figura específica o como sentir general de la sociedad de la época. Alice podría ser un ejemplo de esto: Si se hubiese quedado sentada con su hermana, atendiendo a las lecciones, no hubiese vivido la pesadilla que resultó ser Wonderland. Sin embargo, es lo contrario, una crítica a esto mismo; Alice trata de escapar de su aburrida realidad y puede pasar un rato en una tierra mágica, diferente, interactuando con criaturas imposibles de concebir fuera de la imaginación más desbordante, y es precisamente esa imaginación, a través de un sueño, la única forma que Alice tiene de salirse del perfil de niña-mujer victoriana, cuya vida está predefinida y determinada por su género. Existe, por tanto, una forma “correcta” de experimentar la *girlhood* y convertirse en mujer, y esto llega a ser literalmente concretado en los manuales de buena conducta o *guidance manuals* (Driscoll 39), que, si bien ya no están instaurados como tales, continúan existiendo en otros formatos como las revistas femeninas que dictan las normas sociales para las preadolescentes, adolescentes y adultas, con consejos sobre belleza, relaciones y otros asuntos considerados “de chicas”. Esta cuestión sobre cómo vivir según los cánones de la época para ser mujer y la ruptura de ellos que hace Alice se manifiesta de forma más explícita en la adaptación de Tim Burton (2010). De hecho, se ha relacionado la manipulación de su identidad que se hace en Wonderland con las maneras de manipular la de todas las mujeres, como refiere Teresa de Lauretis:

We too have been told we are all alike and should be ‘have left off seven’; we too have been polite, as we were taught, and have paid compliments and tried to make conversation only to be told we ‘have no more sense than a baby’; we too have been puzzled to see our simplest questions taken as riddles, and acquiesced to the answers given, ‘not wishing to begin an argument’. We also know that language, of which we have no mastery, for it is indeed populated with the intentions of others, is finally much more than a game (De Lauretis 2).

Además, estos postulados acerca de cómo deben ser y hacerse las cosas, también se establecen cánones estéticos, tendiendo a burlarse de lo grotesco (Gordon 107), relacionándolo con los actos reprobables, los cuales se asociaban a monstruos, personajes con deformidades o estilos de vida cuestionables. No es casual que los villanos sean brujas de apariencia espantosa (siendo las brujas, en su propia naturaleza en la mentalidad popular, otra forma de demonizar a las mujeres por parte del patriarcado y la religión desde la Edad Media), criaturas de apariencia draconiana sin capacidad de raciocinio más allá del ataque o cualquier otro tipo de engendros que no encajan en la sociedad y llevarían una vida marginal o se les daría caza. Esta cuestión se ve muy bien reflejada en la película *Beauty and the Beast* (1991), cuando, al enterarse de que hay una “bestia” en el castillo, todo el pueblo acude armado con antorchas y guadañas, capitaneados por Gastón, a dar muerte al “monstruo”. En este caso, sin embargo, ellos son los “villanos”, ya que Beast había sido víctima de un maleficio y tiene un arco de redención relativamente rápido. En un cuento de hadas más antiguo y con un canon de moralidad distinto al de finales del siglo XX, Gastón sería el héroe, Beast el villano y Belle habría sufrido “justamente” el castigo del encierro, por haberse aventurado a ir hasta allí a rescatar a su padre en lugar de enviar a un hombre (o un pequeño ejército improvisado). Sin embargo, que haya este giro en esta historia también tiene unas connotaciones interesantes de cara al contexto social en el que nace y la sociedad a la que se dirige, ya que aquí también hay moraleja: “La belleza está en el interior”, pese a que finalmente Beast se transforma igualmente en un atractivo príncipe. De hecho, años después surgió *Shrek* (2001), que realmente sí subvierte los cánones y expectativas, pudiendo considerarse un *retelling* que fusiona varios cuentos e historias (de hecho, hay constantes cameos de personajes de la literatura infantil), incluidos los de *Beauty and the Beast*. En este caso, el héroe es un ogro que rescata a una princesa con la maldición de convertirse ella misma en “ogra” por las noches, razón por la que está encerrada (ocultando así a un “monstruo” de los ojos de la sociedad), la cual, cuando puede finalmente elegir su apariencia definitiva, renuncia a la belleza física para ser realmente feliz. En este caso la moraleja sí refleja que la belleza está en el interior, entendiéndose “belleza” como algo más allá de los cánones estéticos impuestos por la sociedad del momento.

Sara Coleridge fue una de las primeras en alejarse del afán moralista con *Phantasmion: A Fairy Tale* (1837), al presentar a un protagonista que se enfrenta a los espíritus de la tierra y la tormenta, llegando a ser convertido en una serpiente voladora, hasta que vence a las fuerzas

de la oscuridad. También destaca *Holiday House* (1839) de Catherine Sinclair, que narra las travesuras de dos hermanos, Harry y Laura, cuidados por un ama de llaves muy estricta y su benevolente tío. Carpenter explica que fue demasiado revolucionario como para inspirar imitaciones (sp). Su propia autora tenía dudas acerca de algunos capítulos finales demasiado lúgubres, ya que un hermano moribundo exhortaba a Harry y Laura a reformarse. Sin embargo, sí fue un libro muy popular, con varias ediciones y cabe destacar que Lewis Carroll (por aquel entonces todavía conocido como C. L. Dodgson, ya que aún no había adquirido su pseudónimo) regaló una copia a Alice Liddell y sus hermanas en las navidades de 1861, unos meses antes de contarles la historia de *Alice*. De hecho, su biblioteca personal era muy completa en cuanto a este género y, además de *Holiday House*, contaba con obras como *The King of the Golden River* (John Ruskin, 1841), *The Rose and the Ring* (William Thackeray, 1855), *The Water-Babies* (Charles Kingsley, 1863), *Dealings with the Fairies* (George MacDonald, 1867), *Tinykin's Transformations* (Mark Lemon, 1869), *On a Pincushion and Other Fairy Tales* (Mary De Morgan, 1877), *The Brownies, and Other Tales* (Juliana Horatia Ewing, 1870), *Christmas-Tree Land* (Mary Louisa Molesworth, 1884), además de *German Popular Stories* (Jacob and Wilhelm Grimm, 1823-1826) y varias obras de Hans Christian Andersen, Felix Summerly, Esopo y cuentos de hadas rusos y japoneses (Susina 28).

Estas tendencias que nacían y crecían en el panorama literario de la época, enfocadas ya a un público más joven, constituyeron una mezcla de géneros con límites más o menos definidos en la literatura infantil, enfocándose en la inocencia de los cuentos de hadas y el horror de los cuentos góticos (Gordon 95), dos caras de la misma moneda cultural victoriana. La inclusión de los monstruos, llegando a convertir en ellos a los niños, es un modo de “brutalización” tan efectivo como los castigos. Charles Dickens es un autor que ejemplifica bien esta conversión de los niños en “monstruos”. Incluso el apellido de Oliver Twist es un aviso, ya que, por aquel entonces, el término *twisting* se asociaba con criaturas más próximas al diablo (Gordon 109). De hecho, entre las múltiples interpretaciones populares que se dan al hecho de que Alice “caiga” por el agujero de la madriguera del conejo, se encuentra la relación con el mito de la “caída” de Lucifer. Podría considerarse Wonderland como una suerte de Infierno como el retratado por Dante en la *Divina Commedia*: Alice emprende un viaje a través de un reino desconocido que puede llegar a ser terrorífico, pero su objetivo final, aunque ni ella misma lo sepa, es huir del mismo. Los círculos no están bien definidos, dado que Wonderland es un

mundo desordenado en cuanto a tiempo y espacio, no existe un Virgilio, sino varios (un conejo que actúa involuntariamente como guía, un gato que lo hace de forma poco fiable, etc.) y, si bien no actúan como guías al uso, son sus enseñanzas tanto explícitas como implícitas las que ayudan a la niña a moverse por ese mundo pesadillesco y desconocido. Esta referencia metafórica alcanzaría su catarsis en el capítulo de “The Lobster Quadrille”: las palabras y símbolos han perdido ya casi todo su significado, al menos el que es familiar para la protagonista, y los sentimientos no son precisamente agradables. Las rocas afiladas del océano mientras las langostas bailan son una representación gráfica de la situación de Alice en ese punto (Grotjahn 314).

No obstante, desde la Reforma, la Iglesia había modificado el antiguo fundamento de lo “milagroso” que había alimentado a la literatura medieval y la liturgia, con lo que los cuentos de hadas se volvieron vulnerables (Gordon 97). La tradición oral de estas historias la habían preservado los cuentacuentos que recorrían ferias y mercados. Poco a poco estas historias derivaron en la literatura de las clases altas, al menos hasta principios del siglo XVIII. *Contes du Temps Passé* (1697), de Charles Perrault puede considerarse como uno de los primeros ejemplos de literatura diseñada específicamente para niños. La evolución del género nos dice mucho de la infancia, destacando el hecho de que los niños abandonados se convirtieran en una figura recurrente en la ficción del siglo XIX (por ejemplo, en las obras de Dickens). No obstante, si bien la imagen típica asociada a la infancia en la literatura victoriana es la del huérfano, no había un gran porcentaje de ellos en la clase media-alta de la época, la cual era el *target* de la producción literaria del momento (Gordon 98). Esto sería considerado una metáfora de la “orfandad” en la práctica, consistente en padres poco vinculados a la vida cotidiana de sus hijos los cuales eran a menudo criados por tutores, institutrices u otros ayudantes domésticos.

En la literatura de la época, los niños y niñas van a la deriva por la ciudad, como por ejemplo, Jo, en *Bleak House* (Charles Dickens, 1852-53), un niño analfabeto que limpia las calles a cambio de propinas o Dorothea Brooke, de *Middlemarch* (George Eliot, 1871), una chica con grandes proyectos que nadie toma en serio y que se ve atrapada en un matrimonio equivocado, son considerados símbolos del proceso y el desarrollo de la Inglaterra victoriana (Gordon 99). La tendencia de las novelas británicas de esta época pone uno de sus focos en la búsqueda de padres adoptivos o figuras paternas en general por parte de los niños, lo cual significaría, en definitiva, una búsqueda de la identidad. La historia de Alice no es una

excepción: Durante todo su viaje por Wonderland intenta legitimarse y reivindicar su identidad, si bien en ocasiones, tal como dice a Caterpillar, ni ella misma lo sabe con claridad: “I can’t explain myself, I’m afraid, sir, . . . because I’m not myself, you see” (Carroll 41). Es evidente que la vida en el Jardín y su perpetua primavera hacen mella en Alice, que intenta poner orden en un mundo en el que no lo hay, ni lo habrá. Ella considera que tiene que existir una lógica, no puede comprender que los habitantes de Wonderland se hayan acostumbrado al caos. Pero ese caos, ese sinsentido, es precisamente su modo de vida y la esencia del lugar y de sus habitantes y hay un orden dentro de esa locura, concretamente, lo que dicte la Reina.

El sinsentido de la obra, o *nonsense*, no es solo un elemento narrativo, sino un modelo, del cual Carroll es uno de los principales exponentes. Si bien el carácter potencialmente satírico (y bien empleado por el escritor) del género parece definirlo, el *nonsense* no es una mera parodia: “Nonsense texts are not explicitly parodic, they turn parody into a theory of serious literature” (Lecerle 2). Así, Carroll utiliza el aparente sinsentido para hacer comentarios metalingüísticos y semióticos, convirtiendo al lenguaje en algo más profundo que el elemento transmisor, haciendo que adquiriera un significado que pone de relevancia fondo y forma y, a través de juegos de palabras, poemas, combinaciones imposibles y oxímoron, completa la narrativa de una manera que encaja bien con el carácter fantástico de sus historias. El hecho de que ese género surgiese durante la época victoriana tiene mucho que ver con la educación académica y social, presentándose como la alternativa imaginativa que le planta cara al sistema, subvirtiendo expectativas con sus propios elementos, a los que se da un giro para hacer manifiesto cuán absurdos pueden ser si se los toma de manera estricta:

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

*Alice’s Adventures in Wonderland* no es una novela de la época al uso. No existe un “viaje del héroe”, no hay una evolución por aprendizaje durante la historia, nada cambia con efectos en el mundo real de la protagonista. Incluso podría considerarse que Alice está en una

situación de permanente retroceso, abriendo puertas que le conducen a más puertas cerradas, literal y metafóricamente. No obstante, precisamente en esto encontramos una pieza común de la fantasía de la época que es la llave dorada, que podría identificarse con la llave mágica que abre las puertas del Cielo en *Dealing with Fairies*, cuento fantástico de George MacDonald (amigo personal de Carroll, quien probablemente leyó el relato), publicado un año después de este (Gardner 19). Pero Alice no va al Cielo. Hay una travesía, un trayecto que concluye en un juicio, algo que podría considerarse una referencia al Juicio Final y, por tanto, la historia de Alice sería una metáfora para una vida entera. Pero no parece el caso: Ella está constantemente “running in place”, creciendo y empequeñeciéndose, yendo atrás y adelante, pero sin alcanzar nunca un desarrollo concreto (Heatwole 49). Pese al viaje, no hay evolución clara y el caos continúa reinando en Wonderland. Nada ha cambiado porque nada ha sucedido: Todo ha sido un sueño. Sin embargo, hay un último pequeño giro: Su hermana se duerme y comienza a soñar con ese reino fantástico. Esto colocaría a Alice en una posición de “narradora”, ya que fue el relato de su propio sueño el que motivó ese que comienza con el final de la novela. Además de resultar un intercambio de roles (la novela empieza con la hermana mayor leyéndole a la pequeña, si bien ese texto carecía de fantasía), nos recuerda que la historia de Alice no parte de un “Érase una vez”, sino con ella iniciando su viaje activamente, persiguiendo a White Rabbit y viajando voluntariamente a Wonderland, creando así su propia aventura, tan personal y tan íntima que resultó estar dentro de su mente todo el tiempo. La protagonista, intentando huir de su propia realidad, la cual consideraba aburrida, se transportó a otro mundo que en realidad se encontraba dentro de ella, en su subconsciente. Y tal y como emprendió esa travesía, regresó y la realidad seguía allí esperando a que ella despertase; la vida continuó como si nada hubiera pasado. Porque todo había sucedido dentro de Alice y no fuera. Se trata, por tanto, de un relato circular. La historia ocurrida no ha alterado la realidad en la que la narración se enmarca, si bien hay que reconocer que el marco es muy pequeño, lo justo para contextualizar que se trata de un sueño: La novela apenas dedica tiempo a la “vida real”, porque resultaba mucho más interesante la “irrealidad” que Alice estaba viviendo (o creyendo vivir), acompañada por el lector, que inicia y acaba el viaje con ella. No obstante, el hecho de escapar de Wonderland es considerado también como el final más gratificante para el niño y el adulto (Schilder 289), ya que la pesadilla termina, los amenazantes naipes antropomórficos que perseguían a Alice vuelven a ser una

baraja, retornando a su naturaleza de objetos inanimados e inofensivos, los personajes se desvanecen y todo regresa a la normalidad.

Sin embargo, aunque el viaje de Alice pueda parecer errático, siempre hay un destino: Primero, su intención es descubrir a dónde se dirige White Rabbit y entablar conversación con él, pero este la rechaza o la trata con desdén; después quiere ver el Jardín, que tiene mitificado y piensa que allí encontrará la belleza y la paz de Wonderland, pero descubre que no la aceptan y que ni siquiera es real (por ejemplo, las rosas rojas no lo son de forma natural, sino que están siendo pintadas); por último, cree que conociendo a las autoridades (los reyes) entenderá todo, quizá allí estuviera el orden, pero nada más lejos de la realidad, ya que eso conlleva su juicio y condena. El hecho de que el último capítulo se llame “Alice’s Evidence” nos confirma el sentido y cierre de la novela en dos vías: Por una parte, se pone fin al juicio que ha obligado a Alice a participar en las locuras de Wonderland mediante “evidences” (pruebas). Por otra, en la última escena que tiene lugar allí, ella adquiere la “evidencia” de que debe tomar una decisión y, al entender lo que está pasando de verdad: “You’re nothing but a pack of cards!” (Carroll, 108). Este episodio pone fin a su estancia allí y logra huir y volver a la realidad, de la que también había escapado en primer lugar (Rackin 113).

¿Hasta qué punto la conciencia y el subconsciente de Alice estaban entrelazados? ¿Se relaciona esto con la locura? Este tipo de cuestiones se las planteaba el propio autor, en unas anotaciones de su diario, correspondientes al 9 de febrero de 1856:

Question: when we dream and, as often happens, have a dim consciousness of the fact and try to wake, do we not say and do things which in waking life would be insane? May we not then sometimes define insanity as an inability to distinguish which is the waking and which is the sleeping life? We often dream without the least suspicion of irreality: “sleep has its own world,” and it is often as lifelike as the other (Carroll, citado por Gardner 81).

Este tema ya había sido planteado en uno de los *Diálogos* de Platón (s. IV), con Sócrates y Teeteto debatiendo acerca de la relación entre la locura y los sueños, siendo que en ambas situaciones se forman opiniones falsas y creyendo en imposibles, llegando a afirmar Sócrates que ya que nuestro tiempo se divide entre vigilia y sueño, el alma también se divide en dos

esferas y tanto lo uno como lo otro son verdad en algún momento, porque durante la mitad de nuestra vida creemos y afirmamos la verdad de lo uno y durante la otra mitad, la de lo otro (Gardner 82).

Este relato circular onírico del que Alice regresa sin haber aprendido una lección clara se sale de los cánones literarios de la época, siempre buscando una moraleja, una diferencia abismal entre la situación inicial y la final. La estructura predominante en las novelas del siglo XIX se basaba en ciertos tópicos establecidos:

- Protagonista masculino, normalmente joven y de provincias. Su pasado es importante para la trama y se le puede considerar un *wanderer* o deambulante sin hogar.
- La acción central se sitúa en una casa o mansión victoriana, o incluso en un castillo, en donde el protagonista acaba por circunstancias azarosas.
- Allí se convierte en héroe, bien por medio del sacrificio o bien por medio de algún tipo de rescate o salvamento.
- Obtiene como recompensa la propiedad del castillo, casa o mansión, o lo que quede de ella, tras derrotar a los “*tories*” (Gordon, 100), el sector más conservador de la sociedad inglesa.
- Vive feliz para siempre.

Algunos ejemplos podemos encontrarlos en: *Mansfield Park* (Jane Austen, 1814), *Wuthering Heights* (Emily Brontë, bajo el pseudónimo de Ellis Bell, 1847) o *Bleak House* (Charles Dickens, publicada por entregas entre 1852 y 1853). Cabe destacar el hecho de que estas obras son tituladas con el nombre de las casas en las que transcurre la acción, destacando así la importancia del escenario, considerándolo, en cierto modo, un personaje más de la obra. En *Alice Through the Looking Glass* también existe una mansión, la cual está llena de espejos, y se justifica con la metáfora de la búsqueda de identidad, la cual ya había comenzado en la primera parte, *Alice's Adventures in Wonderland*.

En cualquier caso, la literatura infantil y juvenil es un género en constante evolución, incluso dentro de los mismos autores y colecciones. Por ejemplo, los libros de la saga *Harry Potter* (J. K. Rowling, 1997 hasta la actualidad) nacieron destinados a un público con la misma edad que el protagonista, rondando los once años, pero conforme la saga avanzaba y los

personajes crecían, también lo hacía la audiencia potencial de Rowling, volviéndose las historias más oscuras y maduras, evolucionando desde cuentos de aventuras con situaciones sin grises (por ejemplo, los alumnos pertenecientes a la Casa Slytherin son malvados, como un colectivo homogéneo de antagonistas), hasta novelas en las que hay muertes y maldiciones, así como tramas complejas que no estarían destinadas en un principio a niños y niñas de once años, sino de más edad.

En cuanto a *Alice's Adventures in Wonderland*, tanto dentro como fuera del género, ha mantenido su relevancia, siendo sus dos libros, junto a las obras de Shakespeare y la Biblia, los más citados de la historia en el mundo occidental (Cohen, *A Biography* xxiii).

## 2.2. Más allá de la edición original: Adaptación y domesticación

Escribir el guion de una adaptación es en ocasiones una labor de simplificación, especialmente cuando va dirigida a un público infantil. Las modificaciones y ajustes no solamente afectan a la trama, aunque en el caso de la novela victoriana, llena de personajes secundarios y subtramas, se requiere un recorte severo. Hace falta también un trabajo respecto al nivel intelectual (Hutcheon 1). Debe tenerse en cuenta al público a quien se dirige, qué se quiere contar, cómo y por qué, incluso cuándo: el contexto social en el que se reciba la adaptación es una parte importante en la construcción y entendimiento de la misma. Las respuestas a estas preguntas son las bases sobre las que debe construirse una buena adaptación y que esta cumpla su objetivo, ya sea acercar la obra original a un público que la desconocía, hacer que vuelva a encontrarse con ella, reescribir la narración adaptada a una nueva época... Hay muchas posibles razones para adaptar una historia, en la mayoría de ocasiones no se hace con un único objetivo, sino con la combinación de varios, y entroncar esto con la forma de llevarla a término dará como resultado un producto que puede triunfar, hundirse o, simplemente, pasar desapercibido ante público y crítica.

Una adaptación debe ser fiel al texto en el que se basa pero también aportar algo nuevo, teniendo en cuenta público y contexto. Las que sigan fielmente a la historia original, deben ser interpretaciones con un toque de personalidad y domesticación, no una lectura de las páginas del libro o del guion de la obra base; las que se alejen un poco más de la narración de donde parten podrían tomarse como universos alternativos o pasados o futuros posibles: La esencia de

la obra y los personajes no debe perderse, no deben actuar como no lo harían, pero sí como podrían haberlo hecho. Dentro de nuestra propia vida, tomamos decisiones que podrían derivar en distintas consecuencias; algunas de las desechadas se deben a circunstancias o motivos arbitrarios, no a que no encajasen con nuestra personalidad. Esto es válido también en una adaptación: Lo que no fue, pero pudo haber sido, ya sea variando un detalle o más, pero respetando las normas inherentes en la propia historia original, en sus personajes y su esencia.

La cuestión del encuentro con las adaptaciones es que las experiencias previas del receptor con el texto, si las ha habido, juegan un papel en la recepción de dichas adaptaciones (Bonner y Jacobs 37). Una buena adaptación puede hacer que un espectador no familiarizado con la obra original se interese por ella o la aborrezca o rechace. Y no debe olvidarse que, en muchas ocasiones, las adaptaciones de libros “clásicos” son el camino hacia el público infantil, con lo cual esto marca de una manera más intensa la experiencia del descubrimiento. El crítico cinematográfico Roger Ebert contaba su propia experiencia al respecto, evaluando las distintas versiones que podían ser la puerta de entrada a Wonderland por primera vez:

As a young reader, I found *Alice in Wonderland* creepy and rather distasteful. Alice's adventures played like a series of encounters with characters whose purpose was to tease, puzzle and torment her. Few children would want to go to wonderland, and none would want to stay. The problem may be that I encountered the book too young and was put off by the alarming John Tenniel illustrations. Why did Alice have such deep, dark eye sockets? Why couldn't Wonderland be cozy like the world of Pooh? Watching the 1951 Disney film, I feared the Cheshire Cat was about to tell me something I didn't want to know (Ebert sp).

Resulta evidente que los productos dirigidos a niños fueron y siguen siendo tratados de forma que permita capitalizar la nostalgia de los adultos. La industria mediática entiende el papel de los primeros encuentros que se tuvieron en la infancia con los textos o sus adaptaciones (Bonner y Jacobs, 38). Resulta, por tanto, placentero para ellos reconocer pasajes y fragmentos de la que fue su primera experiencia con una obra en las subsiguientes adaptaciones, aunque en ocasiones el reencuentro con el prisma de la madurez conlleva una pérdida de la inocencia, al

descubrir detalles y subtexto que no comprendieron en su primer contacto con la obra. Esto encaja con la idea de “smart film” y “smart spectator” de Sconce (349-369), con una audiencia que celebra este entendimiento y lo completa con materiales adicionales, como los contenidos extra de un DVD. De esta manera, la sociedad y la industria se conectan con el individuo y su experiencia (Bonner y Jacobs 39).

Esta cronología del encuentro es, por tanto, determinante a la hora de construir la experiencia. No obstante, hay que tener en cuenta que muchos productos culturales llegan a la audiencia más o menos al mismo tiempo de su publicación, lanzamiento o transmisión, siendo especialmente importante la publicidad (Bonner y Jacobs 40). En estos casos, la experiencia individual se combina con la colectiva, principalmente en cuanto a obras de teatro o películas. Esto es en nuestros días todavía más acusado gracias a internet y las redes sociales, en las que, en cuestión de horas, millones de personas están hablando acerca de la última novedad audiovisual o literaria, dejando constancia de sus opiniones y sentimientos, compartiéndolos y convirtiéndose en comunidad. No obstante, esto es un arma de doble filo, ya que la excesiva información puede desvelar detalles de la trama o controlar las expectativas, arruinando la experiencia de parte del público que no ha consumido el producto con la inmediatez impuesta socialmente.

Otro aspecto importante de las adaptaciones con un target infantil es el deseo de repetición por parte de los niños (Bonner y Jacobs 45). Siempre están dispuestos a escuchar (y repetir) la misma historia varias veces, con pequeñas alteraciones, pero manteniendo a sus personajes y líneas generales reconocibles, facilitando su asimilación. En el fondo, esto es la clave de una buena adaptación: Mantener el núcleo de la historia pero, al mismo tiempo, buscar distintas perspectivas, nuevos detalles, poner el foco sobre unos temas u otros... Respetar la esencia mientras se modela en distintas formas.

Las adaptaciones se adecúan a distintos ambientes, gustos y medios, los cuales están bajo la influencia de las demandas del mercado, preferencias comerciales, censura o estética, convirtiéndolas en híbridos o en un lugar de encuentro (Stam 3). De esta manera, las adaptaciones acaban siendo productos de su tiempo a nivel comunicativo, histórico y social, teniendo el alma de la obra original y, a la vez, su propia identidad. Precisamente la cuestión de la identidad de Alice es clave no solo en la obra original, sino en sus adaptaciones, en las distintas y nuevas Alices; es legítimo esperar que ella cambie, ya que la sociedad también lo

hace. Así, la Alice de Lewis Carroll atraviesa una etapa confusa y llena de turbulencias intentando responder a una pregunta: “Who am I?”. Pese a que el escritor la llevó a un mundo anárquico en el que las reglas habían cambiado para ella y se basaban en lo absurdo y el *nonsense*, la infancia de la Alice victoriana se enmarcaba en un contexto de progresión de la identidad y avance acelerado hacia la madurez, cosa que pudo verse reflejada en su aventura. La Alice que propone el Hollywood de los años 30 es una adolescente que cruza a otro mundo, uno que ella misma inventó hasta acabar soñando con él, y viaja por una tierra extraña interactuando con personajes grotescos con naturalidad, llegando a ser coronada como reina de su propio Wonderland. La Alice del largometraje animado de Disney (1951) es una niña alegre que, pese a pequeñas cuestiones y dudas sobre su identidad, no cambia, considerando finalmente su viaje como una aventura divertida, relacionándose esto con la infancia de la época, dedicada al juego y que se ha convertido en audiencia activa y consumidores (Flegar y Wertag 236). La Alice de Burton, si bien ya no es una niña, continúa conservando los sueños de su infancia. La cuestión en este caso no es quién es ella, sino si es la Alice correcta, expresándose así la complejidad de la formación de la propia identidad, tanto a nivel individual como social. Y, sobre todo, Alice está en los ojos del que la mira (o la lee), y es esta pluralidad de visiones de sus historias la que hace la historia relevante y da sentido a esta tesis: “Children can enjoy them at face as adventurous stories; adults can delight in Carroll’s ready wit and parodies of social conventions; and critics and academics can delve into the multiple psychological layers of meaning the text provides” (Nichols, xi).

Teniendo en cuenta todo esto y, sumándole la importancia del lenguaje y la narrativa en relación al mismo, es normal que las adaptaciones de *Alice in Wonderland* tengan un porcentaje alto de domesticación. Además, este proceso se ha aplicado también a las traducciones y ediciones especiales para otros países y audiencias. Como señala Venuti, la domesticación es un método que puede resultar controvertido, ya que se considera que esta adaptación a un público geográfica y / o culturalmente diferente atenta contra la integridad del texto original, tal como el autor pretendía transmitirlo. De esta forma, algunos traductores optan por la *foreignization* o extranjerización, la cual consiste en utilizar técnicas de traducción que respetan al máximo el original, dejando que el lector experimente el texto directamente, pese a que le sea ajeno: “The translator leaves the writer in peace, as much as possible, and moves the reader toward the writer” (Venuti 19-20).

Muchas obras originales fueron creadas sin saber qué repercusión tendrían, sin contar con que algún día serían traducidas y, por tanto, no estaban considerando si sería necesaria una domesticación. El caso de Carroll entra dentro de esta categoría, ya que ni siquiera estaba entre sus intenciones iniciales que el manuscrito fuese leído fuera de la familia Liddell, mucho menos que fuese publicado, y, una vez que esto ocurrió, no contemplaba la posibilidad de que acabase convirtiéndose en un clásico internacional, traducándose a docenas de idiomas, incluidos el cockney, el hawaiano y el esperanto. Carroll no contaba con el éxito y la universalidad que la obra tendría y tampoco deseaba la fama, odiando la publicidad y no permitiendo la publicación de fotos suyas (Auden n.p.). Por esto, el libro está escrito para una audiencia muy limitada (en principio, las niñas Liddell, extensible a un público de la ciudad de Oxford o, como máximo, inglés). Una domesticación era necesaria para hacer el texto más ampliamente comprensible ya que, al incluir el original guiños a la sociedad oxfordiana e inglesa de la época, no adaptar ciertas cuestiones haría que el sentido total de la obra se perdiese. Además, como se ha dicho, tanto en referencia a la traducción como a las adaptaciones, no puede ignorarse el importantísimo papel que juega el lenguaje, siendo un elemento fundamental de la narrativa, así que los cambios debían ser moderados: “If one uses Carroll’s dialogue, it can be overly familiar, but if varies too much from it, it’s akin to rewriting Shakespeare” (Burstein, en Nichols viii).

Para encontrar el equilibrio, se emplean distintas fórmulas:

- Generalización: Consiste en llevar algo específico a un término más general.
- Sustitución: Se lleva a cabo cambiando referencias culturales hacia el público de Carroll por otras que entenderá la nueva audiencia de un contexto geográfico y social distinto. Por ejemplo, la alusión a William I en el texto original (Carroll 21) fue cambiada por otra a Napoleón en las traducciones al ruso, al italiano y al neerlandés (Ambrosiani sp). Este fue el método que utilizó mayoritariamente Vladimir Nabokov para traducir *Alice in Wonderland* al ruso, declarando que su intención era “russify most aspect of Carroll’s Alice” (Nabokov, citado por Vid 226).
- Omisión: Ante la imposibilidad de emplear uno de los otros dos métodos, se elimina la parte que no fuese a ser comprendida por el receptor.

Por tanto, un análisis de cada contexto histórico, social y cultural por parte de los traductores sería la clave para elegir o combinar estos métodos (Shayaheen et al. 178-179).

Algunos de los ámbitos susceptibles de domesticación o extranjerización en *Alice's Adventures in Wonderland* son los siguientes:

- Pesos y medidas: Los distintos sistemas métricos utilizados a lo largo del mundo varían, por lo que se necesitaba adaptar esto para utilizar los que son familiares para el lector, más aún teniendo en cuenta que el público era mayoritariamente infantil. Esto se soluciona con la extranjerización, ya que es tan simple como cambiar las variables a las conocidas por el receptor y empleadas en el contexto cultural al que se destina la adaptación.
- Lenguaje distinto al principal en la propia obra: En este caso se soluciona también con *foreignization* o aclaraciones en forma de Notas del Traductor, explicando que se encuentra en determinado idioma en la obra original. Por ejemplo, cuando Alice intenta hablar en francés al ratón (Carroll 21), en la edición francesa se cambia al italiano y se elimina la referencia a William I, ya que Alice estaba asumiendo que el ratón podía haber sido un francés que llegó con él durante la conquista. En ese caso, por tanto, se combinan *foreignization* y omisión.
- Flora y fauna: Si bien no siempre es necesario, más teniendo en cuenta que la cultura literaria y, después, audiovisual, permite que animales y plantas sean conocidos en todo el mundo (no es necesario haber visto una liebre, por ejemplo, para saber cómo es), en ciertos casos una variación aporta un extra que el lector agradecerá a la hora de identificarse con la obra, resultándole más familiar el entorno. Además, es importante en situaciones en las que determinado animal o planta no tenga un nombre específico en el idioma al que se traduce (Klingberg 41-43). En el caso de objetos cotidianos como muebles o comida se suele preferir recurrir a explicaciones detalladas, respetando la cultura de la obra original.
- Cuestiones políticas y religiosas: En estos casos se impone una domesticación respetuosa. Por ejemplo, en las traducciones al árabe, la referencia a la navidad fue sustituida en un caso por una fiesta de cumpleaños y en otro por la celebración del año nuevo, según los distintos traductores (Shayaheen M. et al 182).

A lo largo de la historia, la obra se ha traducido a más de 170 idiomas, algunos minoritarios, con lo que Alice ejerce aquí también una función de fomento de la lectura en estas lenguas. Por ejemplo, una edición de *Alice's Adventures in Wonderland* en gaélico, titulada *Eachdraidh Ealasaid ann an Tìr nan Iongantas*, fue publicada en 2012 por la editorial Everttype, con la traducción de Moray Watson. Excepto la introducción, que se encuentra también en inglés, el texto está íntegramente en gaélico. Las ilustraciones son las originales de John Tenniel en blanco y negro, aunque la portada, a cargo de Michael Everson, muestra a White Rabbit como heraldo real a color, con alguno de ellos cambiado: El lazo del hombro es rojo en vez de azul, las mangas son verdes y el fondo del traje es blanco (suele representarse en amarillo, si bien hay reproducciones que ya emplean este blanco). No obstante, la traducción es bastante literal, sin domesticar los juegos de palabras, solamente buscando las rimas. Esto se debe probablemente a que se entiende que el lector de gaélico tiene como lengua materna el inglés; el *target* de este libro es el adulto que ya conoce la obra en su lengua original, ya que el lenguaje de Carroll es demasiado complejo, incluso en una traducción literal, por lo que sería complicado dirigirse a un el público objetivo infantil que se encuentra con la obra por primera vez. Si bien las traducciones de cuentos clásicos a lenguas como el gaélico pueden fomentar el aprendizaje por parte de nuevos hablantes y facilitar así su supervivencia, *Alice's Adventures in Wonderland* no es un texto accesible para este fin, ya que, incluso pasando un proceso de domesticación exhaustivo, exigiría un conocimiento previo del idioma (poemas, canciones y otras referencias) para comprender la narración en su totalidad. Se trata, por tanto, de una edición destinada a un adulto aficionado a la traducción, versado en esta lengua y previamente familiarizado con la obra.

La edición en swahili de The Sheldon Press fue ilustrada por un artista anónimo y traducida por una misionera que utilizó el pseudónimo E.V. St. Lo. Conan-Davies y que sería conocida más tarde como Sister Ermytrude, todos los personajes excepto Queen and King of Hearts son de raza negra y sus atuendos se han adecuados a la cultura geográfica; por ejemplo, Mad Hatter y White Rabbit llevan fez. Además, March Hare, originalmente una liebre, se sustituye por una tortuga. Esto transmite un mensaje acerca de la influencia del colonialismo y cómo las figuras autoritarias e incluso dictatoriales eran percibidas, asociándose con el hombre blanco que se había establecido en sus tierras. Aunque la edición que puede consultarse en la

web de la University of Maryland es de 1976, se señala que la obra fue originalmente publicada en 1940. Durante esa época, que coincide con la Segunda Guerra Mundial, los países en los que el swahili era lengua oficial, principalmente Tanzania, Kenia, Uganda o Ruanda, se hallaban bajo el dominio de naciones europeas como Reino Unido o Bélgica. Es probable que una de las antiguas colonias británicas fuese el lugar donde se gestó esta edición de *Alice*. En un contexto en el que el colonialismo se debilitaba (y, pocos años después, finalizada la Segunda Guerra Mundial, comenzaría a desestructurarse), la domesticación de un clásico británico de una manera que fomentaba la inclusión de los africanos como protagonistas y personajes relevantes, no como simples esclavos o sirvientes, transmite un sentimiento en la cultura popular de reivindicación y deseos de independencia, a la par que de inclusión. La historia de Alice, una niña blanca de clase alta que entra en un mundo en el que todo le resulta extraño e intenta imponer su propia lógica es también la historia del colonialismo, por lo que esta apropiación (Sanders), subrayada por el mantenimiento de la raza original de los considerados como villanos es un pequeño acto de subversión cultural.

Esta no es la única adaptación de la obra que miraba hacia un público no occidental: En 1992, Simon & Schuster publicó *Alitji in Dreamland: Alitjinya Ngura Tjukurmankuntjala*, una traducción y reinterpretación de la historia en clave aborígen, a cargo de Nancy Sheppard, con un texto bilingüe en inglés y en Pitjantjatjara, un lenguaje aborígen australiano, y Donna Leslie, autora de treinta y tres ilustraciones originales. La traducción fue concebida en primer lugar en 1968 en un curso de lenguaje aborígen en Adelaide University. En esta edición, White Rabbit es un canguro y Cheshire Cat, un gato salvaje, y la estética está inspirada en el arte de los Gamilaroi, un pueblo aborígen de Nueva Gales del Sur al que pertenecía el padre de la ilustradora, que se basó en su forma de tallar imágenes en los árboles y escudos de madera. Sin embargo, la artista, cuyo trabajo en este libro fue expuesto en el Australian Centre for Contemporary Art y ganó el Crichton Award for Children's Book Illustration, no cree que las narrativas de este pueblo y la obra original sean demasiado similares, dada la muy distinta relación de los Gamilaroi con su tierra y la interacción incómoda de Alice con Wonderland, una tierra extraña para una niña inglesa de la época victoriana: “Gamilaroi stories reflect connectedness to land and kin in a very different way to the way in which Alice functions as an imaginative children's story which began in an English cultural context in the 19th century” (Leslie, citada por Sullivan s.p.).

La editorial Everttype ha publicado distintas traducciones, entre las cuales se encuentran el francés antiguo (*La geste d'Aalis el País de Merveilles*) y el cockney rimado (*Crystal's Adventures in a Cockney Wonderland*) o incluso una edición que incluye códigos QR. Para algunas de estas publicaciones, si bien ha mantenido la portada de White Rabbit como heraldo real, se ha alterado su apariencia para adaptarlo a la época y el lugar del lenguaje al que se tradujo. Por ejemplo, en la traducción al inglés antiguo (*Æðelgýðe Ellendæda on Wundorlande*) se le muestra con cota de malla y un casco, portando un cuerno en lugar de una trompeta heráldica.

También hay ediciones con una tipografía especial para facilitar la comprensión del texto a las personas con dislexia. De hecho, la obra se ha adaptado también con fines didácticos muy específicos, como *Alice's Adventures in Wonderland Retold in Words of One Syllable* (J.C. Gorham, 1905), destinado a enseñar a los niños y niñas a leer. No es el único uso educativo que se ha hecho a partir de la obra de Carroll. En *Gladys in Grammarland* (Audrey Mayhew, 1897), la “Verb Fairy” visita a Gladys y la lleva a Grammarland, en donde acaba siendo juzgada por un mal uso de la gramática, aleccionando así a los niños sobre ortografía y léxico. El libro *Alice Through the Needle's Eye: A Third Adventure for Lewis Carroll's Alice* (Gilbert Adair, 1984) entraría en esta categoría si tenemos en cuenta que la premisa es una Alice que vive distintas aventuras siguiendo las letras del alfabeto, además de conocer a personajes de cuentos populares como Jack y Jill de la nana infantil o a habitantes del Wonderland original, por ejemplo, Red Queen y White Queen. Al final, al igual que en la historia de Carroll, todo había sido un sueño.

También se utilizó a Alice como guía en el campo de la música: *Alice in Orchestralia* (Ernest La Prade, 1995) muestra el viaje de la protagonista por Orchestralia, mundo al que llega a través de una tuba, donde conoce a un contrabajo y a otros instrumentos animados. Más complejo es el libro de *Alice in Quantumland: An Allegory of Quantum Physics* (Robert Gilmore, 1994), en el que la chica cae a través de un televisor hasta Quantumland, un lugar más pequeño que un átomo, donde aprende sobre electrones, fluctuaciones de energía y otros temas relacionados, como el Principio de Incertidumbre, junto a personajes como Uncertain Accountant o los Quark Brothers.

Carroll conoció a una Alice (Liddell) e inventó a otra. Tras él, muchas más “Alices” fueron llegando, algunas para quedarse en un lugar de honor en la cultura popular, otras escondidas entre las flores del jardín y algunas más, quizá muchas, viven en el imaginario

colectivo a través de lo que cada persona que se ha encontrado con alguna de ellas ha asumido y aceptado como suyo. Este surgimiento incesante de “Alices” es lo que ha mantenido viva a la primera que cayó por el agujero de la madriguera, dándole muchas posibles respuestas distintas al “Who are you” que le plantea Blue Caterpillar. Y con ella, más de siglo y medio después, el mundo también se plantea esta pregunta y, de diversas maneras, la responde.

### 2.3. Through the Disney-Glass: *Storytelling* marca Disney

Al hablar de adaptación y domesticación, es necesario prestarle una atención especial al universo Disney para entender los procesos por los que pasó la historia de Carroll para llegar a su adaptación más popular, aquella que, junto a la obra original, permanece más firmemente asentada en el imaginario colectivo y la cultura popular: El largometraje animado de 1951, el cual se estudia en esta tesis.

Como se ha mencionado previamente, la historia contada por Lewis Carroll puede entenderse no solamente como un cuento, sino también como un compendio satírico de los usos y costumbres de la era victoriana y su contexto histórico general, parodiando a determinados sectores sociales como la nobleza. ¿Hizo Disney lo mismo, llevándola a su terreno? Según sus palabras, decidir su significado era tarea de los académicos: “We just make the pictures, and let the professors tell us what they mean” (Walt Disney, citado por Bell, Haas y Sells 1).

La influencia de Walt Disney y el mundo que creó (ensalzando el *American-Way-of-Life*) y los aspectos propagandísticos de su trabajo han sido ampliamente estudiados, poniéndose especial atención en la época de la Segunda Guerra Mundial y el Colonialismo. Un ejemplo de ello es el ensayo *How to read Donald Duck: Imperialist ideology in the Disney comic* (1971), de Ariel Dorfman y Armand Mattelart. Es precisamente el Pato Donald el protagonista de uno de los trabajos de Disney que más controversia ha generado: Un cortometraje titulado *Der Fuehrer's Face* (1943), que es una crítica paródica muy explícita al régimen nazi bajo la dictadura de Adolf Hitler, entre los años 1933 y 1945. Donald fue un héroe de guerra para el estudio Disney (Wasko, 19), ya que, además del cortometraje mencionado, protagonizó otras producciones propagandísticas como *Home Defense* (1943) y *Commando Duck* (1944), encarnando el ideal de ciudadano americano leal y entregado. También lo era Mickey, a quién ya en sus inicios, tras su debut en el corto *Steamboat Willie*, el *Washington*

*Post* calificó de “not only an authorized representative of the American people and the American scene, but an incentive to the laughter of nations” (citado por Apgar 101).

En 1943, Disney había producido el cortometraje animado *Victory Through Air Power*, explícitamente diseñado para inclinar la opinión pública a favor de un bombardeo estratégico a gran escala (Jewett y Lawrence 137-138). El Departamento de Estado de Estados Unidos (U.S. State Department) reconoció el potencial para dirigir filmes de propaganda formulados en la simplicidad del medio animado y reclutó a Walt Disney como embajador de buena voluntad en Sudamérica para contrarrestar la propaganda nazi. Más del 93% de su producción se dedicó desde entonces a este fin (Wasko 19). Esto salvó a la compañía de ir a la bancarrota, causada principalmente por una huelga interna que Walt consideró inspirada por el movimiento comunista (Mosley 196). Además, se reveló que Disney había sido informante para el FBI, lo cual no sorprende teniendo en cuenta su larga y estrecha relación con el gobierno federal (Bell, Halls y Sells 5). Su producción de vídeos de entrenamiento militar, proyectos educativos y dibujos propagandísticos en general fue muy lucrativa. Solamente en 1941, los pagos del Gobierno por estos proyectos aportaron 2,6 millones de dólares a la compañía (Hollis y Sibley 47). Queda claro, por tanto, que la “inocencia” de la casa Disney no estaba lejos de la política.

Si bien los trabajos de propaganda política explícita de Disney acabarían tras la Segunda Guerra Mundial, podemos pensar que hay componentes propagandísticos posteriores, insertados de manera más sutil durante la Guerra Fría. Esto sería especialmente interesante, dado que, al estar sus productos destinados a un público infantil, nadie sospecharía que hubiese en ellos mensajes políticos y referencias ideológicas escondidas que irían dirigidas, de modo subliminal, a los padres de los niños, quienes no mirarían con recelo una historia animada destinada al puro entretenimiento. No obstante, como se verá más adelante, el mayor ejemplo de esto son sus parques temáticos. De todas formas, no es casual que se describa a Disney como “The Great Sanitizer” (Bell, Haas, Sells 7). Situándose Disney en la edad temprana de Hollywood, con el Código Hays de moralidad que regulaba la producción cinematográfica en Estados Unidos, encontramos que lo cumplía sin problemas, sin necesitar ningún censor, porque Walt había internalizado los valores del público y lo había adaptado a su propio estilo, solo cruzando los límites con su propio sentido de la decencia y mérito artístico (Jewett y Lawrence 126). Todo lo que Disney producía se ceñía a la rígida moral impuesta en la época, pero dicha moral estaba ideologizada y hay cosas que hoy en día tienen claramente una ética dudosa. La

propia compañía es consciente y en su plataforma Disney+, que contiene una gran cantidad de producciones propias y de otras empresas adquiridas durante los últimos años (como Marvel, Fox y National Geographic), en algunas de las películas y cortometrajes de aquella época figura la advertencia “puede contener referencias culturales desfasadas” (en el caso de *Alice in Wonderland*, sin embargo, el aviso se refiere a que la película contiene imágenes de tabaco, en referencia al puro de Walrus y, quizá, al de la pipa de Blue Caterpillar, para despejar toda especulación acerca de que esté fumando opio).

Además, Disney se entrelazaba con la pedagogía de una manera más directa que las moralejas de las historias de sus contenidos, si bien estos ostentaban la dudosa distinción de “el mejor ejemplo de entretenimiento educativo” (Jewett y Lawrence 140). Walt Disney pretendía ir más allá, afirmando que no se podía forzar a nadie a ser estudiante y que había otras maneras de educar a la gente (Walt Disney a Peter Martin y Diane Disney Miller, citado por Watts 13). Disney difuminaba la línea entre entretenimiento y pedagogía, llegando a ser considerado como una suerte de sistema de educación pública. La escuela es considerada en ciertos sectores como un aparato ideológico estatal que sostiene la producción del sistema simbólico, una constelación de signos y códigos que cuentan como conocimiento fiable, a la vez que se afirma que los medios crean el imaginario social: El lugar donde los niños se ubican a sí mismos en su vida emocional, en la que el futuro aparece como una narración tanto de posibilidades como de límites (Aronowitz 195). Esa narrativa encaja con la posición ideológica de Disney como vehículo de producción cultural limitando con temas políticos, económicos y pedagógicos, tanto en el fondo como en la forma. La cultura tiene uno de sus más potentes agentes en los recuerdos de las imágenes que se nos han mostrado por uno u otro medio a lo largo de nuestra socialización y, poco a poco, aquellas que persisten son, para varias generaciones, las que han sido marcadas por el (aparentemente neutral) profesor cultural colectivo Walt Disney (Miller y Rode 88). Pero los alumnos de esa pedagogía de la inocencia no eran solo los niños. En palabras del cineasta:

I do not make films primarily for children. I make them for the child in all of us, whether we be six or sixty. Call the child innocence. The worst of us is not without innocence, although buried deeply it might be. In my work I try to reach and speak to that innocence, showing it the fun and joy of living; showing it that laughter is healthy; showing it that

the human species, although happily ridiculous at times, is still reaching for the stars (Walt Disney, citado por Eliot 72).

Así, entremezclando sus mensajes pedagógicos con la fantasía y la ilusión, esa inocencia marca de la casa lo envuelve todo y lo camufla dentro del mero entretenimiento para aquellos que no buscan más que eso. Sin embargo, los estudios sobre Disney (persona, empresa y “universo”) no han creído esa inocencia, que en realidad constituye el vehículo de una ideología, y no han dudado en calificarlo como sinónimo de conservadurismo, patriarcado e ideología heterosexual, lo cual se asocia al imperialismo cultural americano (Bryne y McQuillan 2). La compañía se esforzó en mostrar una cara amable del mismo a base de crear “el lugar más feliz de la Tierra” en Disneyland (siendo así publicitado), jugando con la nostalgia hasta el punto de, a su manera, reescribir la historia de América para crear una identidad colectiva (Giroux 45), pretendiendo ser un teatro de la memoria histórico-cultural (Clifford 164), lo cual quedaría claramente retratado en sus parques temáticos. La estrategia del entretenimiento como vía de escape, olvido de la historia y pedagogía represiva en los libros, discos, películas, programas de televisión y parques de Disney consolida la identificación de América como blanca y de clase media (Giroux 47). Esta imagen, vinculada a la suerte de pedagogía proyectada por la compañía y sus productos era propaganda en sí misma: La idealización del *American-Way-of-Life*, la visión edulcorada del pasado (a costa de cierto negacionismo) y un presente también sometido a sus filtros construyeron una realidad que fue la base de la educación social de varias generaciones. El mundo Disney ya no se basaba en una película de hora y media que tanto niños como padres retendrían en su mente solamente si les gustaba (y ni siquiera en su totalidad), sino que se estaba constituyendo como todo un universo transmediático que, a día de hoy, continúa su expansión.

No obstante, hasta hace poco no se cuestionó la necesidad de deconstrucción de ese “mundo Disney” (películas, *merchandising*, etc) porque estaba demasiado asociado al *American-Way-of-Life* más intenso y amable. Disney encarnaba el sueño americano a través de sus productos, no solo audiovisuales, sino también con sus propios parques temáticos, representación de su mundo “cobrando vida”. No en vano, Walt Disney creó el primer parque temático en Anaheim, California en la posguerra, un lugar que trasladaba su universo fantástico a la vida real, en donde los adultos podrían divertirse tanto como los niños, haciendo así que las

familias pudieran disfrutar juntas en un ambiente seguro, limpio y estimulante, con el fin de olvidar los horrores que acababan de padecer y cuyos coletazos proseguían en la posguerra. El parque se inauguró en 1955, pero la idea llevaba años fraguándose. Y el hecho de que el “mundo Disney” se acercase a la gente no solo a través de una pantalla, sino de forma inmersiva, a través de experiencias directas, impulsaría todavía más el impacto en la cultura popular.

El largometraje animado protagonizado por Alice se estrenó 1951, pero había estado en la planificación de Disney desde 1938, pero tuvo que ser pospuesta cuando estalló la Segunda Guerra Mundial, lo cual encajaría en este período. ¿Es posible que haya en ella contenido ideológico y críticas satíricas al contexto histórico y social de la época, como en la obra original? Es necesario un análisis pormenorizado de la película y de las circunstancias de Walt Disney y su compañía para determinar esto, tal como se hace a lo largo de esta tesis.

Se puede considerar que la presencia de Alice en Wonderland (y, previamente, en Cartoonland) de Disney dota de más realismo a ese mundo de fantasía, al ponerlo en relación con conceptos como femineidad, infancia y espacio doméstico, ya que, para la sociedad de la época, la protagonista representaba todo un conjunto de expectativas e ideales (Elza 12-13). Porque Disney continuaba con el ideal romántico y victoriano de la infancia, considerando a los niños y niñas como algo casi sagrado, cuyo desarrollo se veía influido por factores externos complejos, desde amenazas como secuestros hasta la influencia de las nuevas tecnologías y la cultura de masas (Elza 13).

No se puede obviar el hecho de que el primer contacto de muchas niñas con los cuentos de hadas, y, por ejemplo, la historia de Alice, suele ser en su versión Disney. Y en este caso, se encuentran a una protagonista muy diferente de la creada por Carroll, en una historia que parece menos preocupada por mostrar a chicas que desafían los roles de género y más centrada en relacionar el lugar de las niñas con la estabilidad doméstica (Heatwole 55). De hecho, esto se traslada al espectador, ya que el poder que Carroll había dado a su Alice está muy atenuado en esta versión, haciendo que el público sienta alivio cuando ella regresa a casa sana y salva, habiendo sobrevivido a los peligros que proliferan fuera de la seguridad del hogar (Chaston 16), presentándose el mundo como un lugar inhóspito para las niñas y mujeres, quedando como una advertencia con carácter cercano a la moraleja (las cuales tanto desaprobaba Carroll). De hecho, el único personaje que alienta su exploración y la anima a seguir es Cheshire Cat, al cual se presenta como agente del caos y casi villano cuando, en realidad, podría ser su único aliado

(Suchan 87), si bien también es probable que solamente quisiera disfrutar del espectáculo y los malentendidos sufridos (y causados) por Alice, ya que las culpas y consecuencias acaban recayendo en ella, subrayándose esa idea sutil de que ella se lo ha buscado por ser demasiado curiosa. Esto incluso se pone en boca del personaje cuando se ve perdida en Tulgey Wood y llora, lamentándose por haber iniciado esa aventura.

En cualquier caso, el factor del género es muy importante; aunque también hay niños que cruzan a otros mundos en ficción de los siglos XIX y XX, el enfoque es muy distinto, ya que ellos acaban tomando el control de lo que les rodea y “creciendo” para convertirse en hombres tanto en la esfera pública como en la privada (las niñas estaban destinadas a convertirse en amas de casa y madres, confinadas y vinculadas al hogar). Podemos ver un ejemplo en *Peter Pan* (obra teatral de J.M. Barrie, 1904, convertida en libro en 1911), donde John y Michael acaban creciendo, mientras que Wendy, a quien, incluso siendo una niña, los personajes ven como a una madre, cede el control a Peter, representante de un mundo idealizado y fantástico, cuando este regresa años después, permitiendo que lleve a su propia hija de visita a Neverland. No obstante, mientras que en la obra original simplemente se cuenta en el epílogo del libro que Peter vuelve a buscar a Wendy para la limpieza anual de primavera y, al encontrarla siendo adulta y madre, lleva a su hija Jane en su lugar, convirtiéndose ella también en su “madre”, en la adaptación de Disney (2002), Jane es más escéptica, no cree en los cuentos de hadas y es llevada a la fuerza por Captain Hook, aunque es más independiente y capaz de cuidar de sí misma. Esto obedece a un cambio de época: Han pasado cien años entre la obra original y la segunda parte de la adaptación y, por tanto, la sociedad y el papel de la mujer en la misma ha avanzado, haciéndose Disney eco de este rol menos sumiso y maternal de la mujer que por fin se está instaurando. En cualquier caso, la mayor parte de las heroínas Disney son atractivas, educadas y sumisas. De hecho, los arranques de individualismo o rebelión tienen consecuencias negativas, como cuando Ariel pierde la voz en *The Little Mermaid* por pretender viajar a la superficie o cuando Belle es secuestrada y puesta en cautiverio en *Beauty and the Beast* cuando va a buscar a su padre extraviado en vez de dejar que sea Gastón quién se encargue. Asimismo, las villanas son presentadas como feas u obesas (por ejemplo, Úrsula en *The Little Mermaid*), perpetuando los cánones estéticos que prevalecen en Estados Unidos y en el mundo occidental en general. Llama la atención también la poca interacción positiva de los personajes femeninos entre sí, ya que normalmente se las presenta como rivales y falta de figuras maternas; pese a

que las familias eran el *target* principal de Disney, pocas de sus familias están “completas” en el sentido más conservador del concepto.

La imaginación juega un papel extremadamente importante en la historia de Alice y, al igual que pasaba en la época en que la novela original fue publicada, esta característica, junto a la curiosidad, no era siempre bien aceptada si la poseedora de estas cualidades era una niña. Y Disney se basó mucho (tanto en la adaptación de *Alice* como en películas posteriores, por ejemplo, las mencionadas *The Little Mermaid* y *Beauty and the Beast*) en el perfil de una chica joven que fantaseaba acerca de una vida más interesante que su propia realidad. Carroll ya lo había hecho, y, antes que él, Charlotte Lennox, quien publicó en 1752 la novela *The Female Quixote*, que narra las aventuras de una mujer joven que podría ser considerada la bisabuela o el prototipo de la heroína Disney (Ross 54). Las niñas siempre habían aprendido a través de las historias dónde dibujar la línea entre fantasía y realidad, principalmente a través de las moralejas de las que Carroll se burlaba. Los autores y autoras de corte más conservador utilizaron sus novelas para enseñar a las niñas que sus sueños eran peligrosos y muy poco relevantes para sus vidas cotidianas. En el lado opuesto, artistas con un perfil más progresista, feminista incluso, animaban a las jóvenes lectoras a creer en la fantasía y, a través de ella, visualizar lo que querían, como primer paso para perseguir sus sueños, como Astrid Lindgren con la saga de *Pippi Långstrump* (1945-1948).

La presencia de elementos conservadores en la *Alice* de Disney no es una sorpresa, considerando que en la época del lanzamiento del largometraje (1951), la figura del “Hollywood’s dark prince” estaba muy viva, “fighting unicorns, castigating the League of Women Voters and exerting strong control over the studio’s output” (Ross 56). Esto daba como resultado una película americana de mediados del siglo XX más estereotípicamente victoriana que su fuente original, de la Inglaterra del siglo anterior. Aunque hubo gente que no lo vio así. Los críticos británicos de la época (en los tiempos en los que las inocuas historias de Enyd Blyton eran lo más deseable para la imaginación de los niños ingleses) se postularon en contra de la “alteración anárquica” que Disney hizo de lo que ellos veían como un plácido y sereno cuento de niños (Allan 137). Pero la historia original es bastante más tolerante con la anarquía que la versión de Disney, más comedida en algunos aspectos, sin alcanzar cotas de surrealismo a nivel visual que sí se alcanzan en otras obras. Por ejemplo, la caída de Alice por la madriguera del conejo pudo haber recibido el mismo tratamiento que la secuencia de los elefantes rosas de

*Dumbo*, y, sin embargo, se limitó a una sucesión de objetos mencionados por Carroll cruzándose con la protagonista en su descenso. Este surrealismo sí aparece, por ejemplo, en las figuras del humo de la pipa de Blue Caterpillar o en las danzas de las teteras y tazas en la fiesta del té (de hecho, las dos atracciones de los parques temáticos de Disney están basadas en estas dos secuencias). Pero existen límites, como si la propia Alice llegase al punto de frenarse por el miedo a su propia imaginación (Ross 58). Y esos límites fueron impuestos por Disney.

Disney tenía su propia forma de expresar la imaginación y creatividad, especialmente a través de sus adaptaciones. Su sistema se ha hecho tan popular y conocido a nivel global que se ha acuñado los términos “Disneyfication” y “Disneyization”. El diccionario Merriam-Webster define “Disneyfication” como: “The transformation (as of something real or unsettling) into carefully controlled and safe entertainment or an environment with similar qualities”. El primer uso conocido de este término se remonta a 1959, pocos años después de las adaptaciones de *Alice in Wonderland* y *Peter Pan* y de la apertura del primer parque temático de la compañía, Disneyland, en Anaheim, California. Una definición más completa del término la presenta Schickel:

...that shameless process by which everything the Studio later touched, no matter how unique the vision of the original from which the Studio worked, was reduced to the limited terms Disney and his people could understand. Magic, mystery, individuality ... were consistently destroyed when a literary work passed through this machine that had been taught there was only one correct way to draw (225).

En cuanto a concepto de “Disneyization”, este se entiende como “the process by which *the principles* of the Disney theme parks are coming to dominate more and more sectors of American society as well as the rest of the world” (Bryman 2). Ambos se refieren a la forma de pasar la realidad y el entorno por el filtro “Disney”, para convertirlo en algo que la compañía crearía si fuese un producto original suyo. Dejan de mostrarse las cosas como son, para conferirles el aspecto de lo que deberían ser (según los principios Disney). Esto es especialmente notable en sus parques temáticos, cuya creación suscitó el nacimiento de estos términos. Sin embargo, no es solo el efecto que estos lugares tienen sobre el ambiente y la propia historia americana, como se verá más adelante, lo que pasa por un proceso de

transformación; las historias y cuentos adaptados en las producciones de la compañía, *Alice's Adventures in Wonderland* entre ellos, pasan un proceso de “disneyficación” también.

Las características generales del mundo Disney podrían, por tanto, resumirse de la siguiente manera:

- Entretenimiento ligero, música, humor (normalmente basado en gags físicos y *slapstick*).
- Adaptaciones revisadas de cuentos de hadas o folclore.
- Los personajes incluyen animales y objetos antropomorfizados y héroes, heroínas, villanos sin ambigüedad o complejidad (en Disney no hay personajes “grises”) y compañeros predecibles. Además, las representaciones de género y etnia suelen estar estereotipadas, aunque durante los últimos años la presión social esté ayudando a cambiar eso, gracias a películas como *The Princess and the Frog* (2009).
- Se presentan valores como el patriotismo americano, el individualismo, la ética de trabajo, el optimismo, la inocencia, el romance, la felicidad, así como las bases de la fantasía, magia e imaginación como vías de escape. Siempre triunfa el bien sobre el mal. En términos generales, el sistema de valores de Disney podría definirse como el “Basic American package” (Taxel 14): Individualismo, progreso a través de la autosuperación, una estricta devoción a la ética del trabajo y el optimismo supremo respecto a la posibilidad de un perfeccionamiento de la sociedad a través de una progresiva mejora de la humanidad.

En el caso de *Alice* esto se cumple casi al completo, siendo la película con más canciones hasta la fecha, constantes gags (aunque muchos juegos de palabras del original se desechasen), hay multitud de animales y objetos animados, incluso de manera más explícita que en el libro, y se basa en un clásico que habla de una niña que sueña para escapar de su aburrida realidad a un mundo lleno de magia y fantasía, cosa que se ha reforzado más en la película. Además, se la muestra como independiente e individualista, pese a que tenga momentos de debilidad, no cambia sus valores de cómo deberían ser las cosas al verse inmersa en un mundo en el que nada tiene sentido para ella. No tuvo un compañero durante la película (sí en *Alice Comedies*), pero existió la intención, finalmente no llevada a cabo, de poner a March Hare como personaje más

recurrente, apareciendo más y sacando a Alice de los líos en los que se metía (Mosely 213), cosa que se rechazó a fin de perpetuar el hecho de que ella debía salvarse a sí misma. Si bien sí se le dio más protagonismo Cheshire Cat, no se le puede considerar en esta categoría. No obstante, Wonderland es una excepción, ya que, normalmente, los animales de Disney dan lecciones de humanidad (*The Imagination Story*).

Disney se posicionaba, por tanto, como la metonimia de América, la sociedad capitalista y, en general, los mitos culturales de la ideología norteamericana, concretándose en la industrialización del aparente lugar más feliz del mundo (como presentan sus parques temáticos). Y la compañía subrayaba esta identificación con etiquetas como “the Disney magic”, “pure Disney imagination” y “America’s Best Loved Son” (Bell, Haas y Sells 5). Lo paradójico es que lo hizo a base de adaptar a su modelo los cuentos clásicos europeos de autores como Charles Perrault, Hans Christian Andersen o los Hermanos Grimm, hasta el punto de que, si alguien piensa en las historias de los personajes de Cinderella o Snow White, por ejemplo, lo más probable es que su primera asociación sea con la versión de Disney. Si bien otras compañías adaptaron con éxito distintas historias, como Fox, antes de ser comprada por Disney, con *Anastasia* (1997), el monopolio en el imaginario popular parece claro. Pero, ¿cómo lo logró? Una explicación preliminar es que su magia consistió en animar los cuentos de hadas para cautivar a la audiencia y encauzar sus potenciales y utópicos sueños y esperanzas a través de las falsas promesas de las imágenes que les transmitía a través de la pantalla (Zipes 22). No obstante, esto conduce a un análisis más profundo.

Partimos del hecho que, desde el inicio de la historia del cine, los cuentos de hadas fueron un material de adaptación recurrente. De hecho, Georges Méliès empezó a experimentar en 1896 con distintos tipos de fantasía en sus *féeries* o “trick films” (Jacobs 13), produciendo versiones de *Cinderella* y *Little Red Riding Hood*, entre otras. A principios del siglo XX, cineastas como Walter Lantz, Lotte Reiniger, Walter Booth o Anson Dyer utilizaron temas de cuentos de hadas en sus películas, pero ninguna de esas animaciones tempranas se comparaba a la intensidad con la que las produciría Walt Disney, quien se identificó tanto con el género que su nombre se volvió virtualmente un sinónimo del mismo (Zipes 28). Su implicación e inmersión encajaban con la base de lo que la animación en general debía ser desde sus primeros tiempos, ya que parte de su juego consistía en desarrollar “mitologías” que otorgasen al animador un status especial, como un semi-dios, un proveedor de vida en sí misma (Grafton

11). Los cuentos de hadas tenían su origen en la tradición oral y el contacto directo con el narrador; a medida que se tornaron en literatura escrita primero y en contenidos audiovisuales después, esa cercanía con el narrador fue perdiéndose. Además, el ascenso de la popularidad de estas historias había coincidido con cambios sociales progresivos y violentos, que llevaron a un mayor individualismo, subjetividad y reflexión (Zipes 30). Más que nunca, era necesario un mundo de fantasía al que acudir cuando la realidad se tornaba insoportable, y Walt Disney construyó los portales hacia él.

Los primeros trabajos de Disney eran imaginativos, mágicos, con final abierto, sin fondo obvio ni un orden cerrado o lógico. Sin embargo, a partir de 1932, las historias comenzaron a ser fantasías más cerradas, con inicios claros y finales normalmente felices. Esta narrativa más estructurada empezó a contener moralejas y valores. Además, la indicación que se les dio a los animadores fue “keep it cute” (Wasko 111), en cuanto a la creación de personajes. No es coincidencia que este cambio ayudase a vender más *merchandising* y aumentara la popularidad de las películas. Sin embargo, la contrapartida a un estilo estético y narrativo tan específico para constituir la marca de la casa más reconocible y fijarse en la memoria y la cultura popular fue que resultaba demasiado estricto. Todo estaba controlado, la versión del cuento resultaba encorsetada y limitante, con lo que se le acusó de no dejar nada a la imaginación de los niños (Clarke Sayers, citada por Bryman 6). Disney parecía guiar así sus pensamientos e, incluso, emociones, ante las historias. Se indicaba, sutilmente o no, lo que el espectador debía sentir en cada momento, sin dejar el adecuado espacio a que cada persona (niños y niñas, pero también adultos) procesase a su manera lo que estaba viendo, asimilándolo desde su propia personalidad e ideales. Todo estaba medido, incluso la forma en que la historia y también su subtexto debían ser entendidos.

Una de las más aceptadas valoraciones del estilo Disney es la de Steven Watts (104-105), que lo define como “sentimental modernism”. La descripción se basa en cinco puntos:

1. Fusiona lo real y lo irreal, naturalismo y fantasía, manipulando cada uno en un intento de iluminar al otro.
2. Afianza exploraciones no lineales y quasi-abstractas del modernismo, ubicándolas dentro del mapa cultural a base de ciertos tropos del pasado victoriano:

Sentimentalismo exagerado, moralismo claro y bien definido y *disarming cuteness*, configurándolos dentro de su universo como sellos artísticos propios.

3. Excava a través de capas de consciencia para alcanzar fluidez en la experiencia y la acción, pero siempre retorna a la racionalidad.
4. Anima -literalmente- el mundo asignando conciencia y emociones a objetos inanimados, de una forma que minimiza la presencia del mal y la tragedia.
5. De manera bien intencionada, satiriza las pretensiones de la alta cultura y busca reforzar la vitalidad de la expresión cultural popular.

Walt Disney también detectó que hacía falta un nuevo acercamiento del narrador a su público, y de este entre sí, así como la creación de un mundo que cambiase la violencia por la magia. No puede obviarse que comenzó a construir su universo en un mundo marcado por los conflictos bélicos, destacando las dos guerras mundiales, involucrándose incluso en labores propagandísticas con sus creaciones, como ya se ha explicado. Además, supo entender la nueva sociedad de consumo, en la que los niños eran un público importante. En todos los sentidos, el trabajo de Disney se encaminó a encarnar a la perfección la metáfora conceptual americana: “Life is entertainment” (Kövecses 185), y en ese punto el cineasta encontró una de las claves de su fórmula. Su éxito no es un evento aislado, sino que se desarrolló como parte de un conjunto de cambios culturales en los inicios del siglo XX, formado por el aumento del consumismo, la burocracia del sistema social y el liberalismo corporativo en la política. Todo ello conformó una enorme transformación histórica que renovó el significado del entretenimiento, al que incorporó elementos básicos de la cultura de masas: Canciones, travesuras, baile, comedia y melodrama heroico, que tomó de la música popular, la comedia de vodevil y la danza (Watts 32-33). El uso del humor, pese a que muchas de las historias adaptadas eran dramáticas y oscuras, es otra de las formas que la compañía todavía emplea, presentando personajes adorables y villanos grotescos (Whelehan 218). Además, Walt Disney prestó una enorme atención a la identificación y construcción de una personalidad y una esencia individual, bien ensamblada en el grupo, por otra parte, en su proceso de creación de personajes, adaptándose así los elementos del diseño y sus movimientos (Wells 207).

En cuanto a las bases de su estilo al adaptar los cuentos de hadas clásicos, llega incluso a “americanizarlos” y sus películas representan el modelo “Hollywood Classic Cinema” (Bordwell, Staiger y Thompson 35):

- Excepto recuerdos ocasionales, fantasías, sueños u otros estados mentales, la acción tendrá lugar principalmente en el mundo exterior.
- Personajes tomados individualmente (no como grupo) con motivos claros que causan las acciones y consecuencias narrativas.
- Los personajes principales tienen una meta.
- Los personajes principales deben enfrentarse a varios antagonistas o problemas para alcanzar su meta.
- Los personajes principales triunfan y alcanzan su meta (finales felices) y la película tiene un cierre claro, no un final abierto ni elementos sin resolver.
- Énfasis en las causas y consecuencias de las acciones.
- La edición, el montaje y otras técnicas cinematográficas estarán al servicio de asegurarse un desarrollo claro y lineal.

*Alice in Wonderland* fue una clarísima víctima de esta “americanización”. La historia original ya cumplía la mayoría de esos preceptos: Desarrollo al aire libre, personaje individualista, causas y consecuencias claras. Partiendo de esa base, se enfatizaron y reforzaron otros, haciendo que varios personajes neutrales se convirtiesen en obstáculos, presentados como antipáticos y agresivos, con tintes más cercanos al tópico del villano, en las dos metas de Alice, que eran encontrar a White Rabbit en primer lugar y, al hacerlo y tener una mala interacción, volver a su casa. Aunque se critica el aparente desorden y caos en la narrativa, como se verá en las críticas analizadas, esto obedece al propósito de la historia, transmitiendo la vorágine en la que Alice se ve envuelta y hacer partícipe de la misma al espectador. Además, no es tan deslavazado como podría parecer, ya que el montaje se articula en torno al viaje de la protagonista por Wonderland, mostrando incluso el recorrido inverso, aunque muy resumido, pero pasando por todos los escenarios y mostrándose a los personajes, cuando esta “regresa a casa” en su vuelta a la realidad al despertar.

Esta domesticación tan orientada al público norteamericano, si bien no gustó a muchos críticos, como se verá en el apartado correspondiente de esta tesis, fue ampliamente aceptado por la audiencia. Los norteamericanos se vieron complacidos por esto, y, cuanto más se reflejaban los valores que querían que sus hijos emulasen y más se acercaba la narrativa a su “historia”, más crecía la popularidad de Disney (Bemis 61). El propio Walt Disney era muy consciente del efecto que el uso del mito americano provocaba en su público:

The heroes we made in our own likeness in this country are as good a reflection of our national traits and personality as anything history can offer ...In addition to the sheer entertainment values in the characters of our native legendry ...I think this is a good time to get acquainted with or renew acquaintance with the American breed of robust, cheerful, energetic and representative folk heroes. One thing they had in common—they were all workingmen. The mighty man of American myth earned his keep, riding herd, planting trees, felling timber, building railroads, pounding a steel drill, poling keelboats, taming nature in mighty joust and herculean feat. There were no drones in this great cast of national characters. They were just exaggerated portraits of the normal, busy, indomitable, toiling man of their day. And they are worth looking at—soberly and in fun—to re-educate our minds, and our children’s minds, to the lusty, gutty new world called America (Walt Disney a Hedda Hopper, citado por Bemis 61-62).

Parece, por tanto, que Disney estaba creando una mitología americana, o así lo pretendía ambiciosamente, tanto a través de la mitificación del pasado como de la creación de figuras y narrativas en su presente, dejando el camino marcado hacia el futuro, dado que, a día de hoy, la compañía es cada vez más relevante y poderosa, tanto a nivel empresarial como en la cultura popular. Sin embargo, esa americanización y mercantilización de los clásicos le acercó al público, pero no fue bien aceptada por un sector de la crítica. Se le acusó de sacrificar el significado folclórico y psicológico de los cuentos en pos de la animación, reduciendo la trama al ridículo para hacerlo muy obvio, demostrando que el director estaba interesado básicamente en el mercado y no en la historia, la cual descuidaba para hacerse con una audiencia más amplia (Sayers y Weisenberg 4-11). También se dijo que sus adaptaciones eran puro *merchandising*, para vender una amplia gama de productos (May 465) y hasta de “violar” las versiones literarias

de los cuentos de hadas, manipulándolas para hacer a los espectadores sentir nostalgia de antiguos reinos patriarcales, en vez de animarles a pensar en el cambio (Zipes 40).

Asimismo, otros críticos se han centrado en los cambios de los valores y el significado de los cuentos en las adaptaciones de la compañía, que transmiten mensajes problemáticos, afirmando que, tras las dulces y adorables criaturas de Disney, se escondía la ley de la jungla: Envidia, impiedad, crueldad, terror, chantaje, explotación de los débiles... Haciendo que en vez de manifestar el afecto natural, los niños aprendieran a través del miedo y el odio (Dorfman y Mattelart 35). En general, se ha acusado a Disney (hombre, corporación y “universo”) de sexismo, racismo, conservadurismo, heterosexismo, andro-centrismo, imperialismo cultural y económico, vandalismo literario, jingoísmo, sexualidad aberrante, censura, propaganda, homofobia, explotación, devastación ecológica, represión anti-sindical, colaboración con el FBI, asalto corporativo y fomento de estereotipos. Pero la existencia de esas críticas fundamenta sus valores, su identidad y su fama; si este tipo de denuncias no existieran, Disney tendría que inventarlas, ya que su agenda tan evidente es lo que le hace tan resistente al desafío de la exposición ideológica (Bryne y McQuillan 3).

El hecho de adaptar cuentos que nacieron como parte de la tradición oral (con una conexión entre narrador y oyente) y literaria a la pantalla transformaba la lectura, una actividad privada y casera en la experiencia colectiva del cine. No obstante, las películas volverían a “casa” a través de la televisión más adelante. Las imágenes, que en los libros ilustrados eran un soporte de autoría habitualmente anónima (aunque no precisamente en el caso de *Alice*, siendo especialmente relevantes en la narrativa en *The Nursery Alice*, como se explicará en esta tesis, pero este hecho constituye una excepción) pasaban a ser dominantes, haciendo que en muchos casos la técnica prevaleciese sobre la historia y la comunicación visual transmitiese un sentido armónico que no casaba con el cuento original. Todo esto derivaba en una domesticación de la imaginación (Zipes 39-40). De nuevo, se mostraba claramente al espectador cómo era todo: Personajes, vestuario, localizaciones... Si alguien había leído o escuchado la obra original antes y había imaginado las cosas de forma diferente, esta disonancia cognitiva, o bien le reconduciría hacia donde Disney quería o bien le causaría rechazo hacia la nueva obra. Y si la adaptación animada de la compañía era su primer encuentro con la historia y después acudía a la fuente original, es decir, a leer el libro, probablemente visualizaría lugares y personajes tal como los había conocido en primer lugar, llegando a reproducir mentalmente las escenas, pero no por

medio de su propia imaginación, sino del recuerdo y la asociación. Así, Disney continuaba introduciéndose en la cultura popular, individuo a individuo, hasta llegar a abarcar a la sociedad casi al completo, haciéndose un sitio en el imaginario colectivo.

Pese a esto, a lo largo de las décadas de 1930 y 1940, otra parte de la crítica aclamaba a “Disney, the Artist”, comparándolo con Leonardo da Vinci, Michelangelo, Brueghel, Picasso o Rembrandt, entre otros (Low 16-18 y Grafly 337). Si bien era habitual alabar a determinados cineastas como artistas individuales, sin tener en cuenta al equipo que realizaba sus ideas, la atención recibida por él fue desmedida, llegando a ser calificado como uno de los cineastas más vigorosos e innovadores de toda la historia del cine (Finch 13). Esto ayudó a fomentar la idea de Disney como encarnación del sueño americano, del éxito individual, el que él mismo proclamaba y reflejaba en sus producciones. Pero no era el único responsable de su éxito: La producción de películas y, en especial, las de animación, es fruto de un trabajo colectivo. Pese a que él solía aprovecharse de ese protagonismo atribuido, no dando créditos a los animadores que trabajaban con él, en un libro acerca del proceso “detrás-de-las-escenas” publicado por la propia compañía se explica que la animación es un “deporte de equipo”, añadiendo que, si bien sí es cierto que hay líderes y seguidores, en su mayor parte, una película animada es creada por un grupo de gente muy creativa (Walt Disney, citado por Hahn 12).

El cineasta era un líder carismático que, mientras transmitía su concepción de un mundo ideal como la encarnación de sus propios sueños, supo ver el mercado, la necesidad de un producto y servicio, atrayendo a otros a esa utopía posible y construyendo su imperio en esas bases. Además de ser un hombre con un sueño, se le definía como extremadamente ambicioso, con una perpetua actitud positiva y que creía firmemente en el trabajo duro y los productos de alta calidad (Bryman 14). No obstante, hasta las biografías más laudatorias reseñan que Walt Disney era también autoritario, temperamental y exigente, llegando a resultar extremadamente controlador y obsesivo en muchas formas, manteniendo a su equipo en un estado de alerta y miedo para conseguir lo que quería. Algunos empleados le definían como un “benevolent dictator” (Wasko 13). Pese a que la fama y la identificación con la marca se centran en su persona, su hermano Roy también fue responsable del éxito del estudio, de la misma forma que sus trabajadores. Sin embargo, la leyenda es la figura de Walt Disney, tanto en su propia época como después de su fallecimiento.

En cuanto a su aportación artística real, es difícil de precisar. El cineasta era la imagen, el creador, pero no contribuyó con sus dibujos a sus producciones desde 1926 e incluso tenía dificultades replicando su famosísima firma (Wasko 120). Él mismo evitaba hablar acerca de su trabajo como arte, explicando que ellos (él y su equipo) no eran artistas, sino productores de películas intentando ofrecer entretenimiento (Watts 97). Aunque fue especialmente a partir de lanzamiento de *Snow White and the Seven Dwarfs* en 1937 (la cual recibiría un Óscar Honorífico en 1939) cuando las producciones de Disney empezaron a ser seriamente consideradas como una forma de arte, ya en 1933 su trabajo había comenzado a aparecer en galerías y proliferaban las reseñas y análisis comparando su animación con el ballet, por ejemplo, y un gran número de artículos y libros bajo títulos en los que se hace referencia al concepto “the art of Disney”.

#### 2.4. La cultura popular: Conquistando el imaginario colectivo

La cultura popular es un concepto extremadamente amplio y variable que abarca creencias populares y de folklore, así como prácticas y objetos enraizados en tradiciones locales y de masas, pudiendo estas cuestiones ser generadas por criterios políticos o comerciales (Mukerji y Schudson, 48). Los objetos referidos están concebidos para ser “readable” (ibíd), por medios escritos o visuales, y respecto a ellos hay una cultura de interpretación y crítica. La relación de estos objetos, en este caso, textos en todas sus formas, con la sociedad es bidireccional, ya que la comunicación se plantea en ambos sentidos: de su recepción e interpretación dependerá su posicionamiento, incluso su modo y tiempo de “vida” (relevancia).

Cualquier concepto, obra o situación que alcance un sitio en la cultura popular y llegue a ser reconocible por una gran parte de la población tiene un recorrido previo complejo, basándose en unos fundamentos y adaptándose a unas circunstancias que cambian conforme lo hace su contexto: la sociedad es un ente colectivo que evoluciona y crece de distintas maneras, se ramifica y vuelve a unificarse en función de los acontecimientos que la rodean y cómo le afectan. Mantenerse firme en la mente colectiva es un proceso que nunca termina, ya que siempre existe el riesgo de pasar de moda, quedar obsoleto o, al contrario, mutar tanto en aras de la adaptación que el concepto original queda irreconocible. Esta evolución constante influye en el significado de la obra original, el cual podría variar o incluso perderse, especialmente en la actualidad, con las formas de comunicación electrónica que metamorfosean y reciclan los mensajes, siendo su significado un concepto inestable (Naremore y Brantlinger 15). El contexto

histórico y social es así determinante a la hora de considerar un producto cultural y su permanencia en el tiempo o su caída en el olvido. Las formas en que una obra es recibida dependen de su público, siendo dicha recepción susceptible de avanzar y cambiar a lo largo del tiempo, modificándose la percepción, el entendimiento y la interpretación de un texto. La teoría de la cultura popular analiza dicha evolución. Estudiar la cultura popular es también, por tanto, estudiar la circulación del significado (Baelo 9-10).

La cultura popular es un concepto complejo cuya definición puede tener muchas ramificaciones, variables en cuanto a tiempo y lugar, además de, como se verá, susceptibles de ser influenciadas por cuestiones ideológicas. El crítico John Storey (20-29) presenta varias definiciones que considera debatibles en sí mismas pero que en conjunto pueden aproximarse a la idea que se tiene de la cultura popular:

- Aquello que gusta a mucha gente
- Lo que queda tras haber decidido qué es la cultura elitista
- Una cultura comercial producida en masa para el consumo masivo
- Aquella cultura creada por la gente y para la gente
- El lugar de lucha entre las fuerzas de resistencia de los grupos subordinados en la sociedad y las fuerzas de incorporación de los grupos dominantes de la misma

Esto significaría que los textos adaptados son una forma de resistencia y, a la vez, democratización de la cultura, la cual se podría plegar a los intereses de la ideología dominante o no, dependiendo de la polarización de la domesticación. De hecho, la ideología está considerada en algunos sectores como la categoría conceptual más importante en los estudios culturales (Turner 182). Las versiones “disneyficadas” serían, como se ha visto, un ejemplo de esta manera de forjar la cultura popular. De hecho, para algunos críticos culturales, la cultura de masas está directamente relacionada con Norteamérica, siendo la americanización un factor intrínseco de la misma y situándose su invención en alguna de las grandes ciudades de Estados Unidos, como Nueva York (Maltby 11). Esto podría relacionarse con la ya referida “Disneyfication” y, en el caso de *Alice in Wonderland*, con la manera en que, como se explica en esta tesis, el hecho de ser adaptada por la compañía fue providencial para la popularización de la obra, siendo una de las bases sobre las que se asienta su posición en el imaginario colectivo.

Algunos sectores teóricos consideran que la cultura popular es parte intrínseca de la sociedad industrial moderna y la economía de mercado, un tipo de “citizen culture” (Zhu 44) caracterizada por su popularidad, tendencia al entretenimiento y dependencia de los medios de comunicación y la comercialización, siendo disfrutable dentro de la cotidianidad del gran público.

Esta mercantilización de la cultura también lleva a una democratización o popularización, al facilitarse y fomentarse el acceso a ciertos productos y contenidos. Los medios de comunicación de masas son tomados como vía de acceso a la audiencia potencial, siendo utilizados con fines comerciales, tanto en espacios publicitarios como informativos. Los anuncios, entrevistas a creadores, espacio para la crítica de productos y espectáculos, referencias, reportajes y otros contenidos acercan al gran público los segmentos culturales que interesa promocionar. En el caso de *Alice’s Adventures in Wonderland*, como muchos otros clásicos de la literatura, además de las críticas y referencias tanto de la obra original como de sus adaptaciones y la consiguiente cobertura mediática, existe otra vertiente informativa que se vertebra en torno a las teorías, interpretaciones y datos que se presentan como curiosidades. Cíclicamente, a veces coincidiendo con aniversarios de publicación, nacimiento o muerte de Lewis Carroll o John Tenniel o con el lanzamiento de una nueva adaptación, la obra vuelve al foco mediático en forma de artículos repasando la historia de la obra, rescatando teorías acerca de significados ocultos la polémica acerca de la vida privada del autor, entre otros temas. De esta manera, el texto tiene presencia indirecta, generando contenido sin necesidad de ser reproducido y llegando así a una audiencia más amplia, que abarca tanto a los estudiosos o conocedores de la obra como al lector o espectador casual, que asimila una serie de datos y, sin necesidad de haber leído la novela, alcanza cierto conocimiento de la misma, además de la percepción de su mera existencia, asociándose a distintas cuestiones. Esto ocurre con la mayor parte de productos culturales que llegan a formar parte de la que llamamos cultura popular, haciéndose conocidos y relevantes para una mayoría de la sociedad a base de formar parte de la conversación colectiva.

Asimismo, el gusto es entendido en algunos sectores como una categoría completamente ideológica, funcionando como un distintivo de clase, entendiéndose este término como indicador tanto de categoría socioeconómica como de calidad. El consumo de la cultura estaría, por tanto, predispuesto, consciente y deliberadamente o no, para cumplir una función social de

legitimación de diferencias de clase (Bordieu 5). De esto se deriva la consideración por parte de ciertos sectores de que la cultura popular es la cultura comercial, producida en masa, mientras que la alta cultura es el resultado de un acto individual de creación, insistiéndose en la diferencia entre ambos conceptos y en su división clara y transhistórica. Sin embargo, esto es fácil de contradecir si tenemos en cuenta que autores como William Shakespeare o Chales Dickens están considerados como parte de esa alta cultura cuando, en su momento y hasta finales del siglo XIX, su obra formaba parte de la considerada cultura popular (Storey 21).

Una de las maneras que tiene una obra literaria para mantenerse actualizada y vigente y, al mismo tiempo, llegar a una mayor audiencia, es la adaptación a otros medios, principalmente los audiovisuales. Desde el punto de vista de la industria cultural, adaptar una novela al cine, por ejemplo, es el proceso económico de integrar el capital de la industria cinematográfica con el capital cultural de una novela (Zhu 45). En el contexto económico, adaptar es mucho más que convertir el texto literario en imágenes, ya que lleva aparejada una necesaria explotación comercial en términos cinematográficos, buscando atraer a una audiencia que no necesariamente está previamente familiarizada con el libro. Los medios de comunicación, una vez más, sientan las bases de lo que el público potencial espera y, por tanto, determinan en gran medida su universalidad, ya que no hay espacio para una domesticación orientada a contextos culturales delimitados geográficamente como ocurre con las traducciones.

El hecho de poner imagen a las palabras puede hacer que la historia se sienta más real, como ocurrió con el monstruo de *Frankenstein* (Mary Shelley, 1823), el cual apenas es descrito en el libro y debe ser imaginado por el lector. No obstante, darle una representación visual en cine y teatro produce, en la mayoría de casos, el efecto contrario al pretendido por la autora: mientras que en la obra original, el monstruo tapa los ojos a su creador para que le escuche, centrándose en su capacidad discursiva, en la adaptación a medios audiovisuales se suele privar al monstruo de su voz, la cual era su única forma de parecer más humano (Baelo 7). Sin embargo, en el caso de *Alice's Adventures in Wonderland* sí existen imágenes originales, ya que las ilustraciones de Tenniel han estado ahí desde su primera edición y fueron tomadas como referencia para todas las representaciones que vendrían a continuación, ya fuese para imitarlas, adaptarlas o subvertirlas. Lo que necesitaba *Alice* con sus adaptaciones era abrir Wonderland al mundo, ya que su contexto y su cantidad de juegos de palabras, poemas y referencias eran comprendidas por un público reducido. Carroll comenzó el trabajo de adaptación con *The*

*Nursery Alice* (1889), la versión simplificada para niños y niñas de hasta cinco años, pero todavía deberían darse muchos pasos hasta que *Alice in Wonderland* llegase a ser universal. Esta tesis analiza todo ese recorrido para comprender de qué manera la obra ha alcanzado su lugar en el imaginario colectivo y se mantiene relevante y actualizada sin perder su esencia tras más de 150 años.

### 3. Estado de la cuestión. Investigación previa sobre *Alice in Wonderland* y sus adaptaciones

*Alice's Adventures in Wonderland*, como obra original, ha sido estudiada desde muchos frentes. Además, con el tiempo algunas adaptaciones aportarían matices que se convertirían en objetos de investigación por sí mismos. Al tratarse de un libro con un contexto y unas referencias tan particulares, a lo largo del tiempo han surgido numerosísimas teorías e interpretaciones, no solamente relacionadas con los estudios literarios, como la narrativa, el lenguaje y la sátira sobre la sociedad del momento, ya que disciplinas como las matemáticas han estudiado también la obra desde su propia perspectiva. Resulta paradójico que precisamente sean las matemáticas un campo que estudia intensamente una obra que se caracteriza por su *nonsense*, quizá como manera de compensarlo y, de alguna manera, encontrar orden en el caos. La cantidad de estudios acerca de *Alice's Adventures in Wonderland* y Lewis Carroll es inabarcable y continúa creciendo exponencialmente, pero este capítulo hace un breve recorrido a través de algunos de los más destacados.

Carroll puso en boca de unos de sus personajes, Gryphon, lo que podría entenderse como una des-interpretación de la obra, como si previera lo que se avecinaba tras la publicación y quisiera mantener el *nonsense* tal como estaba: “‘No! No! The adventures first,’ said the Gryphon in an impatient tone: ‘explanations take such a dreadful time’” (Carroll 91). Pese a que muchos lectores estaban de acuerdo con esta visión y se centraron en la historia en sí, otros compartieron el punto de vista de Red Queen que, en *Through the Looking Glass*, afirmaba: “‘Even a joke should have some meaning’” (Carroll 221). Podríamos, así, clasificar a los lectores como “Gryphons” o “Red Queens” (Haughton xi).

Tras la muerte de Carroll comenzaron a publicarse biografías y recopilaciones de sus cartas. Pero en cuanto a estudios académicos, el interés no surgió de inmediato. Fue en 1935 cuando encontramos el primer ensayo de importancia, “The Child as Swain”, del libro *Some Version of Pastoral*, de William Empson. Unos años más tarde, en 1952, Elizabeth Sewell publicó *The Field of Nonsense*, en el que estudia tanto a Lewis Carroll como a Edward Lear. En 1955 apareció *Swift and Carroll: A Psychoanalytic Study of Two Lives*, de Phyllis Greenacre. Sin embargo, salvo estas excepciones, hasta la publicación en 1960 de la primera versión de *The Annotated Alice*, de Martin Gardner, apenas hay trabajos académicos de importancia. En 1971 llegó *Aspects of Alice: Lewis Carroll's Dreamchild As Seen Through the Critics' Looking-*

*Glasses, 1865-1971*, un compendio de artículos y críticas desde la publicación de la obra original, los cuales no se habían recogido de forma conjunta en un libro hasta entonces.

La progresión del estudio de autor y obra fue lenta. De hecho, Carroll ni siquiera fue incluido en las dos primeras ediciones de *Victorian Fiction: A Guide to Research* (1964 y 1978, respectivamente), de Lionel Stevenson y Robert Ashley. Fue a partir de 1980 cuando el interés por el escritor se disparó, apareciendo cada vez más trabajos y ensayos sobre autor y obra, como *The Place of Lewis Carroll in Children's Literature* (2009), de Jan Susina, que hace una retrospectiva acerca de obra y autor en el marco de la literatura, desde el lugar que ocupa en su propia época hasta su influencia en libros posteriores de esta rama, así como su aparentemente involuntario destino de escribir para dos públicos a la vez, el infantil y el adulto.

Desde entonces ha pervivido esa tendencia de una parte del público a desestimar la historia en sí misma y al propio personaje de Alice y quedarse con las interacciones ingeniosas y buscar el trasfondo, pensando que la obra va dirigida a ellos en exclusiva (Leach 88). Un filósofo, por ejemplo, se centrará en las falacias y los principios de la lógica, un experto en semántica estudiará las complejidades discursivas de personajes como Humpty-Dumpty y un matemático tratará de encontrar los secretos numéricos que presuntamente Carroll ocultó en la historia.

*Alice's Adventures in Wonderland* es considerada como una de las principales obras del *nonsense* literario, y es el principal punto de partida de los estudios literarios sobre ella, aunque no fue hasta el último tercio del siglo XX cuando se empezó a considerar seriamente como una categoría. Esta forma narrativa no es solamente un compendio de sátiras, parodias y acertijos enrevesados, sino que plantea una forma de comunicación y subversión de la misma: “Both supports the myth of an informative and communicative language and deeply subverts it, by first whetting then frustrating the reader’s deep-seated need for meaning” (Lecerle 3). Se popularizó en la época victoriana, de la mano de escritores como Edward Lear o el propio Lewis Carroll y su principal objetivo suele consistir en crear situaciones que, a base del absurdo, deriven en humor, pese a partir de circunstancias aparentemente serias. En el caso de Alice, es incluso una paradoja del propio *nonsense*, ya que su historia se basa en la contraposición entre ella, con su constante sentido común y los habitantes de Wonderland, que parecen carecer de él, lo que hace que sus interacciones sean hilarantes (Dunn 61). Desde este punto de vista han estudiado la obra autores como Elizabeth Sewell, que analizó este estilo literario a través de las

obras de Carroll y Lear, o George Pitcher, que relacionaba al escritor de *Alice* y su forma de jugar con el lenguaje, desde las teorías del filósofo, semiótico y matemático Ludwig Wittgenstein. De forma similar, Charles Taliaferro y Elizabeth Olson exploraron este tema, relacionándolo también con la filosofía, tema que también ha sido muy estudiado por distintos sectores. El libro *Alice in Wonderland and Philosophy: Curiouser and Curiouser* (2010), editado por Brian Davis y William Irwin, recoge múltiples visiones de diferentes autores sobre este tema, desde la lógica hasta la percepción del tiempo, pasando por el contrato social, la libertad de expresión o el perspectivismo, entre otros muchos aspectos.

Pero ¿era el *nonsense* de *Alice in Wonderland* algo establecido intencionalmente por el propio Carroll? Hay opiniones en ambos sentidos. Algunos teóricos afirman que este efecto proviene del método socrático, que utiliza el *nonsense* para construir la moral en la identidad personal (Taliaferro 194), mientras que otros opinan que el *nonsense* del autor es el que resulta de la natural confusión y los errores en los que pueden caer los niños (Pitcher 401) y le consideran un bromista incorregible, cuyo estilo era simple pero con ideas extravagantes (Salmon 87).

No faltan las alusiones a la locura a través de las palabras, alegando que el poema del Jabberwocky, que se encuentra en *Alice Through The Looking Glass*, recuerda al lenguaje de los sueños y los esquizofrénicos (Shilder, 289). Carroll creó un mundo en el que distintas criaturas, animales y objetos, muchos de los cuales poseían el don del habla, coexistían en un lugar en el que lo imposible y el *nonsense* eran la norma. El autor consiguió hacer creer a los lectores en cosas que serían imposibles en el mundo real, fomentando la suspensión de la incredulidad. Esto se logró gracias a una construcción de Wonderland consecuente y lógica, dentro de los arquetipos de una novela de fantasía bien narrada, consiguiendo una obra que no solo es excéntrica, innovadora, original y mágica, sino que también encarna una gran paradoja, ya que, pese a hablar de cosas imposibles, extrañas e inusuales, ayuda a quien la lee a encarar las cuestiones cotidianas (Flegar y Wertag 214). Esta forma de evasión y distanciamiento emocional da otra perspectiva a los asuntos mundanos y a las cuestiones delicadas, al permitir que se observen de una manera más objetiva: La ironía de la fantasía es que, pese a los personajes extravagantes, los extraños mundos imaginarios y las situaciones bizarras, tiene el poder de ayudar a comprender mejor la realidad y plantear las preguntas adecuadas (Kurkjian, Livingston y Young 492). De la misma forma que Alice se cuestiona todo aquello que no

entiende o le parece irracional en Wonderland, el lector es invitado a hacer lo mismo ante su propio mundo, ante los pequeños sinsentidos e injusticias a los que se enfrenta cada día. Pero también se concluye que este libro no es una novela al uso, ni siquiera un manual formal de filosofía, sino un mito cómico sobre el irresoluble problema de la humanidad para dar significado a un mundo que no lo tiene (Rackin 415).

Si bien en general las obras *nonsense* se consideraban más disfrutables por los niños que por aquellos que entenderían su carácter de sátira (Jaques 43), es decir, los adultos, *Alice's Adventures in Wonderland* ha sido objeto de numerosas adaptaciones para acercarla al público infantil, incluida una de la mano del propio Carroll, *The Nursery Alice*, obra que es analizada en esta investigación, con lo que inicialmente no seguía esa tendencia de ser tan accesible para un lector muy joven. Así, tales revisiones han sido entendidas en ocasiones como una confirmación de que de todos aquellos que leen la obra, son los niños los que menos posibilidades tienen de entenderla (Heath 3).

Sin embargo, si el libro se leía como una fantasía sin buscar un significado más profundo, los críticos insistían en su falta de moraleja y carencia de objetivo, pese a que reconociesen que el *nonsense* era inteligente (*Literary Churchman*, citado por Jaques 43). Asimismo, acusaban de moral laxa a la obra y al contexto de Wonderland, al describirse un mundo de fantasía muy fluido, sin existir distinción entre lo animado y lo inanimado, lo animal y lo vegetal... "Morality itself is in a state of flux" (Morgentaler 91). No obstante, esta indistinción entre lo humano y lo animal en el texto no significa necesariamente neutralidad moral, sino que, tal como John Goldthwaite afirma, la pura diversión animada es un ideal imposible de alcanzar (75). Pese a que la historia no tendría ninguna obligación de aleccionar a nadie, sino que nació como un simple producto de entretenimiento por medio de una narración disfrutable, quienes quieran encontrar una lección, lo harán. No se debe olvidar que la propia Duchess de la novela lo dice: "Everything's got a moral, if only you can find it" (Carroll 78).

También se ha relacionado *Alice in Wonderland* con el posthumanismo, al contar con elementos fantásticos que van más allá de las limitaciones ontológicas, como los flamencos y erizos formando parte de torneos de croquet de la realeza (siendo los monarcas y su corte personificaciones de barajas de naipes). Al llevar a los personajes más allá de las limitaciones corpóreas o ambientales, invita al debate sobre lo que es humano y lo que no, así como sus implicaciones éticas (Jaques 4-5). Por eso se considera más compleja, si se considera que la

obra está dirigida a niños, la relación de la protagonista con las criaturas que encuentra (las cuales tienen características antropomórficas que se relacionarían con las fábulas de Esopo, por ejemplo), siendo Alice desafiada por ellas, cuestionándose su superioridad, y, como tal, la propia superioridad del ser humano. Esto es lo que hace que la obra transicione hacia el posthumanismo, sobre todo al constatar que la intención del autor es que el lector se identifique con Alice y no con las criaturas, dado que es desde su punto de vista desde el cual se narra la historia (Jaques 27-29). Según esto, Carroll estaría evidenciando la superioridad del ser humano sobre las consideradas como bestias. O quizá precisamente esta actitud y línea de pensamiento era la que pretendía denunciar.

Pese a que se podría pensar que hay alguna de esas enseñanzas inherentes a través de la metáfora de la fauna de Wonderland, no solo la obra de Carroll no se menciona en tratados como *Talking Animals in British Children's Fiction, 1786-1914* de Tess Cosslett (2006), sobre cómo los libros infantiles que involucran interacciones con animales parlantes forman parte de la educación de los niños y niñas, sino que, además, ciertos críticos señalan explícitamente lo contrario, que no existen enseñanzas acerca del trato a los animales, tal como acostumbran a hacer las historias infantiles (Lovell-Smith 386). No obstante, la relación de Alice con animales y plantas sí dice algo de su forma de ser y de entender el mundo, ya que habla e interactúa con ellos de forma normal (por su parte, aunque las respuestas que recibe son variadas y no siempre agradables), mientras que Queen of Hearts utiliza a la fauna como objetos, por ejemplo, los erizos y flamencos en el partido de croquet. De nuevo, la premisa de la protagonista es intentar establecer relaciones comunicativas normales, a nivel de iguales, aunque dicho trato no se le devuelva, mientras que la reina busca legitimar su posición de autoridad a base de la instrumentalización de las criaturas de Wonderland.

También se ha utilizado el estudio del libro como vía para intentar psicoanalizar al autor, como hiciera William Empson, si bien él leyó la obra con más severidad y cuidado (Leach 89). Algunos estudios se han focalizado en las alegorías al Oxford de la época, tal como sucediera con *Gulliver's Travels* (Jonathan Swift, 1726), el cual se entendía como una parodia de la historia de Irlanda. Las aproximaciones tan diversas a la obra subrayan su propia naturaleza híbrida. Por una parte, se tratan sus textos como “sophisticated fairy tales” (Carroll, citado por Houghton xi), llenos de sueños espontáneos, trabalenguas, chistes e improvisaciones sin asociación evidente. Por otro lado, también son cuentos enigmáticos, escritos en un estilo con

una estética literaria llamativa, convirtiéndose en un producto atractivo para el niño que sobrevive dentro del adulto y del adulto en sí mismo, que se obsesiona con la búsqueda del significado en contraposición a la improvisación.

En los estudios sobre autor y obra, tal como señala Brooke, existen dos discursos: uno que evolucionó durante la vida de Carroll y otro con sus orígenes en 1930. Ambas corrientes aún están vigentes. En la primera, Carroll era un “sainted innocent”, sus libros son joyas del *nonsense* y Alice era su musa; en la otra, Carroll era un pedófilo, sus libros son oscuras alegorías y Alice era su obsesión (Brooke 15). Con todo esto, en la cultura popular actual se mezclan ediciones y adaptaciones familiares, videojuegos oscuros con temática de horror, relatos de la amistad inocente y pura de Dodgson y Alice en libros y exposiciones y artículos, con referencias veladas a la sexualidad del escritor como si fuera un chiste que todo el mundo conoce (Brooke 17). Todo esto resulta en interpretaciones gemelas, como vistas a través del espejo, existiendo un “good Carroll”, un “bad Carroll”, una “good Alice” y una “bad Alice”.

Shane Leslie, en su artículo “Lewis Carroll and the Oxford Movement” (1933), afirmaba haber encontrado en *Alice* una historia secreta de las controversias religiosas de la Inglaterra victoriana. Según Leslie, el tarro de mermelada de naranja representaría el protestantismo (siendo una referencia a Guillermo de Orange), la batalla entre los caballeros Red y White sería el enfrentamiento entre Thomas Huxley y el obispo William Wilberforce, Caterpillar sería Benjamin Jowett; White Queen representaría al cardenal John Henry Newman, Red Queen sería el cardenal Henry Manning, Cheshire Cat estaría siendo la parodia del cardenal Nicholas Wiseman y el Jabberwocky una representación de la idea británica del papado. Pero en realidad el artículo de Leslie no pretendía más que ser una sátira de aquellos que estudiaban la obra de Carroll buscando un significado más profundo que el de un sencillo cuento para niños (Gardner xxv).

No obstante, es innegable que la obra es producto de su época, de su tiempo, lugar y cultura popular, porque las referencias no son solamente contemporáneas a Carroll, sino que hay detalles que lo relacionan con obras más antiguas, pero muy presentes en la Inglaterra de aquel entonces (y en la actual también). Tenemos un ejemplo de ello en el tema de pintar de rojo las rosas blancas: la escena 4 del acto II de *Henry VI* (William Shakespeare, 1592) muestra una pelea entre varios nobles a los que se ha pedido que elijan un bando entre el de Ricardo Plantagenet o el del Duque de Somerset, escogiendo entre una rosa roja o una blanca, lo cual

anticipa la Guerra de las Rosas entre la Casa de Lancaster, cuyo símbolo heráldico era una rosa roja, y la Casa de York, representado por una rosa blanca. En cierto momento, Somerset advierte: “Prick not your finger as you pluck it off, / Lest bleeding you do paint the white rose red / And fall on my side so, against your will” (Shakespeare sp).

Autores como Nina Auerbach, con su capítulo “Alice and Wonderland: A Curious Child” en *Victorian Studies* (1973), utilizaron la obra para equiparar la situación de Alice como niña en la sociedad de la época. Esta tendencia se entrelazó con la corriente que estudiaba la historia de *Alice* desde el punto de vista literario, dando lugar a trabajos como el compendio de *The Age of Alice: Fairy Tales, Fantasy, and Nonsense in Victorian England (An Exhibition Catalogue)* (2015), de Ronald Patkus y Lydia Murdoch, que recoge ensayos que relacionan a *Alice in Wonderland* tanto con la literatura infantil de la era victoriana como con la propia sociedad, entendiendo que el público al que se dirigía y el marco histórico-social en el que se enmarcaba estaban de algún modo muy presente en el libro de Carroll, cuestionando el papel del *nonsense* (que, como se ha visto, fue uno de los principales puntos a destacar en los estudios de la obra) en la época.

Sin embargo, hay otra parte importante sobre la sociedad y la historia reflejada en la obra que ha sido objeto de estudio: el feminismo y los estudios de género. En esto hay opiniones muy diversas, ya que se la consideran tanto como un icono feminista como todo lo contrario. Autoras como Alison Lurie o Judith Little califican a Alice como una rebelde dentro de su época, tanto que, para algunas como Megan Lloyd, resulta “*Un-Victorian*”, por ser demasiado vital y curiosa, cualidades poco deseables para una mujer en aquellos tiempos. En el extremo opuesto estarían posicionadas estudiosas como Laura Ciolkowski, que afirma que la protagonista encarna todas las virtudes de una damita victoriana, intentando actuar como brújula moral en el caos de Wonderland y tratando de enseñarles modales. En general, unido al tema del reflejo de la infancia en la sociedad de la época, se considera que la obra representa una visión de la *girlhood* o el paso a la adolescencia femenina demasiado dramatizada a través de las metáforas, como por ejemplo, mediante los cambios de tamaño de la protagonista.

La psicología también fue un tema sobre el que muchos académicos pusieron el foco, incrementándose el interés con el paso del tiempo y la fama de las distintas adaptaciones. En cualquier caso, el tratamiento de la locura, las enfermedades mentales o, en general, el trasfondo psicológico y psiquiátrico de la historia de Alice ha llamado la atención en estos campos. Por

ejemplo, E. Fuller Torrey y Judy Miller analizaron la relación entre la locura y la violencia en la obra de Carroll, así como la influencia que su tío, inspector de hospitales mentales, pudo tener en él. También se considera que, de nuevo, la obra puede contener una crítica a la época, en concreto hacia el tratamiento de los enfermos mentales, y las prácticas psiquiátricas, las cuales fueron equiparadas y comparadas en trabajos como “‘The Stupidest Tea-Party in All My Life’: Lewis Carroll and Victorian Psychiatric Practice” (2016), un artículo de Franziska Kohlt.

El hecho de que el lenguaje sea tan importante en la obra, la cuestión de la traducción (una vez que empezaron a demandarse versiones en otros idiomas) fue otro ámbito de estudio que se entrelazaría también con la domesticación. Los juegos de palabras, poemas y canciones eran demasiado importantes y perderlos podía privar a los lectores de gran parte del sentido y significado de la obra, ya que su forma y su contenido iban de la mano. Así, autores como Isabel Pascua Febles desarrollaron estudios comparativos entre la obra original y diversas traducciones. Mohannad Sayaaheen, Tengku Sepora, Tengku Mahadi y Bilal Sayaaheen analizaron las opciones que había en la traducción domesticada para el mundo árabe, ya que conceptos como la navidad tenían que ser sustituidos. Así se comprobó hasta qué punto el contexto cultural influyó en la internacionalización de una obra que había nacido primero como cuento para las niñas Liddell y después para la infancia de Inglaterra en general y de Oxford en particular, expandiéndose después pero solo hacia el mundo anglosajón. Lo que vendría a continuación no entraba en los planes de Carroll y hubo que realizar un gran trabajo para llevar la historia a todos los niños y niñas (y también a los mayores) del mundo, por lo cual ha sido un campo importante a la hora de considerar la obra desde un punto de vista teórico y académico. Cabe destacar que precisamente la cuestión de la traducción y su complejidad ha sido el principal punto de estudio de la obra en España. Además de *Los mundos de "Alicia" de Lewis Carroll; estudio comparativo y traductológico*, de Isabel Pascua Febles (2002), pueden encontrarse trabajos como el artículo “Grado de adaptación en las traducciones de Alice’s Adventures in Wonderland”, de Ismael Lemus Montaña (2009), que plantea la complejidad de traducir y adaptar una obra destinada tanto al público infantil como al adulto, o *Traducciones, versiones y reescrituras de Alice's Adventures in Wonderland en el cambio de siglo*, tesis de Lucía Isabel Prada González (2013), que analiza una selección de versiones recientes de la obra, desde los puntos de vista de la traducción, la reescritura de ficción y la adaptación cinematográfica. No obstante, también hay estudios españoles sobre aspectos como el potencial

intertextual de la obra, en “Alicia en el laberinto intertextual: del hipertexto a la pantalla”, artículo de Enric Falguera-García (2019), o la ilustración, en *Lenguaje icónico y visual: retórica de las ilustraciones de Alicia en el País de las Maravillas*, tesis de Clotilde Bandera Gallego (2014), en la cual se explora el lenguaje propio de las ilustraciones de la obra, su manera de comunicar y su importancia tanto discursiva como artística. También los estudios sobre el autor de la obra han proliferado en España, con trabajos como los de Inés Praga Terente, que ha analizado distintos aspectos de Lewis Carroll como el humor (“The humour of Lewis Carroll”, parte de la conferencia “Literary and linguistic aspects of humour” de la Asociación Española de Estudios Anglo-Norteamericanos, 1984) o, también, las complejidades que implica el estilo del autor a la hora de traducir sus textos, en su tesis, *Lewis Carroll en España* (1982).

En cuanto a las adaptaciones, uno de los temas centrales de esta tesis, los estudios se han centrado más en quién adaptaba la obra y por qué, destacando las películas de Disney, tanto la animada como las de acción real (1951, 2010 y 2016, respectivamente), ya que su popularidad hizo que surgieran más análisis de la obra original en relación a ellas. En general, el mundo y la figura de Walt Disney han sido objeto de estudio en numerosas ocasiones: Obras como *Breaking the Disney Spell* (1995), de Jack Zipes, *Deconstructing Disney* (1999), de Eleanor Byrne y Martin McQuillan, o *Understanding Disney* (2001), de Janet Wasko, tratan de desentrañar el mito y explicar cómo se creó el universo que casi ha monopolizado no solo la animación sino, en general, la industria del entretenimiento. Este proceso, conocido como “Disneyfication” o “Disneyization”, estudiado por autores como Alan Bryman, afectó a los cuentos clásicos y a la interpretación que Disney hizo de ellos. Así, en el artículo “Alice in Cartoonland: Childhood, Gender, and Imaginary Space in Early Disney Animation” (2014), Cary Elza exploró cómo fue el proceso de “disneyficar” la historia inventada por Carroll en primer lugar.

Franziska Schütze hizo en 2016 una comparativa entre el largometraje animado y la primera adaptación de Tim Burton, teniendo en cuenta los muy distintos públicos a los que se dirigía cada una, además del hecho de que muchos de los espectadores habían conocido a Alice en la primera adaptación de Disney. Esto mismo habían desarrollado en 2015 Željka Flegar y Tena Wertag en “Alice Through the Ages: Childhood and Adaptation”, un artículo que compara la recepción de ambas adaptaciones, las cuales, al igual que la obra original, se habían visto influenciadas por la sociedad de cada época, marcando etapas con una Alice para cada

generación. De hecho, la cronología del encuentro con las adaptaciones de la obra y cómo esto influye en la percepción del público fue el tema de “The first encounter: Observations on the chronology of encounter with some adaptations of Lewis Carroll’s Alice books” (2011), el artículo en el que Frances Bonner y Jason Jacobs exploran la influencia de la primera experiencia que distintas generaciones tuvieron con la obra y su reacción ante las subsiguientes adaptaciones.

De todas maneras, para lograr un entendimiento de la historia de Alice y sus adaptaciones y su impacto en la sociedad hay que situarlas en sus propios tiempos y espacios, como se hace en esta tesis. Esa categorización pertenece al mundo del lenguaje adulto, que aparentemente estaría fuera de la historia, pero en realidad, su presencia es muy fuerte. De hecho, se ha considerado al libro una forma de explorar la infancia desde una perspectiva adulta (Murdoch 18). Pero el reino de la infancia tiene su propia forma de comunicación, sin depender de la traducción lingüística, reducción freudiana, sofisticados experimentos con movimientos de ajedrez o parodias sutiles de los líderes políticos victorianos (Gordon 94). La combinación de ambas cuestiones y el estudio profundo de cómo se han ido retroalimentando, al compás del contexto histórico-social de cada momento, es lo que nos llevará a la comprensión del papel de la obra en la cultura popular a lo largo de la historia y cómo *Alice* ha crecido desde su nacimiento en 1865.

#### 4. Alice in Victorianland. La obra original y su contexto

##### 4.1. Recepción de *Alice's Adventures in Wonderland* y su impacto en la cultura popular

El poema “All in the golden afternoon” es el prefacio de *Alice's Adventures in Wonderland* (si bien no estaba en el primer manuscrito, *Alice's Adventures Underground*) y en él se cuenta el origen de los cuentos acerca de Wonderland: un paseo en barca y las historias que el autor improvisaba para las hijas del Decano Henry George Liddell, amigo de Carroll, con una especial predilección por Alice, quien aparece bajo el pseudónimo de “Secunda” en el poema (siendo su hermana mayor Lorina retratada como “Prima” y Edith, la más joven, llamada “Tertia”).

All in the golden afternoon  
Full leisurely we glide;  
For both our oars, with little skill,  
By little arms are plied,  
While little hands make vain pretence  
Our wanderings to guide.  
Ah, cruel Three! In such an hour,  
Beneath such dreamy weather,  
To beg a tale of breath too weak  
To stir the tiniest feather!  
Yet what can one poor voice avail  
Against three tongues together?  
Imperious Prima flashes forth  
Her edict ‘to begin it’ –  
In gentler tone Secunda hopes  
‘There will be nonsense in it!’ –  
While Tertia interrupts the tale  
Not more than once a minute.  
Anon, to sudden silence won,  
In fancy they pursue

The dream-child moving through a land  
Of wonders wild and new,  
In friendly chat with bird or beast –  
And half believe it true.  
And ever, as the story drained  
The wells of fancy dry,  
And faintly strove that weary one  
To put the subject by,  
“The rest next time -” “It is next time!”  
The happy voices cry.  
Thus grew the tale of Wonderland:  
Thus slowly, one by one,  
Its quaint events were hammered out –  
And now the tale is done,  
And home we steer, a merry crew,  
Beneath the setting sun.  
Alice! a childish story take,  
And with a gentle hand  
Lay it were Childhood’s dreams are twined  
In Memory’s mystic band,  
Like pilgrim’s wither’d wreath of flowers  
Pluck’d in a far-off land (Carroll 5).

Sin embargo, en realidad, aquella “golden afternoon”, como Carroll la definía, había sido un día lluvioso y frío (Doherty 75-78). Esto nos da una pista de cómo el escritor idealizaba las cosas. Su fantasía no solo está presente en las páginas de sus obras, sino que invadía toda su vida, influyendo en sus recuerdos.

Fue tras ese paseo en barca con las niñas Liddell y el reverendo Robinson Duckworth, el 4 de julio de 1862, cuando Charles Ludwig Dodgson decidió convertir una de esas narraciones en un libro para Alice, quien se lo había pedido, tal como ella misma explicó a su hijo:

It was due to my “going on and on” and importunity that, after saying he would think about it, he eventually gave the hesitating promise which started him writing it down at all. This he referred to in a letter written in 1883 in which he writes of me as the “one without whose infant patronage I might possibly never have written at all” (*Cornhill Magazine*, citado por Cohen, *Interviews and Recollections* 86-87).

Dos años después, el 26 de noviembre de 1864, el escritor le entregó a la niña un manuscrito de 8.000 palabras titulado *Alice’s Adventures Underground*. En él se incluían ilustraciones hechas por el propio Carroll. Persuadido por el novelista George MacDonald, quien había leído el manuscrito a sus hijos, Dodgson amplió su historia a 35.000 palabras un años después y cambió el título a *Alice’s Adventures in Wonderland* (Salisbury 18). Cabe decir que la palabra “Wonderland” no fue invención del escritor, pues tanto Peter Pindar en sus epístolas como Thomas Carlyle en *Sartor Resartus* (1834) la habían empleado en su momento. Además, Carroll rechazó el título del manuscrito original, *Alice’s Adventures Underground*, porque, al parecer, le sonaba demasiado a un libro de lecciones sobre minas, además de otros como *Alice’s Golden Hour* o *Alice’s Doings in Elf-land* (Gardner 10). Uno de los hijos de MacDonald, Greville MacDonald, recuerda haber sido testigo e incluso instigador de la evolución del manuscrito hacia obra publicada cuando, a los seis años de edad, tras escuchar el cuento exclamó que ebería haber sesenta mil volúmenes como esto, y añade que fue su entusiasmo y el de otros niños lo que persuadió a “Uncle Dodgson” a presentar al mundo anglosajón el que se convertiría en uno de sus clásicos (citado por Morton Cohen, *Interviews and Recollections* 149-150).

La novela fue inicialmente publicada por la editorial Macmillan and Co., con Dodgson bajo el pseudónimo de Lewis Carroll en junio de 1865, pero el autor no estuvo satisfecho con la impresión de las imágenes en aquella primera tirada, que constaba de 2000 copias, y mandó que se rehiciese. Si bien se fecha en 1866, esa segunda edición fue publicada en noviembre de 1865 (Haughton xxxvii). Cabe decir en cuanto al pseudónimo, que se trata de una latinización y reordenación de su primer y segundo nombre: desde Charles Lutwidge Dodgson, Lutwidge se transformó en Lewis y Charles derivó en Carolu or Carroll (Susina 10). Otros pseudónimos descartados, también anagramas de su nombre, fueron Edgar Cuthwellis, Edgar U. C. Westhill y Louis Carroll (Nichols 2).

Es importante destacar que este libro está escrito para lectores británicos de la época pero algunos de los chistes solo podían ser entendidos por los residentes en Oxford, y otros, solamente por las hijas del decano Liddell. De hecho, algunos de los participantes en la “caucus race” o “carrera a ninguna parte”, de la cual se hablará en este capítulo de la tesis, están basados en ese íntimo círculo social. Así, el pato es el reverendo Robinson Duckworth, que acompañaba habitualmente al grupo en sus paseos en barca. De hecho, cuando se publicó la edición facsímil del manuscrito, Duckworth recibió un ejemplar con la dedicatoria: “To the Duck, from the Dodo”. El lori, loro australiano, representaría a Lorina, la mayor de las hermanas (de hecho, el personaje le dice a Alice “I’m older than you and must know better”) y Edith Liddell, la hermana pequeña, estaría parodiada en el personaje del aguilucho, quizá por la similitud de pronunciación de la palabra inglesa “eaglet” con su nombre, ya que la coincidencia fonética entre Edith (/’i:diθ/) y “eaglet” (/’i:glit/) es evidente. El propio decano Henry Liddell estaría representado por White Rabbit, mientras que Mad Hatter y Dormouse serían Theophilus Carter, un comerciante de muebles, y el pintor Dante Gabriel Rosetti, respectivamente. También se ha considerado que el profesor Conger-Eel, al que alude Mock Turtle, sería una parodia del crítico de arte John Ruskin, profesor de pintura de las hermanas Liddell y amigo del escritor, pese a que criticaba sus bocetos y le decía que no tenía talento alguno para el dibujo (Nichols 13-14).

Además, como ya se ha anticipado, el Dodo sería una caricatura del propio Carroll, cuyo tartamudeo le hacía pronunciar su apellido como “Do-Do-Dodgson” (Gardner 34-35). Más adelante, en *Through the Looking-Glass*, se retratará como White Knight, lo cual se considera una muestra de que la cuestión de las transformaciones trasciende a las aventuras de Alice:

In the first self-portrait, Carroll presents himself as the somewhat pompous, odd-looking, wordy Dodo. He presents himself as an odd bird whose trusting nature helped hasten its own extinction. Carroll was able to transform himself in his children’s books into the White Knight—a foolish, but heroic figure. Carroll, like the White Knight, was very much a tinker, constantly inventing games, math problems, and puzzles, and a relentless reviser, transforming letters, words, and books (Susina 9).

De esta manera, se mostraría también una transformación aparente del propio Carroll, de tímido y reservado profesor se convirtió en un sabio y popular escritor.

También los poemas y canciones, tan presentes en la historia, son una parodia de las rimas que la educación costumbrista victoriana hacía aprender de memoria a los niños. Esto, si bien hace que la obra pierda parte de carácter atemporal más explícito en ese tema, era un guiño a los lectores adultos de la época (por ejemplo, los padres que leían el libro a sus hijos), que reconocían los poemas que habían memorizado en su juventud, pero pasados por el filtro satírico de Carroll (Miller 246). De esta forma, por ejemplo, el poema “How Doth the Little Crocodile” que Alice intenta recitar (Carroll 19) es una parodia del poema moralista “Against Idleness and Mischief” del libro *Divine Songs Attempted in Easy Language for the Use of Children* (Isaac Watts, 1715), el cual comienza con el verso “How doth the little busy Bee”. Asimismo, la nana que canta Duchess al bebé dice “Speak roughly to your little boy / And beat him when he sneezes” del poema “Speak Gently”, que se atribuye a G. W. Langford o a David Bates, siendo más fiable la autoría de este último, ya que no se encontró la versión de Langford pero sí una en *The Eolian*, publicado por Bates en 1949 (Shaw, citado por Gardner 75). De igual forma, cuando Dormouse canta “Twinkle, twinkle, little bat” en la fiesta del té, está claramente haciendo alusión (paródica) a “The Star”, de las hermanas Ann y Jane Taylor en su libro *Original Poems for Infant Minds, 2 volumes, and Rhymes for the Nursery* (1806), si bien la canción original habla de una estrella, no de un murciélago (Miller 248).

En general, la intencionalidad del libro no parece clara para los críticos, ya que no se ajustaba al concepto de cuento de hadas o relato de aventuras típico de la literatura infantil del siglo XIX. El último cuarto de dicho siglo había sido muy fructífero en ese tipo de literatura, con obras como *The Water Babies* (Charles Kingsley, 1863) o *From Nowhere to the North Pole* (Tom Hood, 1875). Precisamente la historia de Alice tiene semejanzas con esta última, al tratarse de historias rocambolescas que tienen lugar en los sueños de un niño o niña. En octubre de 1887, el crítico literario Edward Salmon incluso insinuó en un artículo en la revista *The Nineteenth Century* que *Alice's Adventures in Wonderland* podría haber sido un plagio, por las similitudes que consideraba más que sospechosas:

Between Tom Hood and Mr. Lewis Carroll — to call Mr. D. C. Lutwidge by his famous nom de plume — there is more than a suspicion of resemblance in some particulars. Alice's Adventures in Wonderland narrowly escapes challenging a comparison with From Nowhere to the North Pole. The idea of both is so similar that Mr. Carroll can

hardly have been surprised if some people have believed he was inspired by Hood (Salmon 571).

Un mes más tarde, Carroll respondió a dichas acusaciones mediante una carta a la misma revista, aludiendo que no solo no había leído el libro de Hood, sino que su manuscrito había sido creado con anterioridad:

SIR, I find it stated, in an article on "Literature for the Little Ones," in your October number, that my little book, "Alice's Adventures in Wonderland," first published in 1865, was probably suggested by the late Mr. T. Hood's "From Nowhere to the North Pole," first published in 1864. May I mention, first, that I have never read Mr. Hood's book; secondly, that I composed mine in the summer of 1862, and wrote it out, in the form lately published in facsimile, during 1863? Thus it will be seen that neither book could have been suggested by the other. As it is, in my view, and no doubt in that of many others of your readers, an act of dishonesty to imitate another man's book without due acknowledgment, I trust to your sense of justice to allow this reply to the charge brought against me in the above-named article to appear in your forthcoming number (Carroll 744).

Además, dos años después, con la publicación de *The Nursery Alice*, adaptación de la historia para niños y niñas más pequeños, que se estudia en este trabajo más adelante, el escritor insertó un anuncio en la contraportada, subrayando su contrariedad ante el artículo de Salmon y negando toda posible influencia de la obra de Hood:

In October 1887, the writer of an article on "Literature for the Little Ones": in *The Nineteenth Century*, stated that, in 1864 "TOM HOOD was delighting the world with such works as *From Nowhere to the North Pole*. Between TOM HOOD and Mr. LEWIS CARROLL there is more than a suspicion of resemblance in some particulars. *Alice's Adventures in Wonderland* narrowly escapes challenging a comparison with *From Nowhere to the North Pole*. The idea of both is so similar that Mr. Carroll can hardly have been surprised if some people have believed he was inspired by HOOD." The date

1864 is a mistake. From Nowhere to the North Pole was first published in 1874 (Carroll, citado por Susina 73).

Como suele ocurrir con las grandes obras, la recepción crítica inicial fue heterogénea. A los críticos de *Illustrated London News* y *Pall Mall Gazette* les gustó; el de *Spectator*, que normalmente daba su aprobación, criticó la fiesta del té; en *The Athenæum* se consideró que era una historia rígida y recargada y en *Illustrated Times*, pese a conceder que el autor tenía una imaginación fértil, se afirmó que las aventuras de Alice eran extravagantemente absurdas y que producían más decepción e irritación que diversión. También se criticó el hecho de que la historia no estuviese estructurada en torno a un sistema lógico de “castigo - recompensa o desafío - respuesta”, por lo que el progreso del personaje no podía medirse en términos sociales, espaciales, temporales o morales, añadiendo que ahí radicaba la dificultad para algunos lectores, porque la narrativa parecía “as lost as Alice” (Leach 90).

De hecho, esta ausencia de la dinámica “castigo-recompensa” se enfatiza en el hecho de que sus propios errores la sacan de los errores previos, aunque, en realidad, acaban llevándola a situaciones aún peores y el alivio apenas dura. Pongamos como ejemplo el momento en que Alice llora tanto que, si bien teme ahogarse con sus propias lágrimas, estas se transforman en un río que la lleva a su (aparente) destino. No obstante, allí no solo no conseguirá lo que buscaba (una conversación con White Rabbit), sino que se verá inmersa en otra situación surrealista y cuyo fondo y forma coinciden en una metáfora perfecta: la “caucus-race” o carrera a ninguna parte, una suerte de competición absurda en círculos que varios animales (con el Dodo como líder) están llevando a cabo y en la que ella se involucra sin querer. De hecho, tenemos aquí un gran simbolismo cuando se da por hecho que todos han ganado y Alice recibe como premio el dedal que ella misma llevaba consigo desde el principio. No hay recompensas nuevas, no hay nada que no estuviera ahí antes. Esto nos puede sugerir que en realidad nada está sucediendo, todo es un sueño, así que, en el fondo, nada cambia, aunque así lo parezca. La “caucus-race” es un resumen de lo que será la historia en sí, incluso su forma, una “carrera” describiendo círculos, nos lleva a entender que estamos ante un relato circular. Alice empieza y acaba la historia en el mismo lugar, en el árbol del jardín bajo el que dormía. Cabe decir que el término *caucus* era una forma peyorativa que tenían los partidos políticos de Estados Unidos de referirse a la gestión de los comités de sus oponentes, aunque hoy en día se siga utilizando. Es posible que Carroll

quisiera reflejar el hecho de que la clase dirigente diera metafóricas vueltas en círculos sin llegar a ninguna parte, reclamando igualmente un premio por su labor (el dedal que le quitan y luego devuelven a Alice representaría los impuestos a los ciudadanos). Si bien se ha insinuado que esta escena podría estar influenciada por el séptimo capítulo de *Water Babies* (Charles Kingsley, 1862-63) y su comité de cuervos, concebido como una sátira política, pero las situaciones no tienen demasiado que ver entre sí (Gardner 38).

El libro en principio fue concebido para niños y destacaba por no tener moraleja ni enseñar nada, según el *Sunderland Herald* (citado por Jaques 27), y construirse en el punto donde la fantasía y la imaginación hacían desaparecer lo didáctico (Roberts 360), aunque se calificó como un libro delicioso para niños o para gente adulta (*The London Review*, citado por Jaques 27). Sin embargo, otros críticos han encontrado que las complejidades de *Alice* son un desafío demasiado alto para los niños, aludiendo que los adultos las disfrutarían más (Ross, n.p.). En *The Athenæum* se aseguraba que cualquier “real child” estaría más confuso que encantado ante la historia (844). Sin embargo, otros consideraron que la obra era apta para todas las edades, al combinar “childish simplicity” con “grown-up humor” (*Overland Monthly and Out West Magazine* 102, citado por Paktus y Murdoch). *The Times* concluyó: “Certainly we enjoy the walk with Alice through Wonderland, though now and then, perhaps, something disturbing almost causes us to wake from our dream” (8).

Aunque algunos críticos desaprobaban el exceso de imaginación, fue precisamente esto lo que hizo que la obra llamase la atención. Pese a que las colecciones de cuentos populares eran comunes en la época (por ejemplo, *Children's and Household Tales* de los hermanos Grimm, traducida por Edgar Taylor bajo el título *German Popular Stories* en 1823, o las obras de Hans Christian Andersen), pocos autores británicos se inclinaban por el cuento de hadas o incluían elementos del mismo como bases esenciales. Por ejemplo, *The Rose and the Ring* (William Makepeace Thackeray, 1854), podría considerarse un cuento de hadas pero narrado desde una perspectiva adulta y basado en el sentido común, sin dar mucha rienda suelta a la imaginación. Los libros ingleses para niños debían ser realistas, para así proporcionar lecciones de religión y moral, de cara a que el niño se convirtiese en un adulto virtuoso (Leach 89). Pero Carroll se desvía de esa línea, incluyendo elementos fantásticos como cambios de tamaño, transformaciones o multitud de animales parlantes, entre otros. Era la oportunidad de darle a la infancia una entrada a reinos fantásticos.

Cuando, siete años más tarde, se publicó *Alice Through the Looking-Glass*, los críticos, conscientes del enorme éxito de su antecedente, decidieron por adelantado que iba a ser bueno. Después, algunos lo glorificaron hasta el punto de hacer comparaciones improbables, como la de Henry Kingsley, que escribió que es la cosa más excelente que habían tenido desde *Martin Chuzzlewit*, de Charles Dickens. (Auden s. p.). Otras voces críticas disientían por completo de esto, alegando que, si bien ambas obras eran indudablemente inteligentes, no había nada extraordinariamente original en ninguna de ellas y no podían ser consideradas como el libro infantil más destacable su tiempo (Salmon 87).

No obstante, la forma en que Alice es presentada la ubica como una heroína-niña (lo cual no era habitual en la literatura de la época) que se muestra invariablemente razonable, con un gran autocontrol y educada, en contraste con los caóticos y temperamentales habitantes de Wonderland. Y precisamente por eso, tiene que adaptarse a un mundo sin leyes o, en el caso de *Through the Looking Glass*, la segunda novela, uno regido por leyes que ella no comprende. (Auden n.p.). Porque, a su manera, el *nonsense* tiene reglas estrictas. Su objetivo es construir con palabras un universo lógico meticulosamente seleccionado y controlado (Sewell 120). En este peculiar patio de juegos, la mente puede entonces manipular su material y construirlo basándose para ello en nombres de cosas y números. Así sucede en esta obra, en la que el lenguaje es lo que configura todo el universo al que Alice accede y los propios nombres de las cosas están relacionados con su significado en dicho contexto. Allí tiene que sobrevivir a una destrucción prácticamente total de lo que ella consideraba “lógico”; si bien ella decía aborrecer su vida y costumbres cotidianas y hablaba de su propio mundo en el que nada tendría sentido, una vez se ve inmersa en él, ya no se siente a gusto. Se niega a aceptar su nueva “realidad” y arrastra con ella al lector, que, en contraposición a las maneras obstinadas, soberbias e infantiles de la protagonista ante todo lo que se encuentra en Wonderland, simplemente se ríe. Desde el exterior sí se ve de una forma más relajada el *nonsense* de Wonderland, llegando incluso a disfrutarse. Pero Alice no sabe que ella misma también está “fuera”. De hecho, cuando entra en Wonderland ni siquiera tenía un plan para salir: su caída por la madriguera del conejo fue inesperada (si bien la persecución fue intencionada) y desde ese momento ya nada estará bajo su control. O eso cree. Porque, de hecho, el *nonsense* es su mejor arma contra el mismo: Constatar su existencia hace que pierda su poder sobre ella. La prueba está en que logra escapar de Wonderland cuando grita a sus perseguidores que no son más que una baraja de cartas. Al

expresar esa realidad, la pesadilla termina y Alice despierta. El poder estuvo siempre en ella. Sin embargo, esto refleja la importancia de la vuelta a la realidad, incluso en la fantasía: el aventurero vuelve a casa, el soñador despierta, la magia desaparece (Gilead 277). Fuerza un paso a la madurez tanto para los personajes como para el lector y no se deja un espacio a la esperanza. Alice, por ejemplo, volvería a Wonderland en *Through the Looking-Glass*, pero no se deja entrever en la obra, ya que esa segunda historia aún no se había concebido. Todo ha sido un sueño, la aventura, con esa ensoñación y con las páginas del libro ha terminado.

Se juzga también la violencia “gratuita”, la cual aparentemente no debería existir en ningún texto infantil. Hay maneras en que la representación de esta se justifica mediante un servicio a la justicia, rebajando el sadismo, el fervor pedagógico y el placer catárquico. Sin embargo, hay un tipo de historias que presentan la violencia sin otro fin que el de mostrar un ambiente de melancolía y fatalidad (Tatar 186). Este es otro de los motivos de las adaptaciones de la historia, buscan suavizarla de cara al público infantil, considerando los editores que se vendería mejor, si bien la obra original no excluía a ningún *target* lector.

Uno de los elementos más destacados de la obra original fueron las ilustraciones de John Tenniel. En su crítica a la obra, en junio de 1866, la revista juvenil *Aunt Judy's Magazine* expresó sobre esto: “Forty-two illustrations by Tenniel! Why there needs nothing else to sell this book, one would think”. Además, se entiende el propósito de autor e ilustrador de transmitir visualmente las sensaciones que Alice experimentaba. Por ejemplo, en la ilustración inicial del capítulo “The Pool of Tears” (Carroll 16), se muestra a la niña con un cuello desmesuradamente largo, y esto provoca que el lector anticipe su claustrofobia e incomodidad, al ver rotos los marcos y límites de la imagen (Leitch 182).

La importancia que Carroll concedió a dichas ilustraciones tiene su voz en la propia historia, cuando Alice se queja de los libros sin imágenes. No solo eso, sino que existe un episodio perdido de la segunda parte de la historia llamado “The Wasp in a Wig”, que fue suprimido por el autor al quejarse Tenniel de que no sabía dibujar una avispa y argumentando que el libro quedaría mejor sin esa parte de la historia (Gardner xxv). Cabe destacar que la Alice de las ilustraciones no está inspirada en Alice Liddell, que tenía el pelo corto y flequillo, sino en las pinturas de Dante Gabriel Rossetti y en su modelo Annie Miller (Gardner 12). En todo caso, la Alice de los bocetos originales del manuscrito de Carroll, hechas por él mismo, tampoco

se asemejan a su musa. En cuanto al resto de personajes, es probable, por ejemplo, que la inspiración para Duchess fuese el cuadro *The Ugly Duchess* (1513) de Quentin Matsys.

Además del (lento) inicio del auge de los estudios académicos de la obra, el siglo XX fue la época en la que la historia de *Alice* contó con las más famosas adaptaciones y se fue poco a poco transformando en un referente cultural, cuna de numerosos homenajes y parodias. De la misma forma que Carroll hizo un retrato satírico de la sociedad victoriana en su obra, a lo largo de la historia otros han utilizado Wonderland y a Alice como inspiración y base para sus creaciones críticas. Así, los surrealistas franceses de los años veinte y treinta consideraban a Carroll y *Alice* como ejemplos de honor de sus ideales. Louis Aragon tradujo libros de Carroll, Max Ernst los ilustró y André Breton definió a Carroll como “the vital solution to a profound contradiction between the acceptance of faith and the exercise of reason” (citado por Levin 176) y comparaba Wonderland con las frases más o menos fragmentadas que, cuando uno está solo y empezando a quedarse dormido, rondan por la mente (citado por Thomas 366). Ese aprecio del Surrealismo por *Alice* resurgió con Dalí, quien ilustró una edición especial de la obra en 1969. De igual modo, algunos novelistas modernos han hecho sus propios homenajes a la obra. Por ejemplo, Virginia Woolf escribía: “To become a child is very literal; to find everything so strange that nothing is a surprise; to be heartless, to be ruthless, yet to be so passionate that a snub or a shadow drapes the world in gloom. It is so to be *Alice in Wonderland*. It is also to be *Alice Through the Looking-Glass*”. (Citada por Phillips, 48). Además, Woolf se pronunció sobre el debate acerca de si las aventuras de *Alice* se trataban de obras para niños o no, decantándose por lo segundo: “The two *Alices* are not books for children, they are only books in which we become children” (Woolf 254).

Queda claro por tanto que Carroll y *Alice* han llegado hasta nuestros días como mitos e iconos culturales, a menudo siendo alejados de las figuras históricas de Charles Lutwidge Dodgson y Alice Liddell. Ellos mismos se alejaron entre sí, y es probable que se haga alusión a ello cerca del final de *Through the Looking Glass*: el escritor estaría representado por White Knight, cuyo último encuentro con la protagonista deja claro que ella estaba más interesada en convertirse en reina (en hacerse adulta) que en los juegos y cuentos de Carroll (Susina 7).

De la misma forma que “Lewis Carroll” se convirtió en un mito y, al mismo tiempo, en la máscara tras la que se ocultaba Charles Lutwidge Dodgson, Alice Liddell tuvo que vivir con el peso de ser el personaje *Alice* durante toda su vida (Leach 9). En un viaje a Nueva York en

el que se le otorgó un grado honorario en la Universidad de Columbia, se le presentó en los titulares de prensa como “‘Alice’ here for Fete”, relegándose “Mrs. R. L. Hangreaves” a la letra pequeña. Tras este viaje le confesó a su hijo que estaba cansada de ser *Alice in Wonderland*, añadiendo que, si bien eso podría sonar desagradecido y que lo era, ella ya estaba simplemente cansada (Cohen, *Interviews and Recollections* 521). Ambas personas y sus *alter egos* han pasado a la historia y, más que eso, Carroll y Alice continúan creciendo, evolucionando y transformándose aunque Dodgson y Alice Liddell ya no estén, sus personajes los han vuelto inmortales.

#### 4.2 .*Alice* en su entorno: La época victoriana

La primera etapa histórica estudiada en esta investigación se sitúa entre 1865 (año de publicación de la obra original, *Alice’s Adventures in Wonderland*) y el inicio del siglo XX, previo al estallido de la I Guerra Mundial. Esta época coincide con la era victoriana en Inglaterra y será este período el que se toma como contexto histórico y social de dos obras, además de la original: *The Nursery Alice*, una adaptación de la obra original por parte del propio Lewis Carroll destinada a niños de hasta cinco años de edad, y *Alice in Wonderland. A Dreamplay for Children*, primera adaptación teatral y la única que Carroll autorizó, llevada al escenario por Henry Savile Clarke en 1886.

Para algunos lectores no contemporáneos de Carroll, *Alice’s Adventures in Wonderland* y *Through the Looking-Glass* constituyeron su primer encuentro con la sociedad y vida de la época victoriana (Auerbach 31). Con su mezcla de curiosidad, lógica de la locura y formalidad de etiqueta, el lector adulto podía adentrarse en la mente victoriana a través de las aventuras de una niña.

The Child is the interpreter of the People. Nay, he *is* the People with their inborn truth before they come deformed, the People without vulgarity, without uncouthness, without envy, inspiring neither distrust nor repulsion. Not only does the Child interpret the people, he also justifies and exonerates them in many things . . . No, childhood is merely an age or a degree in life, it is the People, the innocent People (Michelet, citado por Gordon 94).

Si bien a menudo se relaciona esta definición con Gavroche, el niño revolucionario de *Les Misérables* (1862) de Victor Hugo, puede en este caso asociarse a muchos personajes infantiles, como en el caso de Alice, siendo una forma de ver una parte de la sociedad que no tenía el papel protagonista en los hechos históricos pero que formaban parte de ellos. Estaban ahí y actuaban como ojos y oídos con una objetividad distinta de la de un adulto, ofreciendo una visión desprovista de prejuicios, sin basarse en experiencias vitales específicas a la hora de relacionarse con la sociedad, de ser una porción de ella.

De Alice se ha dicho que es un tributo a la infancia victoriana, definiéndola como capaz, modesta, recatada y sosegada, palabras que se quedan un poco anticuadas a día de hoy, pero que ella es capaz de redimir (de la Mare 59). Se la considera, por tanto, un modelo en miniatura de las virtudes victorianas. Pese a haber acabado en Wonderland por un comportamiento temerario y una curiosidad excesiva (cualidades poco deseables en las mujeres y niñas de la época), se le atribuye una sagacidad que le hace ganar la mayoría de las trifulcas a pesar del *nonsense* reinante más allá de la madriguera del conejo. Además, se destaca que Wonderland es un mundo de crueldad, destrucción y aniquilación y, pese a estar constantemente amenazada, Alice se mantiene afable y sonriente (Schilder 289), aunque insiste en actuar como una adulta y repetir todas las reglas que ha escuchado durante toda su vida. El lugar al que llega en su aventura le ofrece la posibilidad de jugar y despreocuparse, pero ella continúa intentando hallar lógica en todo lo que experimenta, aspirando a controlarlo finalmente (Auerbach 31). Sin embargo, también se la acusa de tener una conducta relativamente pasiva, acorde con lo que se esperaba de una mujer, siendo casi rebajada a una suerte de hilo conductor. Tanto en la obra de Carroll como en la mayoría de las adaptaciones, Alice es testigo, observadora y oyente de los eventos, canciones e historias que experimenta (Bonner y Jacobs 42). Además, por lo general, las adaptaciones tratan la historia como una serie de episodios que se prestan a la selección y reestructuración, como un programa de variedades de los años 50, quedando entrelazados entre sí solamente por la presencia de Alice, cuyo rol sería similar al de un maestro de ceremonias televisivo (Leitch 185).

No obstante, no todos los críticos coinciden en esta identificación, ya que también se señala que los niños victorianos solían ser ángeles destinados a una muerte prematura (tal como ocurre en las novelas de Charles Dickens y Harriet Beecher Stowe) o damitas imposiblemente

virtuosas (Leach 90), encarnando Alice un prototipo desequilibrado entre estos; no se insinúa de ninguna manera una posible muerte prematura y la virtuosidad de Alice es vista en el contexto de Wonderland, a donde no hubiese llegado si no fuese por saltarse ciertas normas, no atender a sus lecciones y una curiosidad que no se presupone a las niñas (a los niños sí) de la época. Por tanto, no solo la protagonista duda de quién es, sino que los lectores y críticos tampoco llegan a una conclusión unitaria.

¿Y cómo la definía su creador? En el artículo “Alice on the Stage”, escrito para *The Theatre* acerca de la primera adaptación teatral de la obra, que se estudiará más adelante en esta tesis, Lewis Carroll escribió:

Loving, first, loving and gentle: loving as a dog (forgive the prosaic simile, but I know no earthly love so pure and perfect), and gentle as a fawn: then courteous—courteous to all, high or low, grand or grotesque, King or Caterpillar, even as though she were herself a King’s daughter, and her clothing of wrought gold: then trustful, ready to accept the wildest impossibilities with all that utter trust that only dreamers know; and lastly, curious—wildly curious, and with the eager enjoyment of Life that comes only in the happy hours of childhood, when all is new and fair, and when Sin and Sorrow are but names—empty words signifying nothing! (Carroll s.p.).

Esto nos explicita de forma clara la complejidad no solo del personaje de Alice, sino de la propia imagen de la infancia victoriana. En realidad, ella no es excesivamente modosa ni demasiado traviesa. Oscila entre ser damisela en apuros y heroína. Toma decisiones e intenta establecer su identidad basándose en conocimientos adquiridos a través de su educación, como cuando recita el poema a Caterpillar. Dichas cualidades no le sirven de nada en Wonderland, desvelándose por tanto una crítica a la excesiva importancia concedida a la educación y a la experiencia de unas vivencias controladas. Asimismo, hay un mensaje subyacente de rechazo a la autoridad, al presentarse a los adultos como figuras exageradas y ridiculizadas y una reivindicación de los derechos de los niños y su libertad de pensamiento. No obstante, también se puede observar una distinción entre figuras autoritarias femeninas (Queen of Hearts, Duchess), más crueles y despiadadas, mientras que personajes masculinos como King of Hearts o White King se presentan como más amables y benevolentes, acercándose a la imagen de figura

paterna positiva. Esto podría deberse a que Carroll expresó en una carta que la muerte de su padre fue el golpe más terrible que sufrió en su vida, con lo cual podría haber vertido esos sentimientos en sus personajes (Gardner xv).

La sociedad victoriana no es solo la que recibirá la obra y las citadas adaptaciones, sino que es un elemento activo más en la obra de Carroll, ya que se dejan numerosas referencias a través de hechos y personajes, siendo la narración entendida como una crítica a dicha sociedad. Desde esta perspectiva, el libro es una reacción contra los modelos de educación victorianos, aludiendo a que todos los adultos, especialmente los gobernantes o docentes están locos o son crueles. Las figuras de autoridad son retratadas como personas malvadas, absurdas o ambas cosas. De hecho, cuando Cheshire Cat es confrontado por King of Hearts por su forma de mirarle, Alice afirma que un gato puede mirar a un rey, que lo ha leído en un libro, aunque no recuerda en cuál. El libro, según sugiere Frankie Morris en la revista *Jabberwocky* (1985), podría ser *A Cat May Look upon a King*, de Archibald Weldon (1652), un mordaz ataque a los reyes ingleses con el que se da a entender, a través de ese dicho popular, que los percibidos como “inferiores” tienen ciertos privilegios en presencia de sus superiores (Gardner 104).

También se entiende una crítica al papel de la mujer en la sociedad victoriana, llegándose a decir que los libros de Alice son casi “a comic compendium of feminist issues” (Little 195). El papel femenino consistía en ejercer como esposa y madre al tiempo que se aplicaban los ideales religiosos al contexto familiar. El poema “The Angel in the House”, creado por Coventry Patmore en 1854, refleja el ideal de mujer de la época: dócil, pasiva, encantadora, empática y, sobre todas las cosas, pura. No obstante, el movimiento feminista posterior luchó contra esta imagen impuesta, siendo especialmente relevante el libro *Killing the Angel in the House* (1922), de Virginia Wolf. Por lo general, a las mujeres se las separaba de la esfera pública, quedando confinadas al área doméstica, principalmente en el caso de aquellas de clase media. No obstante, también en esa época comenzaron a ser empleadas en las fábricas, lo cual no las eximía de sus labores de mantenimiento de la casa y crianza de los hijos. La independencia de la mujer era prácticamente inexistente, dependiendo de padres o marido y quedando a cargo de familiares, enseñantes o amas de llaves si se diese el caso de la ausencia de varones. Sin embargo, en la obra vemos que, si bien Alice está a cargo de su hermana, quien también le da clases, la niña no encaja en el ideal dócil y obediente que se le supone. Se la define como activa, valiente e impaciente, altamente crítica con los adultos que conocía (Lurie 7).

También se considera que el hecho de estar “Underground” supone una forma de representar la opresión, siendo Alice la imagen de una mujer resistiendo al sistema (Little 204). La asertividad, vitalidad y curiosidad son sus distintivos, demasiado “*Un-Victorian*” para la época, lo cual se extendería incluso hasta nuestros días: “Faced with continuing mistreatment and stereotypical expectations, today’s young women do well to ask themselves, what would Alice do?” (Lloyd 17).

Sin embargo, no todos los críticos están de acuerdo. Otra corriente considera a Alice la más victoriana de las mujeres del libro, señalando que, en el contexto de Wonderland, con los rudos modales de Mad Hatter, la violencia de Duchess o el comportamiento salvaje de Queen of Hearts se pone de manifiesto que es un mundo incivilizado y la protagonista representaría a la correcta mujer inglesa que les enseñaría modales y que actúa como guía moral (Ciolkowski 7). Además, se dice que los valores domésticos y femeninos están presentes en la obra, señalando que la historia de Alice presenta una infancia feliz, llena de afecto que forjará su transformación en una buena esposa y madre (Geer 2). De hecho, se ha entendido que este es el fin último y el futuro de la niña, siendo Wonderland su preparación para convertirse en una madre sacrificada, y por esto sus esfuerzos son premiados con más trabajo: “The children are rewarded with sweets; Alice is rewarded with the sweetness of working for others” (Susina 44).

Si bien las clases sociales no son fáciles de subdividir de manera exacta, en la era victoriana podemos distinguir tres: Aristocracia, burguesía y proletariado. Tanto la obra original como las dos adaptaciones del período estudiado en este capítulo están dirigidas a las primeras dos clases, ya que son quienes poseen medios y tiempo para dedicar a la cultura y sus diversas amenidades, como la lectura y el teatro. La clase más alta, la aristocracia, al no tener que trabajar sus tierras ni ganar un salario, centraba su vida en el ocio. Su estilo de vida se resumía en la estancia en sus mansiones (en ocasiones en Londres durante el invierno y sus residencias en el campo en verano), la organización y asistencia a fiestas y eventos y las vacaciones en las playas de moda, así como deportes y actividades como el croquet o la caza del zorro. En *Alice’s Adventures in Wonderland* podemos ver en Duchess una encarnación de todo esto. Cabe destacar que contar el episodio del croquet o aludir a las *bathing machines* en episodios de la obra original significa que el lector estará familiarizado con estos conceptos, que conocerá las reglas y modos del croquet, ya sea por haberlo jugado o haber sido espectador, y que habrá ido de vacaciones a la playa y probado los artilugios para el baño. Todo esto nos indica más

claramente que el receptor pertenece a las clases altas de la sociedad. No obstante, el turismo empezaba a aflorar en las clases medias, e incluso en las trabajadoras, que al disponer de un modesto aumento de dinero y tiempo, comenzaron a acudir en familia a pasar unos días en la costa.

La burguesía o clase media también es destinataria de la obra y sus adaptaciones, ya que con las reformas laborales de la segunda mitad del siglo, especialmente la reducción de jornada a nueve horas en 1870 (de la cual se beneficiaron principalmente las mujeres y niños empleados en las fábricas), el tiempo disponible para el ocio se amplió y este sería dedicado especialmente al deporte y al teatro. No obstante, el culto al trabajo y la crítica a la ociosidad aristocrática está presente en el sector de la burguesía más vinculado al movimiento evangélico. Se trata de una época muy agitada en cuanto a la conciencia social, al creer en la ascensión a través del propio esfuerzo y criticar la ineffectividad del Gobierno, dado que no lograba solucionar problemas como la pobreza o el radicalismo popular. La burguesía se sentía frustrada por no poseer poder político y comenzó a agruparse en asociaciones de distintos ámbitos (benéficas, culturales, recreativas, religiosas...) para intentar solventar los problemas y buscar el asentamiento social. Es también durante esta época cuando logran la reforma parlamentaria y ganan el derecho a voto. Si bien en principio este estaba solamente reservado a los hombres, la situación cambiaría con el auge del movimiento sufragista. Durante la segunda mitad del siglo diversos grupos de *suffragists* se habían ido formando y en 1897 diecisiete de ellos se unieron para formar la National Union of Women's Suffrage Societies (NUWSS).

Las opciones de ocio en la época eran variadas y se incrementaron con la industrialización. En su inicio la mayor parte de los festejos se aparejaban con ferias (lo cual favorecía el comercio), pero con el tiempo estas fueron perdiendo importancia en favor de actividades recreativas como la música, el teatro y el circo. La cultura de *pub* se había hecho más fuerte, ampliando su situación como espacio de ocio y esparcimiento, ya no era solo un lugar donde comer y beber, sino que además se empezaba a destinar parte del espacio a salón de canto, siendo así precursor de los *music-halls*. Los deportes no solo seguían vigentes sino que algunos de los más populares, como fútbol tradicional, críquet o remo, empezaron a orientarse hacia la profesionalización. Las universidades fueron muy importantes para el desarrollo de los mismos, aumentando la audiencia popular y comenzando a proliferar los clubes, lo cual posibilitó la creación de competiciones nacionales.

Además de los deportes, el entretenimiento más popular de la época era el teatro de variedades o *music-hall*, nacido, como se acaba de indicar, de los salones de canto de los *pubs* y los teatros londinenses más modestos. De este modo la gente disfrutaba del espectáculo, que consistía usualmente en un actor interpretando diversas situaciones cómicas y satíricas que solían ser cantadas, mientras comía y bebía. Si bien en un principio el público era de clase baja y mayoritariamente masculino, este tipo de espectáculos se popularizó y comenzó a llamar la atención de empresarios que explotaron su éxito comercial construyendo teatros mayores (principalmente en Londres) para este uso específico, buscando la profesionalización de los actores y ofreciendo un contenido de mayor calidad, además de un espacio más elegante y confortable para el espectador, ya que se pretendía atraer a clases más altas.

Nos interesa especialmente el terreno de la lectura, que también se benefició de la mayor disponibilidad económica y tiempo libre de la burguesía y clases trabajadoras, así como del incremento de la alfabetización y el abaratamiento de la prensa. Esto último se dio especialmente tras la abolición en 1855 del *stamp act* o Ley del Sello, impuesto que tenía por objeto ayudar a pagar a las tropas instaladas en Norteamérica tras la Guerra de los Siete Años, así como controlar la libertad de prensa creciente en las Colonias. También seguía vigente la llamada literatura de cordel, fomentándose así la edición de publicaciones baratas destinadas a los sectores sociales menos cultivados. Constatamos así que la separación de clases en el ocio continuaba vigente aunque la oferta se incrementase y el tiempo y los recursos económicos para ello también.

En cuanto a la posición de la infancia durante la época, la evolución social también fue importante. Desde la década de 1830 se avanzó en materia de derechos y leyes para la protección de los niños en casa, en la escuela y en el trabajo. La influencia romántica había hecho germinar la idea de que los niños eran seres puros que debían disfrutar de su infancia, considerándose este período como una etapa de dependencia y desarrollo (Gubar s.p.). La literatura se encargó de moldear esta imagen conforme avanzaba el siglo, buscando que el lector empatizase con el aura angelical que se les otorgaba. No obstante, la mortalidad infantil continuó siendo alta, la escolarización escasa y el trato en el trabajo desconsiderado, por lo que, en la práctica, los niños continuaban siendo desfavorecidos, al menos los de las clases más bajas. Debe tenerse en cuenta que Inglaterra era durante el reinado de la reina Victoria, una sociedad en la que predominaban los niños, ya que uno de cada tres habitantes de Inglaterra tenía menos de quince años (Gubar

s.p.). La industrialización trajo consigo un aumento de la población, así como una progresiva urbanización. A finales de siglo la mayor parte de la juventud vivía en núcleos urbanos. Las familias eran numerosas y esta tendencia solamente comenzaría a decrecer mucho más adelante, cuando se popularizaron los anticonceptivos en el siglo XX. Esta situación provocaba que los recursos fuesen escasos y de mala calidad, lo cual conllevaba altas tasas de mortalidad infantil. Y aquellos que sobrevivían enseguida entraban a formar parte del mercado laboral: los niños en minas de carbón y en la industria textil y las niñas, incluso a la edad de cinco años, comenzaban a formar parte del servicio doméstico. Aquellos que vivían en el campo trabajaban en granjas y fábricas, mientras que los que vivían en la ciudad se convertían en vendedores ambulantes o traperos. Además, en vez de ser protegidos con una legislación especial, se les concedieron derechos como el salario mínimo o el control de horas más tarde que a los adultos. De hecho, el sistema judicial los trataba como a adultos en cuanto a que podían ir a la cárcel o “workhouses”, es decir, a realizar trabajos forzosos. Existen incluso registros de niños llevados a la horca por crímenes menores hacia 1850 (Gordon 101). Por todo esto, había una gran posibilidad de que no llegasen a alcanzar la madurez fisiológica y psicológica, así que se tendía a acelerar su desarrollo, cuanto antes se convirtiese el niño en adulto, o, al menos, lo aparentase, mejor (Rogers 42).

Por otra parte y paradójicamente, una persona adulta percibida como loca o trastornada podía ser reducida al status de niño. Esta degradación había sido aún peor en el siglo XVIII, cuando directamente eran considerados como animales (Foucault 164). Existía, además, una distinción entre “lunatics” y “pauper lunatics”, basada en las posibilidades económicas de cada persona, una cuestión de clase que determinaría el ingreso de cada paciente en una institución y el tipo de tratamiento que recibiría (Kohlt 154). Por ejemplo, los *county asylums* tenían un mayor tamaño y estaban destinados a albergar “insane poor requiring some form of institutional care”, cuyas cifras no dejaban de aumentar a causa de los cambios sociales y económicos de la primera mitad del siglo XIX (Parry-Jones 1). Por esto, comúnmente estaban desbordados y los cuidados eran deplorables. Había tres tipos de pacientes categorizados según la *Lunacy Act* de 1845: “Lunatics, idiots, and persons of unsound mind” (Wright 16): “Idiots”, serían quienes desde el nacimiento carecían de la capacidad de raciocinio, “Lunatics”, las personas que a veces podían razonar, pero en otras ocasiones no, y “Persons of unsound mind” serían lo que,

simplemente, eran incapaces de manejar sus asuntos o a sí mismos, pero no entraban en ninguna de las anteriores categorías.

No fue hasta 1858 cuando, según se publicó en la revista *Medical Times and Gazette*, los métodos de tratamiento como ataduras, cadenas, celdas de aislamiento o chaquetas de fuerza fueron sustituidos por sistemas no restrictivos y más terapéuticos, como bailes, conciertos, conversaciones y talleres públicos entre los internos. No obstante, es probable que los anteriores tratamientos fuesen todavía aplicados a ciertos pacientes de carácter más peligroso (Kohlt 2026, 154-155). También se cree que algunos métodos de recompensa como acceso a tabaco, alcohol, té, café o algún otro premio fueran utilizados como refuerzo positivo (Ellis 308).

Robert Wilfred Skeffington Lutwidge, tío de Carroll, fue comisario de “Lunacy”, el departamento para el control de los hospitales para trastornos mentales (Asylums), creado tras la Lunacy Act de 1845, ocupando este puesto entre los años 1853 y 1873. Se considera que tuvo gran influencia en sus los intereses culturales y académicos de su sobrino (Kohlt 147-148). Su muerte a manos de un interno de uno de los hospitales que visitaba (*The Times*, 30 de mayo de 1973, citado por Torrey y Miller 33) pudo causar un gran impacto en el escritor, especulándose que su poema “The Hunting of the Snark”, escrito un año después, pudo ser una referencia a este hecho, aunque Carroll nunca lo confirmó, dando lugar a otras teorías, como la de que es una alegoría de una expedición al Ártico, inspirada en la búsqueda de la Ballena Blanca de Herman Melville (Torrey y Miller 34).

El propio Carroll relacionaba los sueños con la locura, puesto que consideraba que al soñar tenemos una vaga conciencia de la realidad y hacemos cosas insensatas, y que la demencia podría definirse como la incapacidad de distinguir el sueño de la vigilia, añadiendo que el primero tiene su propio mundo y que a menudo es tan natural como el otro (Gardner 81). La línea entre la locura de los habitantes de Wonderland y la propia Alice, que está soñando, se difumina con estos conceptos.

Por otro lado, la “supresión” de la infancia al tratarse a los niños como adultos en miniatura, incluso en la forma de vestir (Rogers 41), sirvió para aliviar a los padres de sus responsabilidades. Conforme a esto, los niños acaban siendo “huérfanos” *de facto*, ya que los progenitores solo formaban parte indirectamente de la vida de sus hijos. Esto provocaba dos efectos inquietantes: por un lado, cada adulto participaba libremente en la fantasía de la infancia, no habiendo separación entre sujeto y objeto (Gordon 101), y por otra parte, esta situación

constituía una amenaza a la estructura familiar, ya que la adaptación del individuo llevaba, en el caso de los niños, a una suerte de adopción social. El huérfano no lo es en cuanto a sus circunstancias familiares literales, sino en base a las relaciones que se establecen con los padres, o la ausencia de dichas relaciones. Alice intenta construir una familia social con los animales de Wonderland, pero ellos se comportan como adultos, como los mismos adultos con los que ella se relaciona en la superficie, si bien exagerados hasta la parodia. La niña intenta entender qué esperan de ella, como si eso fuese crucial para definirse a sí misma. Su educación, en términos de aprendizaje práctico, se forja en base a la culpa y el castigo cuando ofende a los animales o pone en duda la corrección política y legitimidad judicial de Queen of Hearts, siempre con resultados negativos. De hecho, existe una marginación explícita, un odio al extranjero, ya que las normas sociales dictarían que Alice, siendo una invitada, debía ser tratada con más respeto y consideración, y, sin embargo, se ve rechazada. Lo extraño no es aceptado en esa sociedad y podría llegar a insinuarse un punto de xenofobia, ya que, para ellos, Alice es “extranjera”, no solamente diferente, pues allí hay muchísimas criaturas distintas entre sí y coexisten pacíficamente. Entendemos, por tanto, que este tipo de relaciones familiares (por parentesco o sociales) constituyen una base en la construcción de la identidad o la propia percepción de la misma, incluso si se basan en el rechazo por parte de las figuras de autoridad. Los niños de la época oscilaban entre ser tratados como mini-adultos o no ser tenidos en cuenta en absoluto.

El paso a la adolescencia era, si cabe, una situación aún más complicada, ya que era una fase intermedia que apenas se tenía en consideración, pero sí existía a nivel biológico y emocional. Podemos encontrar dos metáforas de ello en la historia de Alice: por una parte, en cuanto a su relación con la comida, ya que se la trata de una manera diferente dependiendo de su tamaño en cada ocasión; por otra, toda la cuestión de la identidad (o la búsqueda de la misma) es una representación de la *girlhood* que una preadolescente como la protagonista estaba a punto de experimentar. Ella misma afirma que ya no sabe quién es, que ha cambiado tanto que ni ella lo sabe, llegando incluso a no reconocer su propia voz cuando intenta recitar “How Doth the Little Crocodile”, lo cual se relacionaría con los cambios físicos, incluida la vez, durante la adolescencia. Y los otros personajes también la perciben de distinta forma, como por ejemplo White Rabbit, que insiste en llamarla por otro nombre, confundiéndola con su empleada de hogar (de hecho, Mary Ann, como él la llama, era en aquel tiempo un eufemismo británico para

referirse a una sirvienta), o la paloma que se asusta cuando a Alice le crece el cuello y le pregunta quién o qué es ella (Levin 182). De la misma manera, tanto en relación a la comida y bebida como a la identidad, se han propuesto interpretaciones que aluden a trastornos como la anorexia o la ansiedad, ante los problemas con las cosas que come o bebe o las constantes referencias a que Alice estaba perdida, no sabía qué hacer, no recordaba su propio nombre, no podía encontrar la palabra para árbol, por ejemplo (Schilder 285). El problema es que directamente el concepto de identidad en Wonderland es fluido, cuando no inexistente. Por ejemplo, una baraja de cartas pueden ser los súbditos / esclavos de una reina, un bebé puede transformarse en cerdo y la luna puede ser la sonrisa de un gato (Rackin 397).

Resulta evidente que durante casi toda la historia la protagonista busca el tamaño ideal para encajar en Wonderland, lo mismo que los niños, preadolescentes y adolescentes tenían problemas para ser considerados en los entornos de la época. El hecho de estar parcialmente en el margen de la sociedad es lo que hace que Alice consiga viajar a través de Wonderland, representando eso su status de “indefinite identity” o “unlimited becoming”, haciendo que esa identidad dependa simultáneamente de su interior y de lo que la rodea, ya que, si bien cae literalmente en Wonderland, Wonderland ya estaba en ella (Deleuze 117). Esto se relaciona con el hecho de que, en realidad, la identidad no está limitada a algo que reside dentro del individuo y se mantiene relativamente estable y firme una vez que se encuentra, sino que puede ser descubierta por la maduración e introspección profunda, relacionándose tanto con procesos sociales internos y externos (Huntemann y Morgan 310).

Además, está la cuestión de su *girlhood* y su camino a la adolescencia, que se convierten en un problema que conlleva cierta oscuridad, ya que implica que, por el hecho de ser una chica, será necesariamente proclive a ser víctima de violación o corrupción, poniendo de relevancia los riesgos a los que se exponen las niñas por el mero hecho de serlo (Heatwole 43). En este caso, se dejan claros los desafíos de la edad preadolescente y el camino a la madurez: cambios físicos drásticos, aumento de la independencia, tendencia a correr riesgos, presión del grupo social de referencia, auto-descubrimiento y formación de la identidad (Strasburger y Wilson 15). La independencia se hace mayor porque los padres comienzan a dar la oportunidad a los adolescentes a que tomen pequeñas decisiones, lo cual enfatiza la importancia de un grupo social afín, subrayada por la necesidad de pertenencia y aceptación. La tendencia a correr riesgos está relacionada con el egocentrismo adolescente (Elkind s.p.), que implica que los

chicos y chicas suelen estar demasiado preocupados por su propia apariencia, imagen y sentimientos, asumiendo que otra gente está igualmente interesada en ellos; esto suele llevar a una ilusión de invulnerabilidad (Fleagar y Wertag 216) y consecuencias negativas, aunque amplía las posibilidades de descubrimiento. Alice cumple todos los puntos uno por uno:

- Cambios físicos drásticos: modificaciones de tamaño constantes.
- Aumento de la independencia: está sola en Wonderland; desde el mismo momento en que decidió seguir a White Rabbit, todas las decisiones han sido suyas.
- Tendencia a correr riesgos: de nuevo, perseguir al conejo y todo el viaje que eso ha conllevado la he hecho arriesgarse constantemente, incluso con el desafío a Queen of Hearts.
- Presión del grupo social de referencia: en este caso no existe un grupo social específico, pero busca ser aceptada en Wonderland o, al menos, bienvenida, y bien considerada por los adultos que la rodean.
- Auto-descubrimiento y formación de la identidad: la base de la historia es esa, la configuración y reafirmación de la identidad de Alice.

Escritores como Charles Dickens reflejaron la precaria situación de la infancia en sus obras. Este modo de denuncia conmovió a parte de la sociedad pero no lo suficiente. El propio Príncipe Alberto de Sajonia-Coburgo-Gotha, marido de la Reina Victoria, proclamaba que los niños eran parte del poder productivo y una fuente de ingresos para las familias, por lo que gran parte de la sociedad consideraba que no era primordial que disfrutasen de una infancia ociosa. El propio Carroll celebra esta etapa como el breve y efímero período en el que incluso las niñas podían seguir a los conejos blancos antes de ser atrapadas por la que se consideraba “dull reality of womanhood” (Ross 56-57).

Por supuesto, esto se aplica principalmente a la infancia de clase media, pero los de la alta burguesía y aristocracia eran tratados con ambigüedad. En ocasiones se les consideraba adultos en miniatura y en otras como seres cuyas opiniones y sentimientos no importaban demasiado, al considerárseles poco inteligentes y formados, sin experiencia vital relevante. El ideal era la inocencia, siendo el objetivo que dedicasen esos años a la educación y al ocio. No obstante, este ocio no siempre era directamente orientado a ellos, sino que participaban de las

actividades lúdicas de los adultos, como el croquet. El propio Carroll dedicó tiempo a inventar nuevas maneras de jugar a juegos familiares, imprimiendo folletos acerca de los mismos, incluyendo las reglas del complicado juego “Croquet del Castillo”, con el que entretenía a las hermanas Liddell (Gardner 102). También la danza era una actividad social que practicaban niños y adultos, siendo algunas modalidades especialmente difíciles. La contradanza era una de las más complicadas, y las niñas Liddell la habían aprendido con un profesor particular. En el libro encontramos la Contradanza de los Bogavantes, que podría ser una burla de la “Cuadrilla de los Lanceros”, una danza andante en la que participaban desde ocho hasta dieciséis parejas, muy popular en los salones de baile ingleses de la época (Gardner 116-117).

Si bien en 1851, un tercio de la infancia no recibía educación de ningún tipo, a final de siglo, cerca del 90% acudían a la escuela durante siete u ocho años, aunque lo más común para la gente pudiente era contratar a un tutor o institutriz privados que enseñase a sus hijos en casa y cuando fueran mayores, los chicos fuesen enviados a escuelas como Eton o Rugby, mientras que las chicas permanecerían en casa y se las instruiría en actividades como el canto, el piano o la costura. Carroll hace una crítica a este tipo de educación a través de Mock Turtle, quién se burla de Alice y las disciplinas que aprende, afirmando que su colegio no es muy bueno, mientras que en el suyo en el recibo ponía “French, music, *and washing*—extra” (Carroll 85), enseñanzas y actividades que se ofrecían adicionalmente (con cargos) en los internados y aparecían así en los recibos.

Todo esto se aplicaba a los estratos más adinerados de la sociedad, ya que las familias de clases más humildes no podían permitirse la escolarización y necesitaban mayores ingresos, por lo que sus hijos trabajaban. De hecho, esta diferencia de poder adquisitivo marcó dos etapas en la difusión de *Alice’s Adventures in Wonderland*, ya que durante la publicación de la primera edición, el público de Carroll era únicamente la infancia de clase alta, pues solo sus padres se podían permitir su coste: siete chelines y seis peniques. Por eso, años después, Carroll decidió que se publicase también en Macmillan una versión más barata, llamada “People’s Edition” de *Alice*, con un precio de dos chelines y seis peniques, que vio la luz en 1887: “My feeling is that the present price puts the book out of the reach of many thousands of children of the middle classes, who might, I think, enjoy it (below that I don’t think it would be appreciated)” (Carroll, citado por Susina 37). El escritor era consciente de que la infancia de la época estaba sujeta a

duras divisiones sociales y económicas y quiso hacer su obra más accesible a estos, ya que, pese a las condiciones, hacía décadas que ya eran público objetivo de la literatura.

Durante la época victoriana hubo un crecimiento de la oferta de productos de entretenimiento dirigidos a la infancia: juguetes, revistas, libros... lo que dio lugar a una época dorada de la literatura infantil. Un período en el cual las representaciones de la niñez llegaron a una posición privilegiada, presentando esta etapa vital como un espacio protegido y protector, nostálgico y cerrado a los deseos y experiencias adultos (Roth 23). Algunos de los libros de ficción que reflejan la infancia y su tratamiento en la época son *Holiday House* (1839), de Catherine Sinclair, *A Book of Nonsense* (1846), de Edward Lear, y la obra de Carroll de la que parte este estudio, *Alice's Adventures in Wonderland* (1865). Este mismo autor defendía que la inocencia inconsciente de la infancia era muy bella y provocaba un sentimiento de reverencia, como en presencia de algo sagrado (citado por Morton Cohen, *House of Macmillan*, 381).

De la misma forma, autoras como Juliana Ewing, Mary Louisa Molesworth y E. Nesbit transmiten con sus obras un retrato realista del ambiente de *nursery* de clase media con sus juegos, pequeños teatros y jardines para el ocio de los más pequeños. El arte también nos deja ejemplos de pinturas de carácter doméstico y costumbrista que reflejan la vida de la infancia de la época. Uno de los más famosos es "My First Sermon" de John Everett Millais (1862-3). Además, los niños y niñas no solo eran público sino también imagen, poniéndose el foco en ellos como nunca antes en cuanto a publicidad, carteles, calendarios... Otra obra de Everett Millais, "Cherry Ripe" (1879), fue distribuida como póster central de un anuario navideño, del cual se vendieron rápidamente 500.000 copias. Otros artistas como Kate Greenaway (1846-1901), conscientes del éxito de las imágenes de la infancia, empleó esta temática en sus acuarelas, que fueron utilizadas en libros, calendarios, material de papelería y ropa.

Durante esa época, los más jóvenes comenzaban a ser protagonistas también en los escenarios. En 1880, la compañía Drury Lane Theatre contratava entre 150 y 200 niños y niñas por obra. Es la época de niños prodigio como Jean Davesport (1829-1903). Se abrió así el debate acerca de si la actuación se consideraba un trabajo como tal en el caso de los infantes, generándose grandes controversias. Por un lado, activistas educacionales como Millicent Garrett Fawcett opinaban que este tipo de actividades deberían de estar prohibidas a niños menores de diez años, mientras que profesionales de la literatura y el teatro, como Ernest Dowson y el propio Lewis Carroll defendían el teatro como arte y por tanto como un beneficio

para los niños. Dowson publicó en 1889 un artículo titulado “The Cult of the Child”, en el que afirmaba que no solo los niños se sentían encantados de actuar sino que para la audiencia era muy agradable verlos, añadiendo que contemplar su inocente simplicidad era una cura para el cinismo y escepticismo imperantes en la época (Davis 117-135). Esto se vería reflejado en la primera adaptación teatral de *Alice*, en la que participaron decenas de niños, a los que Carroll regaló ejemplares firmados de sus libros.

*Alice’s Adventures in Wonderland*, por tanto, refleja las luces y sombras de la época victoriana y de la imagen y el trato a los niños. La mayor parte de las adaptaciones mantienen a Alice en su propia época, aunque algunas, como la versión de Tim Burton de 2010, cambian la edad de la protagonista para reflejar otros aspectos de la sociedad de la época con respecto a las niñas que dejan de serlo, planteando así cómo hubiese sido un posible futuro de Alice dentro del contexto victoriano.

## 5. Alice en las primeras adaptaciones

### 5.1. *The Nursery Alice*

En febrero de 1881, Lewis Carroll escribió a la editorial Macmillan para sugerir la publicación de una nueva edición de la primera aventura de Alice, con las ilustraciones a color, en un tamaño más grande y delgado que el original. El escritor estaba seguro de que la obra se vendería por sí misma, sin interferir en las ventas de la novela original, que ya iba por la sexta edición (fragmento de las cartas y diarios de Carroll, citado por Cohen, *Another Wonderland* 120). No obstante, los años pasaban desde esta primera idea sin que se concretase el proyecto, que implicaba mucha complejidad. Selwyn Goodacre, el biógrafo de Carroll, encontró hasta cinco variantes con 1889 como fecha de publicación en la página del título y dos que la databan en 1890 (citado por Cohen, *ibíd* 120-121).

Cuando el escritor vio la primera edición impresa de la obra, en 1889, consideró que era “far too bright and gaudy” (Carroll en una carta citada por Cohen, *House of Macmillan* 749). Además, había prometido copias a amigos y conocidos, y, sobre todo, a la princesa Alice, nieta de la Reina Victoria. Dado que había encargado algunas copias solamente en tinta marrón para uso personal, envió una de ellas a la princesa mientras se reimprimía la versión a color, explicándole en una carta a la Duquesa de Albany, madre de la niña, lo que había ocurrido, y prometiendo enviar también la versión definitiva, confiando en que no le importase tener no una, sino dos versiones de *The Nursery Alice*. Cuando recibió la segunda, la propia princesa, que tenía siete años por aquel entonces, envió una carta al escritor para agradecerle los regalos, afirmando que había leído la historia por sí misma y le había gustado mucho, al igual que las ilustraciones. Además, su madre también le escribió para decirle que el libro había conseguido despertar el interés de la niña por la lectura, dedicándose a ello incluso fuera de las horas de estudio (Carroll, citado por Cohen, *House of Macmillan* 749).

*The Nursery Alice*, que podría considerarse la primera adaptación de *Alice in Wonderland*, fue por tanto ideada y escrita por el propio Carroll, estando disponible a partir de Pascua en 1890. La edición utilizada en este estudio data de 2015, ha sido publicada por la misma editorial y ha respetado el texto original, tanto en el léxico como en la puntuación, las ilustraciones, que son las mismas de *Alice's Adventures in Wonderland*, redibujadas por el

ilustrador original, sir John Tenniel y coloreadas, la portada, que fue diseñada por E. Gertrude Thomson, y los contenidos adicionales, también producidos por Carroll, que se incluyeron en la edición de 1890, consistentes en el poema “A Nursery Darling”, escrito especialmente para este libro, el poema “Christmas Greetings”, originalmente publicado en la Navidad de 1871 y que se incluía en forma de folleto con las copias de *Alice’s Adventures in Wonderland* y “An Easter Greeting”, una carta del autor “to every child who loves ‘Alice’” (sic). La edición utilizada incluye también los anuncios (de otras obras de Carroll) que aparecieron en la edición original.

La obra comienza con un prefacio (“addressed to any mother”) dirigido a las madres, en el que Carroll cuenta que *Alice Adventures in Wonderland* ha sido leído por niños y niñas de todas las edades desde los cinco años, haciendo divisiones por edades y dedicando varias líneas a aquellos que pese a su edad avanzada son niños de corazón. Añade que su ambición en ese momento es que la historia llegue también a los más pequeños, de edades comprendidas entre los cero y cinco años. Lo acompaña con una anécdota sobre una niña a quién conoció y que había sido educada en la creencia de que un solo ejemplar de cada cosa era suficiente (siendo demasiado ambicioso pedir dos bollos, por ejemplo) y que una mañana la encontraron en la cama mirando a sus dos pies murmurando “deedy”, aludiendo quizá a un juego de palabras con una pronunciación infantil de “greedy” (ambicioso) y “deed” (efectivo y serio).

En términos generales, la adaptación analizada, *The Nursery Alice* (de aquí en adelante, *Nursery*), resume fielmente la obra original, manteniendo el núcleo central de la historia pero suprimiendo muchos detalles e incluso reduciendo a dos párrafos una trama que en el texto original ocupa dos capítulos enteros. Además, se eliminan o acortan al máximo los monólogos internos de Alice y los diálogos se sustituyen por narraciones breves del resultado final (por ejemplo, si un personaje resulta ofendido, solo se menciona eso, no se incluye la conversación que llevó a ello). De hecho, Alice solo habla directamente cinco veces, y el protagonismo se desvía al narrador, que es quién ofrece su versión de los hechos, interpela al receptor (a veces en sustitución de interacciones entre personajes en la obra original) o incluso se dirige a la propia Alice o a los habitantes de Wonderland.

La mayoría de canciones y poemas de la novela original no están incluidos. En cuanto al lenguaje, se ha simplificado y descarta muchos de los juegos de palabras, ya que siendo su público tan joven, se presupone que no los entendería. De igual manera, la ortografía no se

altera como en *Alice*, donde se muestran a través de ella las distintas formas de hablar e incluso acentos de los personajes. Lo mismo ocurre con las referencias a materias escolares avanzadas (matemáticas, geografía, etc.). Se trata por tanto de uno de los objetivos de la adaptación que describe Sanders, “to make texts ‘relevant’ or easily comprehensible to new audiences and readerships via the processes of proximation and updating” (19). Aunque Cohen considera que más que una simplificación, se la puede considerar una “distillation” (Cohen, *Another Wonderland* 124).

El tono de *Nursery* es mucho más cercano, ya que el narrador conversa constantemente con el receptor. Se utilizará este término para referirnos al lector implícito, es decir, el niño o niña de corta edad a quien Carroll se dirigía, pero se entiende que la mayoría de ellos no leerían el libro por sí mismos, sino que alguien lo contaría en voz alta para ellos, apelándole, haciéndole preguntas e incluso llegando a responder en su nombre (hay partes de la narración enteramente basadas en este tándem de pregunta-respuesta), instándole a que preste atención a las ilustraciones, las cuales se explican constantemente, además de otras formas de acercamiento. En muchas ocasiones termina los capítulos con una pregunta abierta al receptor.

A continuación se expone el análisis de las principales diferencias capítulo a capítulo:

- Capítulo 1: “The White Rabbit” (Equivale al capítulo 1 de *Alice*, titulado “Down the Rabbit-Hole”):
  - Esta novela ya comienza con la revelación de que Alice estaba soñando, cosa que en *Alice* no se aclara hasta el final. Esto ya nos da la pista de que en esta adaptación se van a simplificar este tipo de cosas, convirtiéndolo en un cuento más sencillo.
  - No se cuenta el contexto en el que esto sucede (Alice recibiendo lecciones de su hermana).
  - Describe con más detalle cómo va vestido White Rabbit, en un intento de crear una imagen mental más clara para el receptor.
  - Explica al momento que White Rabbit llegaba tarde a ver a Duchess. En *Alice* solo se le muestra con prisa y preocupado porque se retrasa, no se especifica su destino (que no era ese, sino su trabajo como heraldo real).
  - En vez de narrar el monólogo interior de Alice durante su largo descenso por

el agujero del conejo se explica que en la vida real esa caída dolería pero que en los sueños no pasa nada.

- Pide al receptor que la próxima vez que vea un White Rabbit imagine que va a soñar algo así.

- Capítulo 2: “How Alice Grew Tall” (En *Alice* todo esto se incluye en el Capítulo 1):
  - No describe a qué sabe el contenido de la botella que dice “Drink Me” ni relata las dudas de Alice sobre si será veneno. Si bien en *Alice* no existe moraleja, era una oportunidad para enseñar a los niños y niñas que no se debe comer ni beber nada que se desconozca, pero aquí, siendo el receptor de tan corta edad, no se insinúa esto. Entendemos, por tanto, que Carroll consideró que ya habría tiempo para que esas advertencias les llegasen, cuando tuviesen una edad más avanzada para comprenderlas y asumirlas.
  - El relato de cómo crece Alice es más enfático y descriptivo, ayudando a crear una imagen mental más clara gracias a las comparaciones. Esta es la mejor manera, ya que un niño o niña de menos de seis años (público al que va dirigida esta adaptación) no va a entender de medidas, pero si de tamaños por comparativa visual / mental.
- Capítulo 3: “The Pool of Tears” (Equivale al capítulo de *Alice*, con el mismo título):
  - No se presenta una de las expresiones más famosas de la obra, “Curioser and curioser”, ni, por tanto, la explicación de por qué es incorrecta.
  - No se incluye el poema “How Doth the Little Crocodile”. De hecho, uno de los principales recortes de la adaptación es la no inclusión de distintas canciones y poemas (que están muy presentes en *Alice*), considerándose que los receptores no van a conocer las alusiones paródicas ni a entender el simbolismo de la poesía. La simplificación es, por tanto, constante.
  - Se eliminan las referencias costumbristas victorianas, como las *bathing machines*, al igual que los datos históricos, que no iban a ser comprendidos por una audiencia de tan corta edad.
  - No se emplean las formas de cortesía cuando Alice se dirige al ratón ni un segundo idioma (en el original le habla momentáneamente en francés).
- Capítulo 4: “The Caucus-Race” (Equivale al Capítulo 3 de *Alice*, titulado “A

Caucus-Race and a Long Tale”):

- La conversación entre Alice y el ratón se simplifica al máximo, eliminando juegos de palabras, datos históricos, etc.
- No solo menciona a los participantes de la *caucus-race*, sino que los describe un poco, ya que pueden ser especies desconocidas para el receptor.
- No cuenta que Alice asustó a todos al hablar de su gata y huyeron. En el siguiente capítulo simplemente se dice que se fueron.
- Capítulo 5: “Bill, the Lizard” (Equivale al Capítulo 4 de *Alice*, “The Rabbit Sends in a Little Bill”, eliminando el juego de palabras con “send in” (enviar) y “Bill” (factura), ya que se entiende que el receptor no lo comprendería):
  - No incluye la larga descripción de lo que ocurre cuando Alice crece desmesuradamente dentro de la casa de White Rabbit ni la ilustración correspondiente.
  - Al no incluir los monólogos interiores de Alice, en este capítulo es el narrador quien los expone con fórmulas de suposición, como intentando adivinar lo que ella estaba pensando ante la situación.
  - No incluye a Pat, un personaje no descrito (solo se le vislumbra en un diálogo con White Rabbit).
- Capítulo 6: “The Dear Little Puppy” (En *Alice* esta trama se incluye en el Capítulo 4):
  - Vuelve a remarcar que todo es un sueño.
  - El narrador se va de la historia y cuenta una anécdota sobre unos niños que conocía y su perro Dash en vez de contar que Alice juega a tirar un palo al perro para cansarlo y así poder huir. No obstante, en el capítulo siguiente sí se explicará cómo huyó.
  - En general se concede mucha importancia a este encuentro mientras que en *Alice* es una anécdota más. Probablemente porque los niños y niñas están más familiarizados con los perros que con otras criaturas (sin ir más lejos, los participantes de la *caucus race*) y será más fácil que lo visualicen.
- Capítulo 7: “The Blue Caterpillar” (Equivale al Capítulo 5 de *Alice*, “Advice from a Caterpillar”):

- Al describir la ilustración que muestra a Caterpillar explica también lo que es una pipa, ya que da por hecho que sus receptores no lo sabrán.
- La descripción de Caterpillar es muy detallada. De nuevo comprobamos que el autor se toma muchas molestias en describir criaturas con las que el receptor podría no estar muy familiarizado.
- No reproduce la conversación entre ellos (que en *Alice* tiene trazos filosóficos, de identidad, etc.), sino que solo menciona que Caterpillar ayudó a Alice a ajustar su tamaño indicándole qué lado de la seta en la que estaba la haría crecer y cuál la haría encoger.
- No se incluye el poema con la historia de Father William.
- Aunque vuelve a describirse con detalle el tamaño de Alice a cada momento, no se mencionan las complicaciones que esta tuvo para equilibrarlo.
- No aparece la paloma que llama “serpiente” a Alice, con la cual discute.
- Capítulo 8: “The Pig-baby” (Equivale al Capítulo 6 de *Alice*, llamado “Pig and Pepper”):
  - No incluye al cartero (Fish-Footman, un pez con piernas) que lleva la carta de Queen of Hearts invitando a Duchess a jugar al croquet ni al que la recoge (Frog-Footman, una rana con piernas).
  - Tampoco se muestra la conversación *nonsense* entre Frog-Footman y Alice acerca de si esta puede o no entrar a la casa.
  - Hay unas cuantas frases rimadas (incluidas en el texto, no en un párrafo aparte) en la descripción de la escena que Alice se encuentra al entrar en la casa de Duchess, probablemente para introducir algo distinto al texto y llamar la atención con la sonoridad (recordemos que esta adaptación está pensada para ser narrada en voz alta) y, de paso, compensar la falta de otros poemas y canciones.
  - El narrador ofrece indicios al receptor cuando le insta a que mire bien al bebé en la ilustración, a ver si lo reconoce la próxima vez que lo vea (que estará transformado en cerdo).
  - No se hace más que una mención superficial a la sopa ni se habla del exceso de pimienta en ella y en el ambiente.
  - Se suprime la conversación con Duchess; esta le lanza el bebé a Alice casi

directamente.

- No se incluye la nana que Duchess canta al bebé.
- En *Alice* se describe mejor la transformación del bebé en cerdo y se menciona que la protagonista lo compara con otros bebés que conoce y que también resultarían buenos cerdos. En ambos libros se menciona que Alice piensa que como bebé era muy feo pero como cerdo es bonito.
- Capítulo 9: “The Cheshire Cat” (En *Alice* continúa el Capítulo 6):
  - Al describir la ilustración como si Alice estuviera dando la lección, el narrador aprovecha para dar él mismo una lección de vocabulario acerca de las flores “fox-gloves”, explicando que no viene de “guantes de zorro” sino que significa “folk’s gloves”, aludiendo a las hadas (también llamadas “the good folk”).
  - La conversación con Cheshire Cat se resume y no se incluye la parte en que él le dice que si va a jugar al croquet con Queen of Hearts lo encontrará allí.
  - Hay un juego visual con la imagen de Cheshire Cat desapareciendo y Alice mirándolo, cuando el narrador explica que al levantar la esquina de la hoja se puede ver a Alice mirando la sonrisa. Esto ha dado lugar a teorías como la presentada por Fernando J. Soto en *The Carrollian*, sugiriendo que Alice ha dejado de caminar en línea recta y, durante un breve trecho, ha seguido un sendero circular que la ha devuelto después al camino recto (citado por Gardner 82).
  - No se incluye el monólogo interior de Alice intentando anticipar su encuentro con Mad Hatter y March Hare.
  - En *Alice* se describe la casa de March Hare mientras que en *Nursery* la fiesta del té tiene lugar en el campo, bajo un árbol.
- Capítulo 10: “The Mad Tea-Party” (Equivale al Capítulo 7 de *Alice*, “A Mad Tea-Party”):
  - Alude a la ilustración y la completa con una descripción, ya que no se ve la mesa entera.
  - Hace hincapié en que March Hare tenía paja entre el pelo en lo alto de la cabeza y afirma que eso es una señal de locura. ¿Por qué? No lo sabe pero recomienda al receptor que no trence paja entre su cabello para que nadie piense que está

loco.

- Alice llega, ve una butaca libre y se sienta sin más. En *Alice* ellos en principio no se lo permiten, diciendo que no hay sitio (habiendo muchos asientos libres) pero ella acaba sentándose igual.
- No se muestra apenas nada de conversación, solo se dice que hablaron mucho, excepto Dormouse (cuando en la obra original hasta cuenta una historia). Dado que la mayoría del contenido es *nonsense*, es probable que se eliminara como parte de la simplificación acorde al receptor.
- Al contar que ellos poco le dieron de beber y comer, aunque ella consiguió un poco de té y pan con mantequilla, vuelve a hacer referencia a la ilustración y afirma que contradice la historia porque solo Mad Hatter tiene un plato. No obstante, añade que hubo varios cambios de sitio y que en el caso de March Hare, la tetera de la ilustración puede estar tapando el resto.
- La única conversación que se muestra es aquella en que Mad Hatter cuenta que lleva consigo sombreros para venderlos (incluso el que lleva puesto está a la venta) y le dice a Alice que su pelo pide un corte. El narrador dice que eso es grosero y que la protagonista tiene el pelo de una longitud perfecta. En este libro esto sucede cerca del final de la escena, mientras que en *Alice* es casi lo primero que le dice cuando ella llega y es ella quién dice que el comentario es maleducado.
- No se incluyen los acertijos (“¿En qué se parecen un cuervo y un escritorio?”) ni canciones (la versión alterada de “Twinkle Twinkle Little Star”).
- No se menciona a Time ni la situación con Queen of Hearts.
- En *Nursery* no se cuenta cómo la protagonista se va, simplemente en el siguiente capítulo está en otro lugar. En *Alice* se explica cómo, tras la enésima ofensa de Mad Hatter, ella se marcha y encuentra una puerta en un árbol. Prometiéndose hacer las cosas mejor esta vez, vuelve a cambiar su tamaño y se dirige al Jardín.
- Capítulo 11: “The Queen’s Garden” (Equivale al Capítulo 8 de *Alice*, “The Queen’s Croquet Ground”):
  - Describe a los jardineros-naipe pero, en este caso, no alude a la ilustración, lo cual hubiese ayudado.

- Se salta toda la bronca de Queen of Hearts a los jardineros y la interacción con Alice. No obstante, sí se encuentra la imagen correspondiente, cuyo texto solo indica que la monarca se acerca y está furiosa.
- No se hace alusión al reencuentro con White Rabbit.
- Capítulo 12: “The Lobster Quadrille” (Equivalencia a dos capítulos y medio de *Alice*: parte del Capítulo 8, Capítulo 9: “The Mock Turtle Story” y Capítulo 10: “The Lobster Quadrille”).
  - Apela al receptor preguntándole si alguna vez ha jugado al croquet (dado el público objetivo, de hasta cinco años, lo más probable es que no) y explica en qué consiste el juego.
  - Hace una elipsis y no cuenta la partida de Alice en “presente”, solo da un par de detalles (el uso de los flamencos y erizos) y se posiciona en un punto temporal en el que se ha jugado ya la partida. Tampoco menciona, por tanto, el reencuentro con Cheshire Cat.
  - Aparece de nuevo Duchess, a quien el narrador se refiere como “dear old thing” (En *Alice* es la propia Duchess quién emplea este término para dirigirse a la niña) y él mismo argumenta al receptor que merece ser llamada así, diciendo que su comportamiento anterior había sido una broma e instando al receptor (que se presupone que no siente simpatía por Duchess) a mirar la ilustración y su sonrisa. Solo se menciona que se reencuentran pero no se relata la conversación, que en *Alice* trataba de moralejas y aprendizaje.
  - Menciona a Gryphon y, dando por hecho que el receptor no sabe lo que es esa criatura, se burla de su ignorancia antes de explicarlo. También en *Alice* se explica, aludiendo también a la ilustración, cosa que no es común en la obra original, quedando claro que se trata de una criatura no tan conocida entre el público de cualquier edad.
  - Se explica que Mock Turtle, es una tortuga con cabeza de cordero en referencia a la “mock turtle soup”, que no lleva tortuga sino cabeza de cordero.
  - Solamente se menciona que Mock Turtle y Gryphon están bailando “A Lobster Quadrille” (cuya letra no se incluye) y recomienda al receptor que si se encuentra una tortuga y un grifo les pida que la bailen, pero no demasiado cerca. Sin

embargo, en *Alice* toda la trama se desarrolla en dos capítulos, incluyendo conversaciones (en parte sobre las materias académicas en Wonderland) y canciones. Es la trama más simplificada de todas.

- Capítulo 13: “Who Stole the Tarts?” (Equivale al Capítulo 11 de *Alice*, con el mismo título):
  - Comienza preguntando al receptor si conoce la historia de Queen of Hearts haciendo tartaletas y alude al poema anónimo “The Queen of Hearts”, cuya narración inspira este juicio.
  - Hace referencia a la ilustración que aparece al inicio del libro, que pertenece a esta parte de la historia.
  - Explica lo que es un testigo. Se entiende que considera que los niños y niñas a los que se dirige esta edición no conocen el concepto.
  - Hace un juego de “búsqueda” con otra ilustración del juicio (del momento en que Alice tiró la mesa del jurado, y al jurado, al levantarse), invitando al receptor que encuentre a los diez animales que allí figuran.
  - Habla del ilustrador, al que se refiere como “Mr. Tenniel”, para explicar las especies de pájaros que él afirmaba que había retratado en ese dibujo.
  - No da detalles sobre el juicio, solamente cuenta el final, en el siguiente capítulo.
  - No menciona por tanto que March Hare, Mad Hatter y Dormouse se encuentran allí en calidad de testigos, al igual que la cocinera de Duchess.
- Capítulo 14: “The Shower of Cards” (Equivale al Capítulo 12 de *Alice*, “Alice’s Evidence”):
  - Resume que Queen of Hearts quería aplicar la sentencia antes de que fuese dictado el veredicto, ante lo que Alice protesta, y cuando se amenaza con cortarle la cabeza y los naipes se le echan encima, ésta despierta. Como ya se había indicado, era todo un sueño y esos naipes en realidad eran hojas de los árboles.
  - Termina sugiriendo de nuevo al receptor que la próxima vez que vean un conejo blanco traten de imaginar que tienen un sueño así. En *Alice* es la hermana de la protagonista (que no se menciona en esta adaptación) quien la despierta y, tras oír el relato del sueño, trata de soñar lo mismo.

En conclusión, *The Nursery Alice* es una adaptación resumida y simplificada, en la que las ilustraciones cobran gran importancia y se trata de adaptar la historia al receptor (niños y niñas de hasta cinco años), eliminando tramas y conversaciones complicadas (principalmente todo lo relativo a materias avanzadas en la escuela y diálogos basados en el *nonsense*), sin perder la esencia del historia, que se hace más cercana al estar el narrador constantemente “interactuando” con el lector. Aunque en la obra original se incluyen guiños a los adultos (siendo la infancia el *target* principal, pero entendiendo Carroll que los padres podrían leerla), en este caso en el que el lector adulto está prácticamente asegurado (como narrador intermediario), estos detalles se omitan. Podemos entender que el autor priorizó la simplificación y las constantes descripciones y alusiones a las ilustraciones, supliendo con estas el hecho de que los niños y niñas a quienes iba dirigida no supiesen leer y su interacción directa fuese a través de lo visual, a costa de que los adultos que no habían tenido contacto con la obra original no viesen más que uno de tantos cuentos infantiles, sin intuir que también podían ser lectores potenciales que encontrarían contenido y mensajes destinados a ellos en la historia de *Alice*. De hecho, se les trató como actores, al plantear una narración que requería más implicación que la simple lectura, como si se les estuviese dando un guión o un manual de cómo leer cuentos a los niños (Susina 87).

Los biógrafos y críticos afirman que *Nursery* fue “a financial failure” (Dogdson Collingwood 297-298). Comparado con las ventas de la novela original, esta adaptación sí supuso un descenso, pero dado que en los anuncios que aparecieron en 1897 se dijo que se estaba vendiendo “at its eleventh thousand” y que incluso aquella primera edición considerada defectuosa por Carroll había sido enviada a América y Australia, donde se vendieron 4.000 y 100 ejemplares respectivamente, no debería considerarse que la venta de más de 14.000 ejemplares en seis años fuese un absoluto fracaso. Además, el libro estaba compitiendo contra el facsímil de *Alice’s Adventures Underground* (el manuscrito de la historia creada inicialmente para Alice Liddell, publicado en 1886) y ediciones nuevas de la obra original. Con todas esas *Alices* en las librerías a la vez, esta adaptación partía con desventaja (Cohen, *Another Wonderland* 124).

De la misma manera, la crítica no se centró mucho en esta nueva versión, quizás porque la consideraban un *retelling* y ya habían prestado suficiente atención al original durante esos años (Cohen, *ibíd* 125). Se acusó a Carroll de haber perdido contacto tanto con la infancia como

con su niño interior (Lyon Clark 29) y de haber endulzado demasiado la versión original, como si la repudiase (Goldthwaite 87-88). No obstante, otras críticas fueron favorables. Así, *Vanity Fair* evaluó las diferencias con respecto a la obra original y la calificó de “a very charming nursery book” (*Vanity Fair*, 1890, 488, citado por Cohen, *Another Wonderland* 125). *The Athenæum* lo valoró junto a otros nueve libros infantiles, pero destacó sobre el resto que: “. . . we suspect that The Nursery Alice will be read aloud by the hour by the complaisant nurse, glad to find that her usual task of reviving and stimulating a wandering attention is anticipated by the superabundant comments which Mr. Carroll thinks fit to interpolate freely . . . the result is very brilliant and entertaining” (*The Athenæum*, June 1890, 766-767, citado por Cohen, *ibid* 125).

El libro dejó de publicarse tras la muerte de Carroll en 1898, pero volvió a reeditarse en Macmillan en Londres y por otras editoriales en Estados Unidos cuando terminaron las restricciones de copyright, por lo que no llegó a ser tan conocido ni asimilado en la cultura popular, siendo la obra original o las adaptaciones audiovisuales posteriores el primer contacto de gran parte del público con la historia. Sin embargo, *The Nursery Alice*, fiel al texto original, pero simplificado de mano del propio autor, puede ser una gran introducción al mundo de *Alice*, especialmente para los niños y niñas que se inician en la lectura a través de los cuentos que primero les son narrados y después leen por sí mismos.

## 5.2. *Alice in Wonderland. A Dream Play for Children in Two Acts*

El sentido teatral de Carroll queda claro en la narrativa de *Alice*. Sus soliloquios y pantomimas revelan el gusto del autor por el estilo dramatizado, con constantes bromas, alusiones a tópicos y canciones cómicas. La aventura se presenta como una gran obra de teatro: “Alice proceeds through Wonderland as if she were a child actress wandering from set to set encountering various groups of elaborately costumed characters as she travels” (Susina 31-32).

El mismo escritor era consciente del potencial dramático de la obra, ya que propuso a Arthur Sullivan que compusiera la música para una versión teatralizada, pero su sugerencia fue rechazada. Anteriormente, Carroll ya había dado permiso a William Boyd para hacer canciones en base a *Wonderland*, de las cuales salió *The Songs From “Alice’s Adventures in Wonderland”* (1870), con una pequeña parte firmada por el escritor.

En agosto de 1886 el periodista Henry Savile Clarke escribió al autor para solicitar su permiso para adaptar *Alice's Adventures in Wonderland* en forma de musical para teatro. Carroll aceptó, siendo esta la única adaptación que contó con su consentimiento. De hecho, el escritor se involucró personalmente en el proceso al completo, desde la adaptación hasta la elección de los actores. El título completo fue “*Alice in Wonderland. A dream play for children in two acts, founded upon Mr. Lewis Carroll's 'Alice's Adventures in Wonderland' and 'Through the Looking-Glass' with the express sanction of the author*”. En la versión publicada del texto se incluyeron las ilustraciones de John Tenniel de la novela original. La obra estaba dividida en dos actos, el primero representaba *Alice's Adventures in Wonderland* y el segundo *Through the Looking-Glass*, quedando la trama muy condensada. Las rimas se convirtieron en canciones y adicionalmente Carroll escribió nuevas letras. La música fue compuesta por Walter Slaughter, compositor de comedia y teatro infantil. Con sus canciones, vestuario y elementos de pantomima tuvo gran éxito entre las familias y desde su estreno en la Navidad de 1886 fue representada numerosas veces, normalmente en período navideño, hasta 1927.

La obra se estrenó el 23 de diciembre de 1886 en el Prince of Wales Theatre de Londres, donde se representó hasta cinco veces en *matinee* hasta el 26 de febrero de 1887, fecha de cierre inicial, que fue pospuesta debido a su gran éxito hasta el 18 de marzo, solo interrumpido para tres días de actuaciones en Brighton. El tour por las provincias que se había aplazado se inició aquel mes de marzo y duró hasta septiembre. El reparto era grande e incluía a actores de todas las edades. Carroll firmó cuarenta y un ejemplares de *Alice's Adventures in Wonderland* para regalar a los niños participantes.

En el libro *Children and Theatre in Victorian Britain* (Varty 101-102) se recogen algunas críticas de la época: “We can scarcely hope to find a performance equal to this one for the complete enjoyment of the young folks now on our midst again, and to send a boy or girl to school after holidays without a visit to this theatre...would almost amount to cruelty” (*Echo*, 24 de diciembre de 1886). Este artículo fue publicado justo tras el estreno de la obra, elevándola a la categoría de imprescindible en un solo pase. Sin embargo, no todas las opiniones fueron tan optimistas. Algunos críticos mostraron sus reservas acerca de la importancia de la obra teatral, aludiendo a que, al estar dirigida a un público infantil, no era fácil juzgar su éxito al momento del estreno: “Until we see, as may next week, the Prince of Wales Theatre filled with juveniles, accompanied of course by their parents and guardians, but still themselves constituting the

audience, it will be impossible to say that *Alice in Wonderland* is successful or not. Messrs. Clarke and Slaughter must eventually abide by the decision of the juveniles” (*The Era*, 25 de diciembre de 1986).

No fue hasta el cuarto *revival* de la obra, en diciembre 1900 en el Vauseville Theatre, que el papel de Alice fue interpretado por una adulta, Ellaine Terriss. El escritor Max Beerbohm fue menos impulsivo al juzgar la representación, sin aseverar tan estrictamente que estuviera destinada a público infantil en la práctica, pero con cierta decepción acerca de la actuación de Terriss:

To every one alike, she is all smiles, and sweet superiority, and honeyed graciousness. She is not merely a fairy: she is the fairy-queen. This is a pity. It rows the play of what would be, as I conceive, its primary appeal to children. It does not, however, mark very grievously the enjoyment of the adults. And is it not for us, adults, after all, that these pantomimes are intended? (“‘Alice’ Again Awakened”, 22 de diciembre de 1890, *Around Theatres*).

Vemos, por tanto, que los críticos tendían a mirarla con ojos de adulto, pero no de la misma forma que al libro, sino que esperaban encontrar guiños que, si bien en la novela estaban, no pudieron ser adaptados o se decidió no hacerlo, buscándose solamente un target infantil, sin considerar a los adultos como más que meros acompañantes. Esta decepción de la crítica, por tanto, puede venir del hecho de que Carroll tuvo más en cuenta a los adultos como lectores de *Alice*, probablemente pensando que se lo leerían a sus hijos, pero quizá ya consideró la posibilidad de que también fueran *target* por sí mismos y no meros narradores indirectos, y por ello incluyó ciertos detalles dedicados a ellos en el libro, pero no se trasladaron al teatro.

De todas formas, no todas las críticas fueron tan severas. *The Daily News* alabó su “sweet and wholesome combination of drollery and fancy, of humor and frolic, of picturesque beauty and brilliant pageantry”, y *The Times* predijo que se convertiría en una producción muy popular, mientras que *The Daily Telegraph* aseguró a sus lectores que el público reiría “until their sides ache” (críticas recogidas por Nichols 42).

Esta es la única adaptación que fue aprobada y supervisada por Lewis Carroll, quien escribió “Alice on the Stage”, un artículo para *The Theatre*, y, gracias a él, podemos conocer

sus opiniones acerca de la obra. Su primera premisa fue determinar que él no era quién para criticar la obra porque, por mucho que la historia fuera suya, fue escrita inicialmente sin ninguna pretensión de ser adaptada, por lo que eso requirió unas aptitudes y talento que no poseía, pero sí Savile Clarke. Manifestó su admiración por varias interpretaciones de la obra. De Mr. Sydney Harcourt, que interpretaba a Mad Hatter y a Tweedledum, Carroll afirma que al interpretar al primero se sintió en principio fuera de lugar, como un monstruo salido de las pesadillas que aparece por la mañana para dar los buenos días, y que era tal como él había concebido al personaje. Añade que la interpretación de Harcourt de Tweedledum también fue buena, pero que el Mad Hatter le impresionó más, quizás porque apareció antes. Sobre Phoebe Carlo, la niña que interpretaba a Alice, además de admirar su capacidad para memorizar 215 intervenciones, destaca su espíritu aventurero, sus ganas de disfrutar todo, como un niño/a de vacaciones y afirma que una actriz adulta, por más experimentada que fuera, no hubiese podido transmitir eso, porque prestaría más atención a los detalles y su interpretación sería demasiado medida, perdiendo frescura.



## 6. Alice on the Stage: Wonderland al subirse el telón

Tras ese primer contacto con el escenario, *Alice* ha sido representada multitud de veces, tanto a un nivel más público y masivo como en pequeñas representaciones de compañías de aficionados o funciones escolares. El cuento se actualiza o se adapta a la época y las circunstancias, pero *Alice* y *Wonderland* (con muchos de sus habitantes) se siguen manteniendo firmes sobre las tablas a lo largo del tiempo. Estos son algunos ejemplos destacables:

- *Alice in Wonderland* (Florida Friebus y Eva Le Galliene, 1932 y reestrenada en 1947 y 1982): El guión de esta obra todavía se sigue utilizando en compañías teatrales de todo el mundo. Apenas se cambia la trama de Carroll, solo hay algunas alteraciones en las transiciones, y el vestuario y la estética general sigue las líneas de las ilustraciones de Tenniel. El escenario estaba dispuesto de una manera peculiar, con una plataforma central fija y dos móviles a los lados, de manera que los personajes (más de cincuenta, incluidas marionetas para el cuento de “The Walrus and the Carpenter”) podían acercarse a Alice cuando fuese su turno, mientras ella permanecía en escena durante toda la representación (Nichols 42).

Se estrenó en 1932, poco después de una visita de Alice Hangreaves (de soltera Liddell)

a

Nueva York para conmemorar el centenario del nacimiento de Carroll. La acogida, tanto por parte del público como de la crítica, fue buena. Brooks Atkinson escribió en *The New York Times*: “Light, colorful and politely fantastic . . . No doubt the children will love it if their imaginations are still unfettered. But it is certain that their elders will love it with a nostalgic rapture for the days that no longer come” (citado por Nichols 45).

En 1947 se reestrenó en Broadway, primero en el International Theatre, después se trasladó al Majestic Theatre. Hubo más de cien representaciones y Le Galliene no solamente dirigió, sino que también interpretó a White Carpenter. Cincuenta años después de la primera función, en 1982, la obra volvió a escena, en New York City’s Virginia Theatre, pero solamente hubo veintiuna representaciones y la recepción no fue

tan buena. Frank Rich, de *The New York Times*, lamentó que la historia fuese plana: “lifeless, nearly from the beginning to the end” (citado por Nichols 45).

Pese a ello, en 1983, la PBS lo emitió en su programa de televisión *Great Performances*, aunque modificó prácticamente todo el reparto y fue dirigida por Kirk Browning. Además, se cambió la premisa, ya que comienza con Kate Burton, la actriz que interpretaba a Alice, en el camerino, nerviosa por la función. A partir de este momento empieza una ensoñación acerca de cómo será lo que viene a continuación, y así comienza a conocer al resto de personajes y el propio Wonderland. John J. O’Connor, en su crítica para *The New York Times*, afirmó que si bien se trataba de “not a great Alice”, muchas de las secuencias estaban maravillosamente ejecutadas (citado por Nichols 45).

- *Alice in Concert* (Elizabeth Swados, 1980-1981): Tras siete años de escritura de este *retelling*, el fundador del Public Theatre, Joseph Papp, dirigió la adaptación de Swados, con una Meryl Streep de 31 años como Alice, lo cual le valió un Obie Award por su interpretación. No obstante, si bien su actuación fue muy alabada, considerando que era “a wonder”, la obra tuvo detractores, como Frank Rich, el crítico de *The New York Times*, quien, pese a haber alabado así a la actriz, consideró que la obra no estaba a la altura del original: “This vague evening summons up so little of the letteror spirits of Carroll’s nonsense tales that you must bring copies of the original text to the Public just to follow what is going on” (citado por Nichols 46). No fue el único en afirmar que esta adaptación era una traición al libro; John Simon, del *New York Magazine*, expresó cómo se perdía la esencia de la historia:

Lewis Carroll scored doubly with his Alice books: He told rattling good tales for children and, simultaneously, logical conundrums, philosophical spoofs, and literary persiflage for adults. In *Alice in Concert*, Elizabeth Swados has jettisoned most of his and substituted an arrested sixties sensibility that undercuts Carroll, as hippies, flower children, potheads on a black linoleum floor welter and wallow, careen and cavort, trivializing or muffling whatever they touch (citado por Nichols 46).

En enero de 1982, la cadena *NBC* reestrenó la obra en forma de musical para la televisión, llamándolo *Alice at the Palace*, con la mayor parte del reparto original.

- *Alice in Wonderland* (Unsub Chin y Henry Hwang, 2007): Si bien esta ópera presenta una nueva introducción y un final diferente, mantiene la mayor parte del texto de Carroll. No obstante, sí incluye referencias contemporáneas, como por ejemplo cuando Dormouse recita una lista de palabras con M, e incluye “Mickey Mouse” (denotando la gran importancia de Disney en la cultura popular), “Marx” y “Mao”. La esencia de Carroll en cuanto a guiños a la historia y la sociedad se ve perfectamente adaptada en esto.

La soprano, Sally Mathews, llevaba una máscara estática que le quitaba toda la expresividad facial, pero esto no mermó la efectividad comunicativa de la obra, constituida por una selección de instrumentos y efectos sonoros muy significativos. Esto fue muy valorado; Andrew Clemens, de *The Guardian*, apreció esos detalles, calificando la función como “a palette of exquisite orchestral writing . . . The Mad Hatter’s tea party becomes a *baroque scena*, the Caterpillar’s advice is delivered as a bass-clarinet solo, and the Mock Turtle is accompanied by a melancholy mouth-organ” (citado por Nichols 49).

Fue inicialmente representada por la Bayerische Staatsoper (Munich), la compañía de ópera nacional, pero unos años después se llevó a Estados Unidos, representándose en la Opera Theatre de Saint Louis a partir de junio de 2012, bajo la dirección de James Robinson y conducida por Michael Christie, con un set y un vestuario más convencionales.

- *Alice in Wonderland* (Peter Westergaard, 2008): Sus efectos visuales se centraron en los fondos, inspirados por los diseños de Tenniel. Pese a tratarse de una ópera se prescindió de la orquesta, y los personajes que no estaban en el escenario en cada momento hacían los coros y tocaban distintos instrumentos, incluidas unas campanillas del siglo XIX, las cuales ayudaban a estabilizar la armonía y compensar la ausencia de orquesta (Nichols 50).

Las limitaciones técnicas del teatro fueron, por tanto, compensadas con recursos imaginativos y aprovechamiento de la interacción directa. La teatralidad de la obra original favorece los aspectos de la dramatización y las pantomimas, que ganan al realizarse en directo, consiguiendo la inmersión del público. Además, el paso del tiempo y la sucesión de adaptaciones son una ventaja, ya que el público ya está familiarizado con la historia original y tiene en mente las cuestiones básicas, como la caída por el agujero de la madriguera del conejo o los cambios de tamaño de Alice, con lo que se pueden interpretar las escenas que requerirían efectos especiales de una manera más experimental, pues la audiencia las comprenderá de todas formas y valorará un enfoque diferente al contar una historia que ya conoce.

## 7. Alice in Screen-land. Primeras adaptaciones populares en la gran pantalla

Desde 1902 y durante la época del cine mudo se hicieron distintas adaptaciones de *Alice's Adventures in Wonderland* para la gran pantalla. Ninguna de ellas se basaba en animación dibujada, pero contaban con efectos especiales, sobre todo la técnica *stop motion*, haciendo que los objetos se movieran utilizando fotografías en serie, para construir el espectáculo mágico y dotar a objetos y animales de personalidad (Elza 8). Además, por la falta de medios técnicos, solían evitarse las escenas de cambios de tamaño, ocurriendo estos fuera de plano o utilizándose juegos de perspectivas.

La primera de ellas, *Alice in Wonderland* (1903), fue una película de cine mudo dirigida por Cecil Hepworth y Percy Stow, de aproximadamente doce minutos de duración. Solo se conoce la existencia de una copia de la película, aunque el British Film Institute (BFI) consiguió restaurarla con su tintado original, recuperando nueve minutos y treinta y cinco segundos de la misma. Tras un proceso de digitalización, la película se estrenó con acompañamiento de piano en vivo en la Biblioteca Británica, el 24 de febrero del 2010, incluyéndose también como contenido extra en el DVD posterior de la adaptación de Jonathan Miller de 1966. La intención de Hepworth era que la estética fuese lo más fiel posible a las ilustraciones de Tenniel, por lo cual los disfraces y decorados se inspiraron en estas. Se filmó en un escenario de madera en una villa propiedad de la compañía de Hepworth y las escenas que tenían lugar en el exterior fueron rodadas en los jardines de Mount Felix, una finca que hasta poco antes había sido propiedad del hijo de Thomas Cook (Gifford s.p.). Alice fue interpretada por Mabel Clark, quien, además de actuar, trabajó en el rodaje como ayudante y secretaria. No había actores profesionales en el estudio, así que todos los trabajadores interpretaron distintos papeles. El mismo Hepworth interpretó a Frog-Footman y su mujer hizo los papeles de White Rabbit y Queen of Hearts. Incluso el perro de la familia, Blair tuvo su aparición (Brown s.p.).

La trama, por motivos obvios de duración, está muy resumida, pero se mantiene su esencia: Alice está durmiendo en un bosque (en este caso, por tanto, se deja claro desde el principio que todo será una secuencia onírica) y en su sueño ve a White Rabbit, al que sigue hasta caer por su madriguera. Así llega a Wonderland, donde conoce a algunos de sus curiosos habitantes hasta que es descubierta y perseguida por Queen of Hearts, momento en que despierta. No obstante, pese a su corta duración y sus escasísimos medios técnicos, reproduce

los momentos más destacados de la obra, como los cambios de tamaño de Alice, su encuentro con Duchess, el bebé que se transforma en cerdo o la fiesta del té, entre otros. Sin embargo, las cuestiones del lenguaje y los juegos de palabras en la obra de Carroll son demasiado importantes y evidentemente, se pierden en el cine mudo, por lo que la historia carece de gran parte de su esencia.

Unos años después llegó *Alice's Adventures in Wonderland. A Fairy Comedy* (1910), de Edison Manufacturing Company, la primera *Alice* americana. Su duración también fue muy breve, diez minutos, dividiéndose la trama en catorce escenas. Se rodó en el Bronx de Nueva York y el principal cambio fue que, mientras en la novela se deja a la imaginación del espectador qué ha pasado en realidad, en este caso sí se muestra claramente a Knave of Hearts robando las tartaletas y cómo Alice es testigo de ello, aunque se niega a confirmarlo en el juicio. No se conservan copias de esta película pero sí algunas críticas. *The New York Dramatic Mirror* del 14 de septiembre de 1910 la calificó de “the most original and most interesting film that has appeared in many a day”, aunque añade que muchos de sus encantos no serían perceptibles por una audiencia que no estuviese previamente familiarizada con la historia de *Alice* (*The New York Dramatic Mirror*, 32, citado por Schaefer 199). Una crítica anónima de 1918, conservada en la Biblioteca del Congreso fue menos benevolente, calificando a la película de “grainy, very crudely produced”, aunque asumía que sería del gusto de los niños (Schaefer 199).

Pese a las ya mencionadas limitaciones del cine mudo respecto a una obra como esta, algunas adaptaciones intentaron mantener su esencia con los medios de los que disponían. Por ejemplo, *Alice in Wonderland* (1915), de American Film Manufacturing Company, mostró a Alice recitando “Father William” mientras se interpretaba todo lo que ocurría en el poema. Sin embargo, es uno de los pocos casos en los que se prescindió de la escena de la fiesta de té, que suele ser una de las principales en las producciones sobre la historia de *Alice*. Sí se incluye, sin embargo, la escena de “The Lobster’s Quadrille”, habitualmente omitida en las adaptaciones, que fue rodada en Cape Ann, en la costa de Massachusetts. Esta película, de una hora de duración, fue bastante exitosa y resulta llamativo que la única experiencia anterior en cine de su director, W. W. Young, fuese en producciones bélicas oficiales del gobierno británico (Schaefer 200), muy lejos temáticamente de la obra de Carroll.

## 7.1. Alice llega a Hollywood

La llegada del cine sonoro dio más posibilidades de adaptación para la historia de *Alice*. Y en 1915, cuando Hollywood comenzaba a despegar y establecer firmemente su status como la meca del cine, un pequeño estudio independiente de New Jersey, Metropolitan Studios, especializado en producciones para grupos religiosos y étnicos (Rose s.p.), estrenó una nueva película: *Alice in Wonderland*, dirigida por Bud Pollard, por lo que se adelantó al gran Hollywood. Fue la primera vez que pudieron usarse los diálogos de Carroll en la gran pantalla, si bien el esfuerzo de los actores (todos americanos y, en su mayoría, aficionados) por fingir un acento británico resultó desconcertante. Solamente la protagonista, Ruth Gilbert, de 19 años, llegó a obtener una mayor popularidad con los años, y su actuación, expresando impresiones sinceras bajo su peluca rubia, fue calificada en *The New York Times* como aceptable (Hall s.p.). Además, se añadió que, pese a que ninguna de las interpretaciones era realmente buena, podía valer para los niños que quisieran ver a una Alice en movimiento en pantalla (Nichols 61). La adaptación es bastante fiel al original, aunque cambia un poco el final, ya que durante el juicio, White Rabbit confiesa haber sido él quién robó las tartaletas y es condenado a muerte. Además, se insinúa que estaba enamorado de Duchess y que robó las tartaletas para ella. Estas diferencias añadían la suficiente personalidad a la cinta como para que resultase chocante para aquellos que conocían la obra, quizás incluso incomodándolos.

No obstante, el interés de Estados Unidos por *Alice's Adventures in Wonderland* era creciente en aquella época, con el centenario del nacimiento de su autor cumpliéndose en 1932 y la adquisición de un manuscrito del original por parte de un coleccionista, y que se expuso en Nueva York (Golding s.p.). De hecho, pese a que la película era de bajo presupuesto y poco ambiciosa en su producción, dado que carecía de adornos destacables y efectos más allá de unas cuantas Alices girando en su descenso a Wonderland, la película se estrenó en el Warner Theater de Times Square, donde además se regalaron juguetes a los niños (Nichols 61). Sin embargo, no siendo un éxito en cuanto a público, Metropolitan Studios dio una segunda vida a la película llevándola a escuelas y centros religiosos (Koszarski 241). De esta forma, se utilizó como material didáctico y, probablemente, se cargó de moralejas (aquellas que tanto despreciaba Carroll) y cuestiones que aleccionarían a los niños acerca de la curiosidad extrema, los peligros de lo desconocido o los riesgos de beber y comer algo de dudosa procedencia.

Pero Hollywood también tenía planes para Alice. La adaptación de *Alice in Wonderland* de Paramount Pictures se estrenó en 1933, vinculándose con el centenario del nacimiento de Lewis Carroll, celebrado el año anterior. La compañía reunió a sus estrellas para interpretar distintos papeles: Charlotte Henry como Alice, W. C. Fields como Humpty Dumpty, Edna May Oliver como Red Queen, Cary Grant como Mock Turtle, Gary Cooper como White Knight, Edward Everett Horton como Mad Hatter y Charles Ruggles como March Hare, entre otros. Fue dirigida por Norman Z. McLeod, a partir de un guión de Joseph L. Mankiewicz y diseño de producción de William Cameron Menzies y se basó tanto en *Alice's Adventures in Wonderland* como en *Through the Looking-Glass*.

La trama se desarrolla en su mayor parte en modo de acción real, pero hay una pequeña secuencia, la historia de “The Walrus and the Carpenter”, que fue animada por Harman-Ising Studio. Este estudio, además de haber trabajado con compañías como Warner Bros y Universal, había estado involucrado en la producción de *Alice Comedies* (1923) para Disney, con lo que la historia no le era ajena y su conexión y experiencia con el texto fueron cruciales a la hora de enfocar la adaptación de las escenas animadas. Sin embargo, el estilo estético está más relacionado con el de su etapa en Warner Bros, no excesivamente elaborado pero acorde a la historia y a la película en sí, dado que algunos de los disfraces de los actores no eran de excesiva calidad (Sporn s.p.).

Durante la época de esta película imperaba en Hollywood el sistema de estudios, en los que cada compañía controlaba todo el proceso desde dos frentes, por un lado, la cúpula directiva, que estaba en New York, definía las líneas de producción, establecía los presupuestos y organizaba la distribución y exhibición, y por otro lado, el equipo de producción en Hollywood ponía en marcha los planes de realización de las películas de acuerdo a estas directrices. Se buscaba contar con un equipo de trabajo fijo, con miembros de distintas especializaciones y áreas, y era deseable encontrar una fórmula de éxito (reparto, ambientación, temática...) y repetirla, tratando a la vez de evitar la fatiga del público. Con esto se llegó a un oligopolio formado por Paramount, MGM, Fox, Warner, RKO y Universal que dominó el cine americano entre los años veinte y sesenta (Sánchez Noriega 210-211).

El estudio responsable de esta adaptación, Paramount Pictures Corporation se estableció en 1914 a cargo de W.W. Hodkinson, como distribuidora, colaborando con productoras como Famous Players Film Company, perteneciente a Adolph Zukor, y Lasky Feature Play Company,

de Jesse L. Lasky. En 1916 ambas compañías se fusionaron, formando Famous Players–Lasky Corporation y compraron Paramount, cuyo nombre también utilizaron. En poco tiempo el estudio creció, siendo uno de los principales productores de películas y contando en sus inicios con intérpretes como Mary Pickford, Fatty Arbuckle, Gloria Swanson, Clara Bow o Rodolfo Valentino, a los que se sumarían más tarde otras estrellas, entre las que se encontraban Claudette Colbert, Carole Lombard, Marlene Dietrich, Mae West, Gary Cooper, Maurice Chevalier, W.C. Fields, y Bing Crosby, además de directores como Ernst Lubitsch, Josef von Sternberg y Rouben Mamoulian.

La película sobre *Alice* está muy influenciada tanto por este sistema de estudios como por el *star-system* que imperaba en la época y del que Paramount es un gran ejemplo. Desde la fundación de la compañía de Zukor en 1912, su lema había sido “Famous Players in Famous Plays”. El empresario contrató a la joven Mary Pickford no tanto por sus habilidades como actriz en las películas de Griffith, sino porque en ese momento estaba trabajando en una popular obra teatral: *A Good Little Devil*. Zukor promocionó a Pickford como nadie había hecho hasta entonces, llegando esta a convertirse en la actriz mejor pagada de Estados Unidos. Esta “inversión” aseguró la supervivencia de la compañía. Pickford se convirtió en una pieza clave para el éxito de Famous Players Film Company y Zukor se consolidó como uno de los empresarios más agresivos de la industria cinematográfica. Pero no fue el único en rentabilizar sus contrataciones, sino que la tendencia estaba creciendo al mismo tiempo en los estudios rivales.

El hecho de contar con determinados artistas ayudaba no solo en cuanto a la promoción y éxito de las películas, sino que repercutía en las ventas a los exhibidores, quienes debían comprar lotes que incluían producciones consideradas menores si querían acceder a los largometrajes protagonizados por grandes estrellas. Los altos costes debían ser compensados con grandes beneficios, por lo que cualquier elemento de promoción que ayudase a alcanzar la notoriedad y la afluencia de público era bienvenido. Todos estos factores contribuyeron al establecimiento de este sistema, siendo su imposición el resultado de un entorno y unas condiciones que lo demandaban, no de la iniciativa de un solo individuo o estudio (deCordova, 8).

Sin embargo, el trato iba más allá de la promoción para lanzar la carrera de un artista, que después sería el reclamo del estudio. Esta práctica consistió en su base en tener una plantilla

fija de estrellas a su disposición y que consistía en un contrato a largo plazo y exclusivo, mediante el cual se hacían legalmente con el control de su trabajo y de su imagen, promocionando a los intérpretes hasta lanzarlos al estrellato (y esto repercutía en los beneficios del estudio, que rentabilizaba su inversión al contar con otra estrella entre sus filas). Gracias a este tipo de contratos se logró el reparto de esta película, ya que se trataba de actores y actrices asociados a Paramount que debían aceptar la participación en las producciones que se les proponían: “En la época dorada un estudio era sus estrellas y estas eran lo que el estudio había querido que fuesen” (Moix 906). Esto puede verse ejemplificado en el hecho de que uno de los reclamos publicitarios fue la aparición de W. C. Fields, cuya voz era fácilmente reconocible pese al disfraz. Aunque su personaje aparece brevemente en la película, fue utilizado por Paramount en la promoción, publicando este texto en prensa:

W.C. Fields, Paramount’s funny screen comedian, dashed out of his Toluca Lake home one morning at a tremendous speed.

‘Help, help!’ ejaculated Mr. Fields loudly, ‘there’s a crazy man in there!’

‘Crazy?’ query the neighbours.

‘He’s trying to measure me for an egg!’ roared Mr. Fields indignantly’(Citado en pre-code.com)

#### 7.1.1. Análisis de la película

La película sitúa a Alice, a diferencia de muchas otras adaptaciones, en interior en invierno. Durante la primera secuencia, antes de su viaje (el cual es explícitamente un sueño), se muestran numerosos elementos importantes de la historia en su versión real: un conejo blanco, las piezas de ajedrez... La protagonista finge interactuar con estos “personajes”, anticipando así lo que va a ocurrir.

En esta ocasión la entrada a la fantasía se hace de dos maneras: primero, a través del espejo, llegando a una casa en la que todo está al revés y, en segundo término, por la madriguera del conejo, al perseguir a la versión fantástica del mismo. Esto evidencia que esta película adapta ambos libros, *Alice’s Adventures in Wonderland* y *Through the Looking Glass*. Ambas historias se desarrollan seguidas, sin mezclar demasiado los elementos, pues cuando parece que

la aventura está a punto de terminar, comienza la siguiente, aunque esta segunda está bastante más resumida, con las cuestiones principales que conducirán al clímax y al final, con Alice coronándose como reina y siendo atacada, despertando a tiempo para salvarse.

Esta adaptación es muy fiel a los textos originales, incluyendo incluso escenas que se suelen eliminar en estos casos, como la de la casa de Duchess (correspondiente el capítulo “Pig and Pepper” de *Alice*), el cual se suele considerar demasiado violento para un público infantil. No obstante, el reclamo del reparto de estrellas de la época, el *nonsense* puro, sin velo de fantasía clásico y la cuestión de los disfraces y decorados, que rompen la magia, así como la ausencia de canciones y escenas cómicas y dinámicas, evidencian que la audiencia buscada no eran los niños y niñas, sino un espectador adulto. Véase el ANEXO 1 para un análisis detallado de visionado de la película.

#### 7.1.2. Recepción de la película

La crítica coincidió en determinar que los 75 minutos de duración eran excesivos, llegando a considerarlos “overpoweringly sedative”, ya que, al no tener un foco de atención por ser una historia episódica sin seguir una línea constante, la atención se disipa (“Rush” s.p.). También se considera que los espectadores ya están familiarizados con los trucos fílmicos y las aparentes novedades no lo son, ni resultan mejores que la experiencia de la lectura y la imaginación desatada, concluyendo que la inmortalidad de *Alice* va más allá del alcance de la cámara (“Rush” s.p.).

Su fracaso en taquilla se atribuyó a que su mayor reclamo era el reparto y la mayoría de ellos estaban irreconocibles con los disfraces (IMDB). Actualmente ocurre lo contrario, si una película cuenta con una o más estrellas que atraigan al público, se las hará lo más visibles y reconocibles posible o, si el actor o actriz se ha sometido a un proceso de cambio físico o maquillaje extremo para la caracterización, se utilizará este dato en la promoción, y también de cara a conseguir nominaciones a los premios cinematográficos y televisivos. Un ejemplo claro son las películas de superhéroes, como las de DC y, principalmente Marvel, que al contar con un reparto importante procuran mostrar sus caras a menudo, aunque esto sea un contrasentido que implica que el personaje se quite la máscara o incluso vaya a cara descubierta cuando no debería.

Esta película aparenta ser un intento de Paramount de adelantar a Disney con un largometraje de *Alice* que fuese *made in Hollywood*, pese a que la compañía ya había producido *Alice Comedies* una década antes; de hecho, el fichaje de Harman-Ising Studio, que había trabajado en la serie, para la pequeña escena animada de la película es llamativo. En cualquier caso, la forma de adaptar la historia es radicalmente distinta a la que tendría Disney después y su público objetivo también. Se trata de una fusión entre los dos libros de Alice, tomando elementos de ambos, utilizando las localizaciones y personajes del segundo para el inicio y el final, quedando *Alice's Adventures in Wonderland* enmarcado en medio. Los villanos principales son los mismos que en *Through the Looking-Glass* y los personajes más relevantes y conocidos de la historia, en los que suelen poner el foco las adaptaciones, dándoles incluso más protagonismo que en la obra original, son meramente episódicos y no se desarrollan las situaciones con ellos. La corta duración de la película, pese a haber sido percibida como larga por la crítica, y la intención de incluir prácticamente todas las tramas de ambos libros hacen que no se pueda profundizar en las interacciones ni sucesos, lo cual señala, una vez más, que se dirigía a un público que había leído al menos uno de los libros, preferiblemente los dos, y captaría los guiños, completando en su mente las secuencias.

Sin embargo, cabe destacar que esta adaptación, junto a la de Jonathan Miller para la BBC (1966), de la cual se hablará en capítulos posteriores, son las más adecuadas a ojos de Mark Burstein, presidente de la Lewis Carroll Society (citado en Nichols viii). De hecho, la propia Alice Hargreaves, de soltera Liddell, afirmó: “I am delighted with the film and I am now convinced that only through the medium of the talking picture could this delicious fantasy be faithfully interpreted” (citada por Nichols 65).

## 7.2. Alice in Disneyland

Cuenta la leyenda que en el mundo Disney todo comenzó con un ratón (en palabras del propio Walt Disney), pero, en realidad, todo comenzó con una niña que cruzaba los límites (Elza 8). Y es que Mickey Mouse fue creado en 1928, cuando ya había varias historias de Disney en circulación, incluyendo algunas protagonizadas por Alice. Si bien el largometraje animado no llegaría hasta 1951, el personaje creado por Lewis Carroll ya había entrado en el mundo Disney, incluso había sido artífice de su construcción, en el camino de la creación al universo estético y

narrativo que ahora conocemos. *Alice's Adventures in Wonderland* es el ejemplo de cuento ideal para ser la base de una historia animada y algunos artistas consideran que las ilustraciones de Tenniel parecen haber sido creadas especialmente para la pantalla animada (Lutz 246). No obstante, esta es una observación muy especulativa para el tema, ya que, cuando se publicó el libro aún no existía el cine: de hecho, cuando llegó el momento de crear una versión animada de las mismas, su propio estilo de multitrajes lo dificultó hasta el punto de tener que diseñarlas desde cero, como se verá en este capítulo.

Una pista de la determinación de Walt Disney por trabajar con la obra es que durante el inicio de *Pinocchio* (1940), cuando Pepito Grillo abre un libro para contar la historia del muñeco de madera transformado en niño, entre los demás ejemplares de la estantería se pueden ver los de *Alice in Wonderland* y *Peter Pan*, aunque ambas no se convertirían en películas animadas hasta 1951 y 1953, respectivamente. No obstante, por aquel entonces, Alice ya había entrado en el mundo Disney, como se explica a continuación.

#### 7.2.1. Buscando Wonderland: *Alice Comedies* y Mickey a través del espejo

Como ya se ha visto, la historia de *Alice* se hizo popular entre los cineastas muy pronto, ya que la cultura victoriana les había imbuido la idea de que las mujeres y los niños y niñas tenían una conexión mística con un mundo espiritual e irracional que tenía el potencial de mejorar la experiencia de la deshumanizada y corruptiva esfera pública (Elza 8). Alice, desde luego, era un ejemplo: se trataba de una preadolescente llena de vida y con voluntad de explorar un mundo imaginario, el suyo propio. Esto enfatizaba la imagen idealizada de la infancia, inocente y más conectada con reinos fantásticos, y facilitaba la evasión de la realidad, que durante las primeras décadas del siglo XX no era precisamente bucólica y pacífica, puesto que guerras mundiales, crisis económicas y otros problemas asolaban a una sociedad que buscaba una vía de escape en su tiempo de ocio, viajando a mundos alejados del que les estaba tocando vivir, proyectando y viviendo esos deseos a través de la protagonista. Recurrir a la infancia como un vehículo de escape a otros mundos es algo que se ha hecho a lo largo de toda la historia del cine y la literatura, destacando obras como *The Wizard of Oz* (L. Frank Baum, 1900), *Peter Pan* (J.M. Barrie, 1904), *Las Crónicas de Narnia* (C.S. Lewis, 1920-1926) o incluso la saga de Harry Potter (J.K. Rowling, desde 1997) en nuestros días.

Pese a ser la más conocida, la película animada de 1951 no fue la primera adaptación que Disney hizo de las aventuras de Alice. Tanto *Alice's Adventures in Wonderland* como *Through the Looking-Glass* sirvieron como textos base para diversas producciones de la compañía. El propio Walt Disney explicó en una entrevista en 1946 que *Alice* le fascinó desde la primera vez que lo leyó siendo un niño y, cuando empezó a hacer dibujos animados, adquirió los derechos: “Carroll, with his nonsense and fantasy furnished a balance between seriousness and enjoyment which everybody needed then and still needs today” (citado por Korkis 157). Esta referencia al equilibrio nos indica que Walt Disney veía la interrelación entre lo racional y lo irracional que Carroll mostró al mundo, antes de que la animación existiese, como algo que se correspondía con lo que él mismo pretendía crear. Y la subjetividad del mundo fantástico desde los ojos de una niña parecía un gran lugar por el que empezar a concretar “a world of his own”.

Entre 1923 y 1927 se produjeron una serie de cortometrajes mudos, *Alice Comedies*, con Alice como protagonista en distintos escenarios, combinándose acción real con animación. Esta animación híbrida no solo fue la puerta de entrada a otras obras con la misma técnica, por ejemplo, *Mary Poppins* en 1964 o *Who Framed Roger Rabbit* en 1988, sino que también mostró los esfuerzos del mundo Disney para unir lo real y lo fantástico, creando su imagen de marca que sería conocida como la fascinación humana por la “illusion of life” (Cholodenko 20). Este deseo de mediar entre modernismo y realismo, arte y comercio, estética y entretenimiento, elitismo y populismo resultó en una suerte de modernismo sentimental (Watts 104-105). En definitiva, con esta técnica se podía “jugar” con la realidad y tener la habilidad de, no solo conjurar una ilusión vívida, sino también de hacer al espectador partícipe de la fantasía, como si fuese invitado a bajar por la madriguera del conejo (Telotte 332). De esta manera va más allá, creando una nueva relación del ser humano con el espacio (con unas dimensiones psicológicas que reconocen problemas como la agorafobia y la claustrofobia), mostrando una especie de alienación al fusionarse los mundos del individuo y su espacio, alcanzándose cierta deformación espacial (Vidler 10). Así, lo real y lo irreal coexistían en el mismo espacio, retroalimentándose, completándose mutuamente y confrontándose a la vez. Esto ilustraba de una manera distinta y muy gráfica la confusión de Alice sobre su propia identidad, buscándola en relación al entorno en el que se encontraba.

Por supuesto, los libros de Carroll ya tenían esta habilidad de transportar al lector al mundo de la protagonista, a lugares misteriosos donde los personajes no viven según las reglas convencionales y el significado de las cosas no juega un rol convencional (Cohen 143). Y esos problemas de identidad de Alice sobre quién o qué era y la constante búsqueda de sí misma, intentando definirse en un entorno que no le era familiar (ni pretendía serlo) ya estaban en la obra original. Disney los trasladó a la pantalla con esa estética dual que los hacía muy gráficos y explícitos, enfatizando el conflicto y las dudas, pero la cuestión ya estaba ahí. Y el hecho de fusionar ambos mundos (acción real y animación) nos ilustra más claramente la confusión en la mente de Alice, trasladándosela al espectador, que tiene que sumergirse en dos mundos distintos al mismo tiempo.

Si bien Walt Disney ya había mostrado inclinación y habilidad para combinar realismo (con las técnicas que iban surgiendo en la época) con narrativas de fantasía, como demostró con sus primeras producciones, *Laugh-O-Grams* (1921-22), basados en cuentos de hadas, o la adaptación animada de *Little Red Riding Hood* (1922), fue *Alice's Wonderland*, el primero de sus cortometrajes protagonizados por Alice, su proyecto más ambicioso. Disney contrató a Virginia Davis, de 4 años, para ser la estrella de la serie. Sus intenciones de conectar con la obra de Carroll y, por tanto, con la audiencia que ya estaba familiarizada con ella, quedaron claras al parecerse Davis a la Alice dibujada por Tenniel (sin embargo, esta actriz sería sustituida en 1925 por Margie Gay, que, casualmente, se parecía físicamente a Alice Liddell). Realizó un film de doce minutos, rodado entre los estudios de Laugh-O-Grams y el dormitorio de la propia actriz, con su tía Louise interpretando a la madre de Alice. Para las secuencias animadas, se fotografió a la niña con un fondo blanco al que posteriormente se añadieron los demás personajes. El sistema fue primitivo pero efectivo y, con su habilidad para el marketing, Walt Disney trató de venderlo haciendo un balance entre el éxito de cosas que ya se habían hecho en formas similares y su propia originalidad (Crafton, 281).

Sin embargo, este primer cortometraje no era exactamente una adaptación narrativa fiel de *Alice in Wonderland*, sino, más bien, una presentación de personaje (Alice), escenario (que no sería Wonderland sino Cartoonland) y del hecho básico sobre el que se fundamenta la historia: una niña del mundo real que se ve transportada a un reino de fantasía. Sin embargo, no llega persiguiendo a un conejo y cayendo a través del agujero de su madriguera, sino en tren. Y la forma de conducir allí tanto a ella como a la audiencia, es un doble marco que se fundamenta

no solo en el sueño, sino también en el estudio de un artista. La premisa es que una niña (Alice) visita un estudio de dibujos animados, en el que ella ve a los personajes “brincando” en los tableros de dibujo y, cuando esa noche se queda dormida, viaja a Cartoonland, iniciándose así una secuencia onírica animada. El sueño de Alice está evidentemente influenciado por su visita a los estudios, lo cual se relaciona directamente con la intención de los artistas en general (desde escritores como Carroll hasta los propios animadores, pasando por músicos, pintores, etc.) y, en este caso, de Disney en particular, de transportar a los espectadores al mundo que crean para ellos, haciendo que el estudio se vea como un portal a ese otro universo animado lleno de criaturas de fantasía y acción en forma de comedia. No obstante, hay que señalar que el mundo en el que Alice entra no está inspirado en lo que ha visto, sino que es producto de su propia imaginación: Al igual que en la obra original, se trata de su propio mundo, en el que ella es el personaje más importante, tanto desde el punto de vista narrativo externo (es la protagonista) como en la propia trama. En Cartoonland es recibida como si fuese parte de la realeza, con una multitud de animales aclamándola y portando carteles de bienvenida (“Welcome Alice”, “Hooray for Alice”), e incluso hay un perro con una gorra de director de cine grabando su llegada con una cámara cinematográfica. Tras un desfile en su honor, Alice interpreta una danza en un escenario, consolidándose como el centro de atención. Después es perseguida por unos leones a los que debe enfrentarse sin armas ni ayuda. Nadie acude a rescatar a Alice y al igual que la de Carroll, ella libra sus propias batallas. Finalmente salta desde un acantilado y se despierta, acudiendo a contarle a su madre lo que ha visto. Destaca el hecho de que, en contraposición al original, en este caso Alice despierta, saliendo de Cartoonland al caer al vacío, mientras que el personaje de la novela llega a Wonderland precisamente de esa manera, descendiendo al mundo de los sueños.

Con esa producción se inició *Alice Comedies*. Esta serie de comedias se basaba no tanto en gags de transformaciones repentinas y surrealistas (ya muy habituales en la época), sino más bien en la fórmula común de aventura con cierta acción *slapstick* o humor físico. El mundo de Alice está lleno de animales parlantes, violencia en la forma típica de los dibujos animados (por ejemplo, si ella cae por un acantilado, vuelve a rebotar hacia arriba), secuencias de persecución, números musicales... Estos elementos se entienden como una proyección de la imaginación de la protagonista, que, deliberadamente o no, lleva al espectador al universo que su mente va

creando, proyectando una sensación de que el mundo va dejando poco a poco de ser un lugar cómodo y predecible.

En algunos casos llega a romper la cuarta pared, como en *Alice's Wild West Show*, en la que Alice tiene que lidiar con un grupo de niños que han acudido a ver su show y la única manera que tiene de calmarlos es contarles historias del Oeste, en las que ella tiene que hacerse cargo de la situación. Además, el hecho de que sea una niña real que se ve envuelta en un mundo de fantasía, funciona como representación de los propios espectadores (Bonner y Jacobs 42).

Tomemos como ejemplo *Alice's Spooky Adventure*. En este capítulo podemos ver en acción real como un grupo de niños lanzan un balón que se cuelga en una casa, supuestamente encantada. Nadie se atreve a entrar a recuperarlo, excepto Alice que, tras llamarles cobardes, se adentra en la vivienda. Una vez allí aparece Julius, el gato con el que comparte sus aventuras y empieza a chocar con cosas, cayéndole cajas, sábanas y polvo encima, haciéndola parecer un fantasma. Es entonces cuando la estética cambia a animación, con una Alice de imagen real (aunque más sombreada) en un mundo de dibujos animados con fantasmas y otros objetos aparentemente inanimados que han cobrado vida. El Julius animado, muy parecido a Felix el Gato, propiedad de Paramount Pictures que existía desde 1919, también aparece, primero con apariencia de fantasma, por ir cubierto con una sábana, mientras ruega a Alice que se la quite, cosa que ella hace. De pronto comienzan a escuchar una música (lo sabemos por la imagen de las notas musicales, el espectador no oye nada) que les lleva a un concierto fantasmagórico. Tanto los fantasmas como Alice y Julius bailan, hasta que un incidente hace que varios espectros les persigan. Ambos utilizan los signos de exclamación e interrogación y la propia cola del gato como armas, convirtiéndolos en porras, y van venciendo a los fantasmas. Se trata pues de una manera creativa de utilizar elementos del lenguaje escrito. Entonces la protagonista despierta dentro de la casa tal como había quedado antes de pasar al mundo animado y recupera el balón. No obstante, había un guardia investigando la ventana rota y la pilla, mientras los demás niños huyen. Alice acaba entre rejas por vandalismo, quejándose de que siempre es la mujer la que acaba pagando.

El propio Walt Disney se cansó de esta fórmula y le manifestó a su distribuidor que lo que quería hacer de verdad eran comedias de dibujos animados, no comedias de niños (Merritt y Kauffman 68). Así que el director llevó mejores animadores que continuaron lidiando con las dificultades técnicas de la animación híbrida, tratando de crear una ilusión consistente. Además,

encontraba cada vez más problemas en las escenas *live-action*, especialmente porque los participantes demandaban salarios más altos por un trabajo relativamente escaso (Merritt y Kauffman 64). De esta forma, la parte de animación se fue haciendo más y más importante, centrando la verdadera acción de la historia ahí. Así podía mostrar a Alice en circunstancias extrañas, basándose en la estética animada, la fascinación con lo que está al otro lado del espejo. En lugar de la narrativa de la “vida de ilusión” (*life of illusion*), Disney comenzó a ofrecer la “ilusión de vida” (*illusion of life*) en toda su complejidad (Telotte 335). Con este cambio de protagonismo del tipo de acción, se trasladaba a la audiencia al mundo que Disney estaba construyendo y que pronto iría tomando una forma cada vez más clara e inmersa en el imaginario colectivo, llegando a ser desde mediados del siglo XX y hasta nuestros días una referencia constante en la cultura popular. Para lograr esto, la animación más efectiva se basó no en la ilusión como irrealidad, sino como la realidad irreal (Cholodenko 20).

Las historias fueron progresivamente dejando de intentar ofrecer una explicación psicológica a la parte animada, por ejemplo, que Alice estuviera soñando, y se centraron más en el propio mundo fantástico y en difuminar las fronteras entre los elementos “artificiales” y los reales. Incluso Alice comienza a convertirse en una figura dibujada a mano, disminuyendo la presencia de la imagen de acción real. De hecho, comienza a adquirir características y poderes que hasta entonces solo se encontraban en los personajes de dibujos animados (súper velocidad, resistencia a la gravedad, etc.), aunque esto dificultase la tarea de representación estética. Una vez que Alice se fusiona con ese mundo, también pierde protagonismo ella en sí misma, basándose la acción en la narrativa pura y en el descubrimiento de mundos extraños. Por tanto, con esto también comenzó a prestarse mucha atención al *world-building* estético, por ejemplo, en los paisajes, siendo un momento importante en el desarrollo de la animación marca Disney, evocando el poder de la realidad irreal y una sensación de encantamiento constante, en contraste con la realidad de la época, contraponiendo así el mundo mágico y la vida moderna. Esto era algo que iba más allá de la fantasía y también era común en la comedia *slapstick*, con ejemplos de “el hombre contra la máquina” en películas como *Modern Times*, de Charles Chaplin, en 1936.

Figuras más emblemáticas como Mickey Mouse todavía no se habían desarrollado, pero el universo en el que habitarían ya estaba en construcción. El mundo animado de Disney, con sus orígenes mecánicos, parecía ofrecer un espacio de libertad e impredecibilidad que se oponía

a la experiencia de la vida moderna y proponía un espacio para la eventual armonía de humanidad, naturaleza y máquinas (Elza 14). Pese a que voces críticas tachaban la estética animada conectada con la narrativa infantil como una trivialización del medio (Thompson 111), esta vía sirvió de espacio experimental para construir un universo mucho más complejo. No podemos obviar que, si bien la labor de Disney en el campo de la animación es importantísima (más aún cuando apostó por popularizarla en sus albores), durante más de un siglo, este medio ha ido evolucionando hasta nuestros días. La animación no es un género, es una estética, una vía narrativa, una manera de contar historias, y no se limita al género fantástico (suficientemente amplio y variado en sí mismo), sino que cualquier historia, perteneciente a cualquier rama de la ficción o la realidad, puede ser contada de esta forma. Y, por supuesto, su público no es solamente infantil. Hace mucho que gran parte de la sociedad ha dejado de considerarla exclusiva para niños: la animación dirigida a un público adulto es cada día más variada, hay más oferta y más demanda, y trata temas que van desde la sátira y la parodia social y política, como *The Simpson* o *American Dad* hasta cuestiones más profundas emocionalmente, como la depresión y las adicciones en *BoJack Horseman*. Y, si bien contenidos que originariamente no fueron creados por Disney (como las mencionadas *The Simpsons* o *American Dad*) ahora le pertenecen por la compra de distintas compañías, en este caso, Fox, hay otras producciones propias que casi podría decirse que tienen un *target* adulto completamente aparte, aunque paralelo, al infantil. El mejor ejemplo es Disney Pixar (aunque Pixar tuvo una época “independiente” tras haber realizado trabajos para Disney, fue comprada definitivamente en 2006), cuyas películas tienen un mensaje que será asimilado más profundamente por adultos que por niños: cómo funcionan las emociones, en el caso de *Inside Out* o el síndrome del nido vacío en el cortometraje *Bao*, por ejemplo. Y esto nos devuelve a Wonderland en cierto sentido, ya que la idea de su doble mensaje para un doble receptor encerrado en un mismo contexto ya la encontrábamos allí.

*Alice's Comedies* no fue el único contenido basado en *Alice* previo a la película. En 1936, Mickey Mouse, la gran estrella de la compañía, protagonizó el corto *Thru the Mirror*, parodiando tanto *Alice's Adventures in Wonderland* como *Through the Looking Glass*. De hecho, la historia comienza con Mickey durmiendo con el segundo libro abierto sobre la cama, señal de que lo había estado leyendo. Eso, más el hecho de que esté soñando y se muestre de forma tan específica desde el inicio nos da las referencias suficientes como para tener claro por

dónde va a ir la aventura. Mickey se “desdobla” (una versión de él se levanta y actúa, mientras se ve a otro Mickey todavía durmiendo) en una suerte de parálisis del sueño. Esto sería un paralelismo con lo que ocurriría en la adaptación animada de 1951, en aquel momento todavía inexistente, cuando ella se ve a sí misma durmiendo, justo antes de despertar. El Mickey “despierto” cruza el espejo y se encuentra en una habitación igual a la suya, aunque inversa, en la que los objetos como el perchero o el sillón tienen vida y, en un principio, no son precisamente amistosos con él, al igual que las criaturas de Wonderland rechazaban a Alice. Al comer una nuez, Mickey se vuelve gigante y, al tocar el techo, diminuto. Hay un personaje, un teléfono, que se parece mucho al Picaporte que aparecerá en la película de 1951, siendo una creación propia de Disney, por lo que es probable que este fuera un ensayo o, como mínimo, sirviese de inspiración. Se incluye un número musical con aires de zapateado y claqué que sirve de excusa para mostrarnos la habitación y los objetos animados, que comienzan a ser más amigables con Mickey. Su pequeña danza con un par de guantes tiene similitudes (destacando en algún efecto sonoro) con cómo acabarían siendo Tweedledee y Tweedledum en versión Disney. Hacia la mitad del corto aparece una baraja de naipes, con los que Mickey desfila, en el papel de líder, como si, en medio de la música, que ha variado su tono y se parece a una marcha militar, los dirigiese hacia una batalla. Tras hacerlos barajarse, la música vuelve a cambiar ligeramente hacia algo más similar al cabaret y Mickey baila con los naipes de forma más lúdica, incluso en pareja con una carta de Queen of Hearts de aspecto nada amenazante, resultando incluso atractiva, de un estilo “Greta Garbo-esque” (Salisbury 48).

King of Hearts y el Joker también están antropomorfizados y se mueven y disfrutan de la música, hasta que el monarca descubre a Mickey bailando demasiado acaramelado con Queen of Hearts, en una escena que resulta demasiado poco sutil para ser de Disney, más aún teniendo en cuenta la época. El monarca, enfurecido, se dirige hacia ellos para apartar agresivamente a la reina, abofetear a Mickey, sacar dos espadas e iniciar una pelea. Tras un pequeño duelo (en el que el antagonista acaba en un tintero), King of Hearts hace un llamamiento a los naipes para que se organicen contra Mickey. Estos son los únicos momentos con “diálogo” inteligible, ya que el resto del corto se había basado en música y sonidos onomatopéyicos, además de unas pocas “palabras” guturales de Mickey, que no se entendían de forma clara fuera de su contexto. El ratón se defiende con una pluma estilográfica lanzando tinta desde un cesto y con un dedal por casco, como si estuviese en una trinchera (más referencias militares aquí), pero los naipes

le atacan y él tiene que escapar reptando dentro de una tela, en una referencia estética clarísima a Blue Caterpillar. Tras poner en marcha un ventilador y hacer que los naipes se dispersen mientras huye, con el teléfono animado pidiendo ayuda, Mickey recorre un globo terráqueo que cobra vida momentáneamente, incluso haciendo aparecer a Neptuno, y va recuperando su tamaño normal en su carrera por la habitación hasta llegar al espejo. Llega a la cama del mundo “real” mientras suena el despertador y se fusiona con el Mickey dormido a tiempo para que el sueño acabe, aunque con visos oníricos todavía vigentes en la mente del protagonista, ya que confunde el despertador con un teléfono y trata de hablar por él, probablemente como eco del teléfono del sueño. Finalmente lo lanza al suelo y vuelve a dormirse, quién sabe si para seguir soñando con el mundo tras el espejo.

Nos encontramos, por tanto, con otro relato circular como el de *Alice*, pero en este caso empieza y acaba durmiendo, no al revés. Mickey no regresa a la realidad más que momentáneamente y vuelve a su estado de sueño, tal como la historia comenzó. Hay más diferencias, como el hecho de que el villano sea el rey y no la reina, y muchas otras debido a que se trata solamente de un cortometraje de menos de nueve minutos. No obstante, constituye una suerte de *teaser* de *Wonderland*, aunque Mickey llegue a ese mundo a través del espejo, y una forma de introducir ciertos elementos en la mente del espectador, preparándole para una futura inmersión en un lugar que encarna el *nonsense*, con elementos que se le van haciendo familiares, como los naipes o los cambios de tamaño, de la mano de un personaje que ya conocen. La historia, por su duración y simplificación, no tiene profundidad excesiva pero cumple su función introductoria de *Wonderland*.

También Donald Duck tuvo su versión de la historia, aunque fue después de la película animada. En un cortometraje de veintisiete minutos, *Donald in Mathmagic Land* (1959), el protagonista se ve sumido en una especie de *Wonderland* basado en las matemáticas y en la que el ajedrez jugaba un papel más importante que en la *Alice* animada de Disney, ya que esa parte de *Through the Looking Glass* no se utilizó en la adaptación de 1951. Al seguir un rastro de números, Donald se embarca en una travesía a través de las cifras y la geometría, pasando por la Antigua Grecia, aprendiendo los secretos de la proporción áurea, el rectángulo perfecto y el pentagrama, entendiendo que la naturaleza tiene una lógica matemática. Su estética está parcialmente inspirada en Salvador Dalí, y la idea de la naturaleza que sigue normas matemáticas se relaciona con las ideas de Antoni Gaudí. Evidentemente, la relación de *Alice*

con las matemáticas es algo que se ha planteado siempre, al haber sido Carroll un experto matemático. Este cortometraje muestra a varias criaturas del Wonderland de la película de 1951, como los pájaros-lápiz, situaciones similares, como los cambios de tamaño, e incluso Donald aparece disfrazado de *Alice* (la imagen que Disney estaba fomentando) en algunos fragmentos. La producción fue nominada a un Óscar.

### 7.2.2. *One Hour in Wonderland*: El prólogo televisivo del largometraje animado

Unos meses antes del lanzamiento del largometraje, Disney emitió el programa *One Hour in Wonderland*, el 25 de diciembre de 1950. Se trataba de un especial navideño, el primero de Disney para televisión, patrocinado por Coca-Cola (Taylor s.p.). En él, el ventrílocuo Edgar Bergen y sus muñecos, Charlie McCarthy y Mortimer Snerd, eran invitados por Walt Disney a tomar el té con él y la actriz inglesa Kathryn Beaumont, la que pondría voz a Alice en la película que se estrenaría al año siguiente. No obstante, el hecho de que apareciese caracterizada como el personaje, incluyendo algunas de sus maneras, como la forma de gesticular, curiosidad, modales, capacidad de sorpresa, etc., era una estrategia que no solo vadeaba el hecho de que, principalmente por motivos económicos, no se combinase animación y acción real en ese especial, sino que también colocaba a Beaumont en la posición perfecta para ser identificada como Alice. Gracias a esto, la niña aparecería en otras promociones y espacios, como en *Fred Waring Show*, en marzo de 1951, pocos meses antes del estreno. En dicho programa la acompañó Sterling Holloway, la voz de Cheshire Cat, haciéndose patente la disonancia cognitiva al ver al actor de doblaje de un personaje animado, que, pese a llevar los colores rosa y violeta en el traje, no terminaba de convencer. Además, como debía interpretar la canción “*Twas Brillling*”, no podía llevar máscara. Dicha situación se compensó con un decorado que representaba al personaje sobre una rama de árbol, con un agujero en la cabeza del personaje, a través del cual Holloway sacaba la cabeza para cantar (Bonner y Jacobs 41).

En *One Hour in Wonderland*, la actriz disfruta de la velada junto a otros invitados como Bobby Driscoll, actor infantil muy prolífico en Disney y que, unos años después, sería la voz de Peter Pan en la adaptación de la compañía, junto a Beaumont como Wendy, y las hijas de Walt Disney. Todos contemplan el espejo mágico de *Snow White*, que el cineasta asegura que le había sido entregado por una princesa-hada durante una expedición por Europa, lo cual resulta

interesante, ya que la mayoría de cuentos que Disney estaba adaptando tenían origen europeo. El espejo muestra a cada invitado lo que desea ver, en fragmentos de películas y cortos ya estrenados de la compañía, como *Snow White* o algunas aventuras de Mickey y Pluto. Dicha selección nos evidencia qué historias eran relevantes en aquel momento, sobre todo a nivel familiar, ya que la televisión estaba íntimamente relacionada con el hogar y los especiales navideños eran ejemplos de momentos para reunir a toda la familia alrededor de la pequeña pantalla, además de que, en este caso, era un programa pionero de la compañía y era muy especial ver a *Uncle Walt* en persona (Taylor s.p.). Finalmente, un poco a regañadientes, el espejo deja que vean un clip de la película de *Alice in Wonderland* que estaba por estrenarse, convirtiéndose así en una suerte de teaser-tráiler, integrado en una historia que, con elementos como el hecho de quedar para tomar el té y la presencia de Kathryn Beaumont, ya estaba introduciendo al espectador indirectamente en la historia que llegaría a las pantallas pocos meses después. Este fue el primero de una tradición de especiales navideños de Disney que se emitieron durante décadas.

Hay que tener en cuenta que para muchos niños este fue su primer contacto con Alice, su historia y los personajes, por tanto, el show dramatizó la experiencia de este primer encuentro convirtiéndolo en una auténtica presentación de Wonderland. De hecho, comienza con el viaje a los estudios Disney del ventrílocuo Edgar Bergen y su muñeco Charlie McCarthy, que representaba a un niño exageradamente disfrazado de adulto, con capa, sombrero de copa y monóculo. Bergen relata la historia de *Alice*, mientras McCarthy muestra signos de impaciencia, al tratarse solo de una narración verbal, sin estímulos visuales. Esto sería una representación de la predisposición del espectador, actuando Charlie como ejemplo de niño que se distrae con facilidad (Bonner y Jacobs 41). Es significativo que se hiciese patente de forma tan explícita en la era de auge de la televisión, que ofrecía contenidos dinámicos que no requerían una concentración excesiva y que, por tanto, causaba una reducción de la capacidad de atención y una demanda de inmediatez y simplificación de las historias. Los televisores no eran como el cine, sino que las imágenes y contenidos entraban en casa, durante el tiempo que el espectador quisiese, mientras que el cine era una experiencia de duración y frecuencia limitada. El siguiente gran paso en esta dirección llegaría décadas más tarde, con la popularización de internet, no tanto referida a su invención, sino a la época contemporánea en la que prácticamente todo el mundo tiene acceso a internet y a millones de contenidos en cuestión de segundos.

Además de este especial navideño que hacía las veces también de promoción, el 14 de junio de 1951, mes y medio antes del estreno, se lanzó un documental corto de once minutos llamado *Operation Wonderland* acerca del *making-off* de la película, en el que se podían ver algunas secuencias y escuchar fragmentos de la banda sonora, mientras se mostraba el proceso de creación de los dibujos y las canciones, lo cual podría conectarse con el ya mencionado *Alice in Cartoonland*, en el que Alice visita unos estudios de animación. Todo ello era guiado por Walt Disney, que recorría los estudios en un trenecito e iba explicando al narrador (James Melton) las distintas tareas que se estaban realizando. También se presentaba a Kathryn Beaumont, vestida como Alice, para hacer que el espectador la identificase directamente con el personaje al que iba a poner voz. Las escenas más destacadas iban mostrándose, sin color e incluso en acción real algunas, y se habló de las inspiraciones para el diseño que tuvieron las voces de distintos personajes, mientras se presentaba a sus actores de doblaje (Ed Wynn como Mad Hatter, Jerry Colonna como March Hare, etc.) y se enseñaban distintas fases de la producción, como la grabación de movimientos reales como referencia para los animadores o el proceso de creación de efectos sonoros.

### 7.2.3. *Alice in Wonderland*: La película *nonsense* de Disney

La primera adaptación cinematográfica de Walt Disney Productions de *Alice in Wonderland*, un largometraje animado de una hora y quince minutos de duración, se estrenó en Londres el 28 de julio de 1951 y en Nueva York dos días después. No fue hasta el 17 de abril de 1954, casi tres años después, cuando llegaría a España. Fue dirigida por Clyde Geronimi, Wilfred Jackson y Hamilton Luske, y entre su reparto se encontraban Kathryn Beaumont (Alice), Ed Wynn (Mad Hatter), Richard Haydn (Blue Caterpillar) y Sterling Holloway (Cheshire Cat), entre otros. Fue producida bajo la supervisión del propio Walt Disney y recibió una nominación a los Óscar en la categoría de Mejor Banda Sonora. Es la producción con más canciones de la compañía, hasta con un total de catorce, aunque muchas fueron descartadas o cambiadas. De hecho, la melodía de la canción descartada “Beyond the Laughing Sky” fue utilizada para “Second Star to the Right”, de Peter Pan, que se estrenaría dos años después. Esta adaptación de *Alice in Wonderland* estuvo también nominada al León de Oro en el Festival de Venecia.

La estética de la película pasa por el filtro Disney. Si bien en un principio Walt había seleccionado al guionista Al Perkins y al director artístico David S. Hall, los concept art que presentaron fueron descartados por ser “dark and grotesque” (Walt Disney, citado por Salisbury 54). Esto era algo que el cineasta siempre había medido mucho, ya que su intención era entretener a la gente de forma placentera, especialmente a través de la risa, y le preocupaba llegar a dar una imagen oscura de sí mismo (Wasko 13). Además, pese a estar basados en las ilustraciones originales de Tenniel, los bocetos no resultaron del gusto del director, quien los consideró, además, difíciles de animar. No obstante, algunas de las ideas de Hall acabaron finalmente en la película. Tras el aplazamiento de la producción de la película a causa de la Segunda Guerra Mundial, en 1944 Disney asignó el proyecto a los animadores de *Fantasia* (1940), Bill Cottrell y T. Hee, y les encargó que analizaran la novela con la ayuda de un psicoanalista para ayudar al departamento de guionistas a darle un mejor enfoque a la historia a todos los niveles. Pero Hee rechazó llevar a cabo la adaptación de este modo, ya que no encontró razón para hacerlo, considerando que era un argumento falaz decir que una película debía ser hecha solamente porque su base era un clásico literario (Salisbury 55), dando a entender que, para él, no había más razones para adaptar la historia de Alice además de su posición en la literatura universal, desestimando el interés narrativo de la misma y su potencial como adaptación en formato animado.

Otro intento fallido fue el de contratar a Aldous Huxley, quien ya había adaptado otros clásicos como *Jane Eyre* para Hollywood. El plan era producir una fusión de live-action y animación, como *Alice Comedies*, contando con Luana Patten (quien actuaría en *Song of the South* en 1946), Ginger Rogers (que había grabado un álbum basado en *Alice in Wonderland*) o Lisa Davis (que sería en 1961 la voz de Anita en *One Hundred and One Dalmatians*) como posibles Alices y Harold Lloyd e incluso Cary Grant como Dodgson / Carroll (Higdon y Lehrman 64). El proyecto se llamó en un principio *Alice and the Mysterious Mr. Carroll* (Scheuer 11). Poco se sabe de cómo se había involucrado Huxley, principalmente debido a la pérdida de 4.000 de sus libros anotados con referencias privadas y otros documentos en un incendio en 1961 (Huxley 275). Él estaba interesado en el proyecto, convencido de que se podía hacer algo atractivo, aunque se sentía limitado. En una carta a Victoria Ocampo explicaba que le parecía una lástima no poder recrear el ambiente universitario de aquella época, pero que no había tiempo en una hora de duración que tendría la película e, incluso si lo hubiera, la audiencia

no estaría interesada en la reconstrucción de ese raro fragmento de un pasado perdido. Añadía que debería contentarse con poder exponer todas las singularidades de Carroll posibles y evitar que productores y directores incluyesen demasiados anacronismos e incoherencias en beneficio de la historia (Huxley 536).

En la sinopsis presentada por Huxley, Dodgson visita a la actriz Ellen Terry en el teatro. Ella rápidamente averigua que es Lewis Carroll, ya que le había contado historias de Cheshire Cat tiempo atrás. Alice, por su parte, estaba encerrada en la casita del jardín como castigo de Miss Beale, su institutriz, quien constantemente ponía trabas a la felicidad de Alice y denostaba todo tipo de arte, desde la fotografía al teatro. Alice comienza a imaginar los objetos de la casa como seres de Wonderland, convirtiendo, por ejemplo, una cuerda en Blue Caterpillar. Tras hablar con un caballo de los establos colindantes a la casita, escapa, sufriendo algunas desventuras en las calles de Oxford hasta llegar finalmente al teatro, donde Ellen Terry se la confía a Dodgson. La actriz y él le cuentan historias a Alice y, a través de ellas, la acción real va transformándose en animación, en Wonderland, pero todo es interrumpido con la llegada de Miss Beale. Esto debía ocurrir cuando los sucesos en Wonderland estuviesen en el punto más bajo y negativo, ya que a Huxley le preocupaba el dramatismo de la ruptura del clímax, queriendo que fuese un ascenso a un final feliz casi milagroso. Propuso incluir la llegada de la Reina Victoria como *deus ex machina*. Sin embargo, esto sería descartado por Disney, que consideraba que era un terreno histórico peligroso y que la Reina había sido una mujer sin sentido del humor alguno. La idea era que, presentándose la monarca ante Dodgson / Carroll, se lograra que sus némesis, entre los que destacaba Langham, un vicerrector de Oxford que despreciaba el interés de Carroll por la literatura y el teatro, a quienes Alice veía como animales de dibujos animados, siendo el escritor la única figura de acción real, le adorasen. En el epílogo, Carroll y Alice aparecerían triunfantes; él en su biblioteca y ella en una fiesta con una nueva institutriz (Higdon y Lehrman 61-62).

Durante la escritura del guión hubo varios cambios, situándose el paso a Wonderland en el estudio de Dodgson / Carroll, cuando este pone su libro en las manos de Alice, y apareciendo la botella "Drink Me", las flores parlantes y White Rabbit, que también emergen a la acción real cuando el escritor no está mirando, dejando claro que todo pertenece a la imaginación de Alice. Asimismo, en las reuniones con Disney se propusieron más modificaciones, como un final en el que se viese a Carroll con todos sus personajes animados alrededor, transformándose

entonces él mismo en uno de ellos, además de hacerse más explícita su relación con Ellen Terry porque, según declaró Disney, no querían que el escritor diese la impresión de ser “queer” (Higdon y Lehrman 63-64). Finalmente, a Walt le pareció que el enfoque de Huxley era alto a nivel literario, pero bajo en humor y descartó la idea, dándose cuenta de que solo podría hacer justicia a Alice en base a la animación (Salisbury 55).

Una vez decidido esto, Disney se encontró con el problema de que, si quería inspirarse en las ilustraciones originales de Tenniel (las más conocidas y apreciadas por la audiencia), el trabajo iba a ser complicado. El trazo y los sombreados cruzados del dibujante no se prestaban a la animación, que debía basarse en una línea limpia y fina. Del mismo modo, habría que adaptar los dibujos al Technicolor y hacer que pareciesen redondeados, no planos, además de fácilmente “movibles”, para el proceso de animación en sí. Por tanto, hubo que empezar prácticamente desde cero, creando personajes que se adecuaban a esas necesidades, pero a la vez, manteniendo la esencia de los originales, que estaban muy presentes en la mente del público y la cultura popular. Hubo que construirlos en un estilo fácilmente reconocible como Disney, pero sin hacer que se perdiera la identificación fácil y rápida con los originales. La audiencia debía entender quién era quién al momento y acostumbrarse a su nueva imagen lo antes posible. El caso más difícil fue el de Alice, ya que se trataba de una niña “real” y no podían tomarse las licencias creativas que se permitirían con los animales y otras criaturas de Wonderland. Su diseño fue lo más fiel posible al original, pero dándole un aire más juvenil y menos de damita victoriana, con rasgos suaves y un vestido más sencillo, lo que facilitaba los trabajos de animación. Los animales, como White Rabbit, March Hare o Walrus, fueron más antropomorfizados. Pese a estos cambios, Disney se aseguró de que el significado esencial de la apariencia de los personajes en los libros no cambiaba. Los animadores Frank Thomas y Ollie Johnson fueron dos de los principales encargados de darles vida. Thomas se encargó de Doorknob y Johnson de Alice. Esto les causó un pequeño problema en la primera escena que compartían ambos personajes, porque Thomas quería que Doorknob tuviese líneas de diálogo, ya que consideraba que no había nada peor que tener un picaporte sin nada que hacer, mientras que Johnson prefería que Alice no tuviera que hablar, porque sería más sencillo. Walt Disney, al ver el trabajo de Ollie Johnson con la protagonista, decidió encargarle también la animación de Wendy, de Peter Pan, y a Thomas le puso a trabajar en un personaje secundario de la misma película, el pirata Mr. Smee (Frank and Ollie).

En cuanto al diseño de Wonderland en sí, Disney contó con el trabajo de Mary Blair, quien ya había llamado su atención con sus concept-art para Saludos amigos y The Three Caballeros, en la década de los cuarenta, y cuyo estilo influiría en otras producciones como Peter Pan e incluso los parques temáticos. Esta colaboró con los guionistas ayudando a crear los diseños desde el inicio. Algunos de sus compañeros, como el animador Marc Davis, equipararon su uso del color al del pintor Henri Matisse, añadiendo que llevó el arte moderno a Disney como nadie lo había hecho (citado por Salisbury 85). Su uso del color, más modernista, contrastaba con la paleta en tonos más cercanos al pastel de películas previas como Dumbo (1941) o Bambi (1942). Si bien Blair visualizaba Wonderland como una oscura escena onírica, Walt no permitía basarse completamente en esos colores, así que solo se incorporaron detalles en tonalidades negras y grises en los fondos de determinadas escenas, como las alineaciones de naipes de la guardia real. Sus diseños para Tulgey Wood y el Jardín, sin embargo, tenían los fondos completamente en sombra para destacar mejor los puntos de luz y los colores brillantes de los elementos y criaturas que los poblaban. Aun así, no todo pudo tomarse al pie de la letra, ya que esas imágenes funcionaban bien de forma estática, pero hubo que hacer modificaciones y concesiones para que pudieran fusionarse correctamente con la animación.

Otra de las influencias artísticas que se dejan ver en la película es la de Salvador Dalí, quien, de hecho, fue invitado a hacer un cortometraje para el estudio, Destino, que finalmente no se materializó hasta muchos años después, en 2003, cuando ni Walt Disney ni el artista vivían ya. No obstante, escenas como la huida de Alice a través de un paisaje salpicado de sombras tiene rasgos dalinianos (Salisbury 98). En cuanto a la relación con la psicodelia que predomina en el imaginario popular, llegándose a asociar con el uso de drogas o el movimiento hippie, podría haber sido deliberadamente planeada por Disney como parte de su marca estética, y sería ampliamente explotada en el merchandising más adelante (Brooker 208).

Más de 750 artistas trabajaron en esta producción, incluyendo la mayoría de los animadores más talentosos de la compañía, ya que se trataba de la culminación del proyecto soñado por Walt Disney, cuyo desarrollo llevó tres años, desde 1949 a 1951. Considerando que la historia era muy episódica, el cineasta dividió las responsabilidades entre tres directores (Clyde Geromini, Hamilton Luske y Wilfred Jackson) y diez directores de animación diferentes, todos compitiendo por crear la secuencia cómica más loca, dando a Alice una sensación desarticulada y el tempo de un circo de tres pistas (Salisbury 100).

Esta animación debía estar organizada en torno a una buena narrativa y una trama clara, ya que Disney opinaba que Carroll estaba más interesado en las ideas y la fantasía y cómo se entremezclaban, que en las reglas del suspense y la estructura de la historia (Salisbury 65). Esto es rebatible, dado que la obra nació gracias al storytelling literal y toda la confusión que podamos encontrar en ella es intencionada para trasladarnos más directamente a lo que Alice estaba experimentando, pero no se trata de una historia deslavazada. Tiene un inicio, una serie de nudos y un desenlace, todo articulado en torno a un viaje y a un sueño. En cualquier caso, era un desafío trasladar todo el nonsense y los juegos de palabras de la obra original al medio audiovisual sin perder matices ni tampoco dejar en segundo plano la imagen y la estética, que eran primordiales a la hora de comunicar ese “algo más” que Disney proporcionaba a las historias que adaptaba. En cuanto a los juegos de palabras, se conservó su esencia en la forma de determinadas criaturas, como “bread-and-butterflies” o “rocking-horsefly”, que representaban el concepto de manera gráfica: mariposas con alas de rebanadas de pan con mantequilla y caballitos del diablo en forma de caballo-balancín. Además, contaban con demasiado material y debían cortar, aun queriendo contentar a todo el mundo, según Walt Disney le contó a la actriz y columnista de cotilleos Hedda Hooper (Salisbury 65).

Dado que la película estaba pensada para durar ochenta minutos y había más de ochenta personajes entre los dos libros, Disney descartó capítulos enteros del primer libro, cuya línea narrativa seguía, aunque se incluyesen elementos y personajes de la segunda parte, con el fin de aligerar y concretar su historia. Por ejemplo, la trama de Mock Turtle y Gryphon fue apartada por completo al considerarse demasiado triste y llorosa, sin ningún otro interés compensatorio (Salisbury 66). Tampoco se incluyó a Humpty Dumpty por ser demasiado hablador (de todas maneras, aparecía en el segundo libro pero no era una creación original de Carroll, sino parte de una nana de 1797 y algunas de sus frases se repartieron entre March Hare y Mad Hatter), ni al bebé que se transformaba en cerdo por resultar demasiado perturbador. Otros personajes fueron amalgamados en uno solo, como las reinas y Duchess, que se fusionaron en la figura de Queen of Hearts. Es una creencia popular que el personaje de Carroll era una parodia de la Reina Victoria, pero en el caso de la monarca de la versión de Disney se dice que se basó en la imagen y personalidad de la columnista de prensa rosa rival de Hooper, Louella Parsons (Salisbury 67). El poema del Jabberwocky fue derivado a Cheshire Cat para que lo cantara y se le dio más protagonismo e intervenciones, al igual que a White Rabbit, haciéndole aparecer en

la fiesta del té por un rato. Asimismo, se creó un nuevo personaje, el picaporte que guardaba la puerta de entrada a Wonderland en el fondo del agujero de la madriguera del conejo, como se ha explicado, con la intención de ahorrarse un largo monólogo explicativo y dar a Alice alguien con quién hablar en esa escena (en la primera versión planteada por Hall y Perkins, iba a ser una botella “Drink Me” parlante) y Walt aseguró que había sido aprobado por algunos de los más estrictos puristas de Alice de Inglaterra (Salisbury 68).

Se mostró a una Alice más vulnerable y asustada en Tulgey Wood, dónde iba a encontrarse con White Knight, uno de los pocos personajes que es amable con ella, pero finalmente se decidió que ella debía aprender la lección por sí misma. También se eliminó la secuencia del Jabberwocky, aunque no solo ya se había diseñado, sino que incluso se había elegido al humorista Stan Freberg para ponerle voz, en favor de incluir la fábula de “The Walrus and the Carpenter”. Con todo esto, el Wonderland de Disney daba la impresión de ser un parque de juegos en el que el mundo onírico y el nonsense que encarnaban la obra original se vio sustituido por “generic cuteness and didacticism” (Fleagar y Wertag 227).

No obstante, en términos generales, Disney consideró que “no violence is done to Carroll’s mood, nor to any of the character relationships” (Salisbury 67) y, cuando la película se emitió en televisión por primera vez en 1954, el propio cineasta apareció en una breve introducción en la que explicaba los orígenes de la historia adaptada y el nonsense del escritor. De esta manera, pese a reconocerse y presentarse como adaptación, se asumía que su versión era el primer encuentro con la historia para la mayoría de los espectadores (Bonner y Jacobs, 45), reforzándose la asociación Alice - Disney al hacer el propio Walt de maestro de ceremonias y acercar la historia a los espectadores que la veían por primera vez en televisión.

El casting de los actores que pondrían voz a los personajes fue complicado, principalmente en el caso de Alice. Había que encontrar a la Alice perfecta, que contentase a la mayor parte de la audiencia. Se contrató a W. Cabell Greet, un experto en fonética, como consultor, para elegir el acento que debía tener la protagonista. La opinión popular era que debía ser británica y hablar con acento de Oxford, pero otros insistían en que un acento americano, canadiense o australiano sería más agradable para un amplio porcentaje de público. Disney quería un acento universalmente accesible y encargó a Greet que determinase un patrón de discurso fonético para el personaje. Cerca de doscientas actrices americanas y británicas se presentaron a los castings, hasta que finalmente se escogió a la inglesa Kathryn Beaumont, de

once años, a quién Walt había visto en el musical *On an Island with You* (1948), y decidió que tenía un acento suficiente para agradar a los ingleses pero no demasiado británico para el público americano (Salisbury 76).

Para *Mad Hatter*, Disney eligió al actor y comediante Ed Wynn, que aparecería más tarde en otras producciones de la compañía como *Mary Poppins*, en 1964, mientras que el cómico Jerry Colonna fue el escogido para interpretar a *March Hare*. Otros miembros del elenco fueron Richard Haydn como *Blue Caterpillar*, Verna Felton como *Queen of Hearts*, Bill Thompson para interpretar a *White Rabbit* y al *Dodo*, y J. Pat O'Malley, que puso voz tanto a *Tweedledee* y *Tweedledum* como a la morsa, el carpintero y las ostras. Para *Cheshire Cat* se escogió a Sterling Holloway, quien sería más adelante la voz de *Winnie the Pooh*, y que previamente había interpretado a *Frog-Footman* en la adaptación de *Alice in Wonderland* de Paramount en 1933, película que Disney consideraba desagradable y grotesca, queriendo que su versión fuese más festiva y llena de música (Salisbury 80).

Para que todo quedase natural y los movimientos fuesen acorde tanto a la acción como a las voces de Alice y los habitantes de *Wonderland*, Walt Disney decidió rodar una versión *live-action* completa que sirviese como guía a sus animadores para capturar el movimiento, los gestos y las expresiones de los personajes.

#### 7.2.3.1. Análisis de la película

Esta película es principalmente una adaptación de *Alice's Adventures in Wonderland*, aunque introduce elementos de *Through the Looking-Glass*, como a los gemelos *Tweedle*, eliminando tramas como la de *Duchess* y la de *Mock Turtle*, por ejemplo. Además, al tratarse de un musical, los poemas de Carroll que se incluyen, toman forma de canciones en varias ocasiones. Sin embargo, en otros casos estas canciones son originales de Disney, destacando la del "Unbirthday", concepto que se saca de una conversación de Alice con *Humpty Dumpty*, un personaje que no aparece en la película, en *Through the Looking-Glass*. La secuencia de la *Fiesta del Té* es una de las más populares de Alice, y esta versión no hizo sino fomentar eso con las canciones, los colores, las tazas y teteras bailando, etc. Los acertijos del texto de Carroll desaparecen en su mayoría pero se le da mayor dinamismo, dotándola de un carácter casi lúdico, mostrando la locura en su absurdo. Alice se frustra, pero el espectador se divierte.

También hay una polarización del carácter de la mayoría de los personajes. Disney suele categorizar a sus personajes entre héroes y villanos, y en este caso esto se observa de forma muy clara, exagerándose la maldad de personajes como las flores del Jardín o Walrus (que ya era un antagonista de la meta-historia en *Through the Looking-Glass*) y afianzando a Cheshire Cat como agente del caos, dándole más protagonismo.

Por otra parte, los juegos de palabras de Carroll que sobreviven aquí se llevan al plano estético, con criaturas como las “bread-and-butterflies” o las vocales del humo de la pipa de Blue Caterpillar. Siguen siendo intraducibles pero, además de que el público buscado era principalmente angloparlante, el darle este carácter más visual compensa la falta de equivalencias en otros idiomas. Véase el ANEXO 2 para un análisis detallado de visionado de la película.

#### 7.2.3.1. Recepción de la película

Se estima que la película recaudó unos 2,4 millones de dólares en su primera exhibición en cines en Estados Unidos. No se relanzó mientras Walt Disney estaba vivo, pero sí se emitió como segundo episodio de la serie *Disneyland TV* de la cadena ABC en 1954, si bien se recortó el metraje de 75 minutos hasta dejarlo por debajo de una hora. Durante sus emisiones ocasionales en televisión se mantuvo ese formato. La película volvió a estrenarse en salas de cine en 1981, cuando las críticas iniciales ya se habían asentado pero empezaban a ser cuestionadas (Salisbury 107).

La americanización y mercantilización de los clásicos había acercado a Disney al público, pero no fue bien aceptada por un sector de la crítica. Se le acusó de sacrificar el significado folclórico y psicológico de los cuentos en pos de la animación, reduciendo la trama al ridículo para hacerlo muy obvio, demostrando que el director estaba interesado básicamente en el mercado y no en la historia, la cual descuidaba para hacerse con una audiencia más amplia (Sayers y Weisenberg 4-11). También se dijo que sus adaptaciones eran puro *merchandising*, para vender una amplia gama de productos (May 465) y hasta de “violar” las versiones literarias de los cuentos de hadas, manipulándolas para hacer a los espectadores sentir nostalgia de antiguos reinos patriarcales, en vez de animarles a pensar en el cambio (Zipes 40).

Asimismo, otros críticos se han centrado en los cambios de los valores y el significado de los cuentos en las adaptaciones de la compañía, que transmiten mensajes problemáticos, afirmando que, tras las dulces y adorables criaturas de Disney, se escondía la ley de la jungla: envidia, impiedad, crueldad, terror, chantaje, explotación de los débiles, etc., haciendo que en vez de manifestar el afecto natural, los niños aprendieran a través del miedo y el odio (Dorfman y Mattelart 35). En general, se ha acusado a Disney (hombre, corporación y “universo”) de sexismo, racismo, conservadurismo, heterosexismo, andro-centrismo, imperialismo cultural y económico, vandalismo literario, jingoísmo, sexualidad aberrante, censura, propaganda, homofobia, explotación, devastación ecológica, represión anti-sindical, colaboración con el FBI, asalto corporativo y fomento de estereotipos. Pero la existencia de esas críticas fundamenta sus valores, su identidad y su fama; si este tipo de denuncias no existieran, Disney tendría que inventarlas, ya que su agenda tan evidente es lo que le hace tan resistente al desafío de la exposición ideológica (Bryne y McQuillan 3).

Esta adaptación fue un ejemplo de un proceso de americanización que no fue bien recibido. Los críticos literarios y cinematográficos británicos atacaron a Disney acusándolo de haber desvirtuado el clásico, calificando a la película de “million-pound ineptitude” que no merecía más que “boos”, y esperaban que el público estuviese de acuerdo (William Whitebait en *The New Statesman*, citado por Salisbury 104). Pero en Estados Unidos tampoco fue especialmente alabada. Un crítico de *The New Yorker* declaró que en la *Alice* de Disney había una incapacidad ciega para entender que una obra maestra de la literatura no se podía mejorar con la introducción de pequeñas melodías y detalles más adecuados para un circo de pulgas que para lo que se suponía que era un gran acto imaginativo. Admitía que probablemente nadie podría crear una obra que no evocase nostalgia del original y de las ilustraciones de Tenniel, pero que las variaciones incluidas por Disney resultaban una burla terrible hacia el libro (citada por Salisbury 104). También se le acusó de haber pasado no solo su propio filtro, sino también un proceso de “Ozification”, referido a la influencia que *The Wonderful Wizard of Oz*, el libro de L. Frank Baum de 1900, y su adaptación al cine en 1939 por MGM, había tenido sobre ciertas obras, relacionando, por ejemplo, las ansias de Alice por volver a casa cuando se cansa de la aventura con la añoranza y mismo propósito de Dorothy, siendo la protagonista de Disney, por tanto, una versión quejumbrosa de Judy Garland, quien interpretaba a Dorothy en la película (Chaston s.p.). La caracterización de Alice fue así objeto de más críticas, pues se le considera

una heroína cursi en un estereotipo pastoral inglés sin gracia, con dibujos animados *slapstick* en bruto (Brooker 207).

También se destacan las modificaciones respecto al papel de Alice dentro de Wonderland, ya que se aprecia un cambio en cuanto a la observadora poco participante que recorre Wonderland valorando su propia situación y la del reino fantástico en el que se encuentra en la historia de Carroll. La versión de Disney está orquestada para forzarla a participar y unirse a ese mundo, y por ello tiene una especie de obligación de ser más sociable (aunque la protagonista no parezca a gusto con ello) y de la voluntad de involucrarse, que aparecerían como características deseables en la *girlhood* contemporánea (Bonner y Jacobs 43). Esto lleva a una actitud más sumisa por parte de la protagonista de la versión de Disney. De esta manera, cuando no está cantando, o incluso si lo está, Alice pasa la mayor parte del tiempo sintiéndose sola, asustada y triste, preguntando a distintos personajes cómo escapar de allí, mientras que en la historia de Carroll, la protagonista está constantemente sorprendida ante lo que encuentra y siendo crítica respecto a ello, hasta acabar destruyendo finalmente Wonderland por su desengaño ante la estupidez de ese mundo. En definitiva, la Alice de Disney parece mucho más sumisa y vulnerable, habiéndosele arrebatado gran parte de la personalidad curiosa y asertiva de la historia original (Heatwole 56).

Además, se consideró que, dada la popularidad de las producciones de la compañía, Disney debería haber sido más responsable con la representación de la locura, ya que presenta a personajes como Mad Hatter o March Hare como perversos, violentos e imposibles de tratar con normalidad (Beveridge 619). Si bien esta locura está presente en el libro, Disney añadió más agresividad, centrándose en la violencia verbal y la confusión, dejando de lado los juegos de palabras y adivinanzas *nonsense* en los que Carroll había basado gran parte de las interacciones entre personajes, por lo que es ese carácter anárquico y violento el que prevalece en la mente del espectador.

Otros no fueron tan severos, como Bosley Crowther, de *The New York Times*, quien afirmó que, pese a los cambios y el shock de ver el clásico literario que estaba en el imaginario popular traducido a una nueva estética en Technicolor, aquellos que no fuesen demasiado exigentes en base a las ilustraciones de Tenniel y fuesen adeptos de la extravagancia de Disney podrían, tomándoselo con calma, encontrar esa película entretenida. Añadió que algunas

secuencias eran *dandy*, la música melodiosa y azucarada y el color excelente, concluyendo que ver esa adaptación era como mordisquear los barquillos que come Alice (Crowther 12).

Walt Disney declaró que no le sorprendían las críticas y que era consciente de que trabajar con un clásico literario abría la puerta a ellas, pero subrayó que su *Alice* estaba diseñada para las familias, no para la crítica. Sin embargo, años después se sumó él mismo a las revisiones negativas, señalando que a la película le faltaba corazón, que la protagonista no era empática y que había demasiados personajes raros difíciles de aceptar (Salisbury 106-107). Y la crítica confirma eso observando que, al no desvirtuar la esencia británica del personaje, Alice continuó siendo fría y sin emociones le pasase lo que le pasase, lo cual hizo que el público no se identificara con ella (Tosi s.p.). Así, se acusó a Disney de no entender la sutil “Englishness” del cuento y, por tanto, no considerar que era una de esas historias a las que podía añadir el toque americano que transmitía la imaginación de la compañía (Mosley 213).

La audiencia también se vio dividida, ya que mucha gente consideró que Disney había fracasado al no hacer justicia al material original, con una película animada incapaz de captar y transmitir el surrealismo y el humor de la historia de Carroll. Ward Kimball, uno de los animadores, afirmó que permitir que diez directores de animación diferentes trabajasen en ella había sido un error, ya que eso degeneró en un “loud-mouthed vaudeville show”, al tener demasiada gente compitiendo por ver quién creaba la secuencia más loca, resultando en una historia deslavazada, sin sentido de narrativa completa (entrevista de Leonard Maltin en *Film Fan Monthly*, citado por Howard Reid 7).

No obstante, James Bobin, director de *Alice Through The Looking Glass* (2016), expresó su admiración por esa adaptación, afirmando que esa era la *Alice* que mucha gente conocía y quería más que a la original, y que los niños de hoy en día solo leen una versión resumida del libro, que la mayor parte del público conoce a la Alice del vestido azul y el mandil blanco, concluyendo que es una gran contribución al canon de la obra (Salisbury 112). El director pertenece a una de las generaciones que crecieron con Disney y, probablemente, fue esta película su primer contacto con Alice, así que su opinión puede venir marcada por una experiencia personal. Son muchos los niños, ahora adultos, que recibieron no solo este cuento, sino muchos más de la mano de la compañía Disney, y esto marcó un antes y un después en la narrativa infantil y la forma de comprender y asimilar las historias.

#### 7.2.4. (North) America in Disneyland: Los parques temáticos y su relación con el *American-Way-Of-Life*

El mundo Disney no se quedó simplemente en los libros y productos audiovisuales. Precisamente en la época en la que se proyectó el largometraje animado de *Alice in Wonderland* se estaba fraguando una nueva forma de acercar los mundos de fantasía al público. El cineasta quería ofrecer vivencias reales, una experiencia inmersiva para niños y adultos, que pudieran ver hecho realidad todo lo que les había conquistado a través de las páginas o las pantallas. Y eso se materializó en los parques temáticos, en los cuales hay una interesante presencia de Wonderland en forma de atracciones, las cuales siguieron los diseños de Mary Blair, dejando claro que esa era la estética que Disney quería para todo lo que rodeaba a Alice.

En la placa que conmemora la inauguración del primer parque Disneyland que se abrió en Anaheim (California) se dice: *To all who come to this happy place: Welcome. Disneyland is your land. Here age relives fond memories of the past...and here youth may savor the challenge and promise of the future.* El planteamiento de Disney, por tanto, era ofrecer un espacio de ocio a las familias, un lugar donde olvidar los malos tiempos tras la Segunda Guerra Mundial y sumergirse en la magia de su mundo de fantasía. Esto tiene un cierto paralelismo con los cuentos de hadas que adaptó en sus películas, con personajes que trataban de escapar de una realidad que no les agradaba y huían a un mundo mágico y, desde luego, Alice es un buen ejemplo de ello.

Si bien la historia popular cuenta que Walt Disney quiso construir un parque limpio y seguro, un espacio para disfrutar, dedicado a las familias en general y a sus propias hijas en particular, sus motivaciones iban más allá de un deseo paternal y la curiosidad de un niño de mediana edad (*The Imagination Story*). Disney reconoció una oportunidad para crear, no solo una empresa rentable, sino también una agencia para promover los valores estadounidenses más allá de las películas. No se trataba de un monumento estático a los valores americanos, sino de una situación dinámica que constituiría la cura a la enfermedad de la memoria popular, restableciendo la fe tanto en los mitos del pasado como en las posibilidades del futuro (Mills 66-78).

Contar historias, no solo de fantasía, sino del pasado, de la vida de un lugar, en muchos casos embellecidas hasta alcanzar el carácter de leyenda, ha sido una constante a lo largo de los

siglos, tanto a nivel familiar como social, a través de tradición oral, museos, libros y medios audiovisuales. Pero Disney fue un paso más allá, convirtiendo la cara más legendaria de la historia americana en una experiencia interactiva, un nivel más en su narrativa marca de la casa que ya había atraído a la sociedad y se integraba cada vez más en la cultura popular. Este nuevo modelo contribuiría a configurar la historia, más antigua y más reciente, de América. Al fin y al cabo el negocio de Disney consistía en crear recuerdos (Bemis 55). Y estos recuerdos eran de dos tipos que se entrelazaban: por una parte, se creaban recuerdos personales, de unas vacaciones familiares y, por otra, los de la historia americana que habían experimentado y visto recreada en un mundo tan mágico que cobraba vida ante sus ojos. De la mano de estos recuerdos, venía una segunda parte, la de la idealización del pasado y la satisfacción de la necesidad nostálgica de la gente de una falsa historia (Fjellman 60), a fin de crear recuerdos comunitarios.

Disney no solo contó esas historias, sino que formó parte de la que se seguía construyendo, convirtiéndose en parte de la memoria colectiva de Estados Unidos. Porque, a medida que Disneyland aporta recuerdos individuales a la gente que visita el lugar felizmente nostálgico del reino del mito americano, su efecto en la memoria colectiva crece. Las familias estadounidenses no solo necesitaban distraerse de los horrores vividos y reconciliarse con el pasado, sino también legitimarse como un pueblo fuerte y heroico, de ahí que el tropo conocido como “el viaje del héroe” sea tan importante en la narrativa Disney, todo ello mientras disfrutaban en un entorno seguro y feliz.

Con este objetivo nació Disneyland, diseñado para representar períodos específicos de la historia, mundos fantásticos y esperanzas para el futuro. Walt Disney pretendía que cada atracción estuviese llena de autenticidad para crear atmósferas a través de referencias a la cultura y tradición americanas. En sus propias palabras durante su discurso de inauguración del primer parque temático lo explica: “Disneyland is dedicated to the ideals, the dreams and the hard facts that have created America...with the hope that it will be a source of joy and inspiration to all the world” (Di23, Walt Disney Archives). Esta actitud, que ya se dejaba ver en sus producciones, pero que con estas declaraciones quedaba expuesta de una forma totalmente explícita, es lo que se ha llamado “sentimental populism” (Watts 59). Esta sensación patriótica no ha disminuido con el paso del tiempo ni fue relevante solamente durante ese período en el que la legitimación hacía falta. En la actualidad siguen reconociéndose los parques, y el mundo Disney en general, como un importante activo para la imagen interna y

externa de Norte América, no solo a nivel académico y popular, sino desde el propio Gobierno. Durante una visita a Disneyworld en Buena Vista, Florida, el ex presidente Barack Obama conectó una vez más el mundo Disney y el sueño americano:

We're going to rebuild an economy where hard work pays off, where responsibility is rewarded, and where anybody can make it if they try. That's part of the reason why people want to come here, because they know our history. They know what the American Dream has been all about ... a place like Disneyland represents that quintessentially American spirit. This image is something that's recognized all around the world (Discurso recogido en la web de la Casa Blanca correspondiente a su presidencia).

Los parques Disney son considerados, por tanto, una de las mejores muestras de propaganda del *American-Way-of-Life* que ya era una constante en su universo. El académico Alexander Wilson afirmó que, entre las muchas contribuciones de Walt Disney a la cultura popular americana, sus parques temáticos requieren una atención especial, porque conforman el paisaje en el que las visiones de Disney se encuentran con las realidades históricas y políticas de América (118). Pero esas realidades históricas y políticas se entroncaban en torno a una sola narrativa que presentaba a los ciudadanos americanos como héroes, todo envuelto en cuentos de hadas, trasladando al visitante la sensación de formar parte de algo grande, fomentando su patriotismo. Por eso, desde el sector crítico se consideraba a los parques de Disney como el fondo nacional de valores culturales establecidos, impartidos a través de cuentos de hadas (King 225). No obstante, esta definición podría aplicarse a todo el universo de la compañía. Los parques eran una nueva manera de sustentar la narrativa que Disney creaba, convirtiéndose, por tanto, en un lugar sagrado de la mitología nacional (Kottak, citado por Bemis 64). Y como toda mitología, su mayor parte no dejaba de ser leyenda o fantasía. Pero la fantasía era el negocio de Disney. Mezclar historias puramente fantásticas, pero ya instaladas como algo familiar en la mente del público, como los cuentos clásicos, y también sus personajes originales, como Mickey, que ya era un emblema nacional, con una supuesta recreación de la historia real podía dar resultado. La gente cree lo que quiere creer y lo que parezca más real, puede ser asimilado como verdad. Puestos en comparación, es más lógico creer las historias de héroes y pioneros

americanos que las de *Frozen* o *Aladdin*, aunque los visitantes vayan al parque dispuestos a realizar una inmersión en todos esos mundos. Esto deriva en lo que se ha llamado “Distory” (Wasko 173), la versión Disney de la historia, en la que se omiten cosas como los problemas creados por la industria y las empresas, cuestiones acerca de la clase social, la raza o el género y, en general, situaciones que impliquen conflicto. De esta manera, se construye una narrativa de historia descontextualizada, que reduce la realidad a nostalgia y magia (Smith, citado por Adams 150). Presentar el pasado, con una narrativa re-elaborada, como una fuente de entretenimiento contribuye a deslegitimar la verdadera historia, en favor de la versión que Disney intentaba transmitir.

*Alice in Wonderland* está presente en esta reconstrucción del mundo según los cánones de Disney en forma de distintas atracciones:

- Alice’s Curious Labyrinth: Inspirada en el laberíntico jardín que Alice recorre para llegar al castillo de la reina en el largometraje animado, esta instalación consigue que el visitante se sienta como la protagonista, paseando por un terreno desconocido, perdiéndose en su camino y encontrándose con los mismos personajes que en la película, como Blue Caterpillar sobre su seta o los naipes pintado las rosas de rojo. De hecho, hay una carta “descabezada” para permitir a los turistas hacerse fotos poniendo la suya en su lugar, a modo de inmersión en la historia, de la misma forma que en el texto Alice se une a los jardineros en su labor. El visitante se encontrará con puertas de distintos tamaños, obstáculos, representaciones de las criaturas de Tulgey Wood y hasta un animatronic de Queen of Hearts. que grita: “Off with their heads!”. En cuanto a Cheshire Cat, su cabeza aparece representada en forma de enorme jardín, retratado a base de flores. Además, cerca de esta atracción se encuentra la cafetería March Hare Refreshments, donde se pueden encontrar diversos tipos de bebida y también productos de repostería, como los Unbirthday Cakes. En el Disneyland de Shanghai, la atracción del laberinto se llama Alice in Wonderland Maze y su estética se basa en la adaptación de Tim Burton (2010).
- Mad Tea Party Attraction: Esta atracción está inspirada en la Fiesta del Té y sus tazas giratorias. Se trata de unas enormes tazas con capacidad para hasta cuatro personas, situadas sobre una serie de plataformas circulares concéntricas que las

hace girar sobre sí mismas y alrededor de los ejes de la construcción. Hay tres niveles de velocidad distintos según el color de la taza elegida, para que todo tipo de visitantes pueda disfrutar de ellas sin miedo a marearse.

- Alice in Wonderland Dark Ride: Se trata de un recorrido por distintas zonas de Wonderland, como la casa de White Rabbit, Tulgey Wood o el castillo de Queen of Hearts, en vagones a imagen de Blue Caterpillar (en distintos colores). Al igual que el laberinto, la semejanza con el mundo presentado en el largometraje animado es inmensa; además, se incluyen pasajes sonoros con la voz de Kathryn Beaumont, la intérprete de Alice en dicha película, por lo que la inmersión resulta más completa.
- Alice in Wonderland in the Main Street Electrical Parade: La parte del desfile nocturno de Main Street correspondiente a *Alice* combina las canciones “Alice in Wonderland” y “The Unbirthday Song” con la melodía que vertebró el la Electrical Parade, “Baroque Hoedown”. Los personajes y elementos del jardín, como flores, setas, mariposas, etc. se convierten en carrozas de luces, apareciendo una “Alice” de carne y hueso sobre un hongo gigante o una enorme tetera que resulta ser Cheshire Cat (en el parque de Tokyo).

Alice y Wonderland han formado parte de los parques temáticos desde el principio y, aunque en algunos casos la versión de Burton de 2010 ha inspirado actualizaciones del diseño, la estética del largometraje animado de 1951 y, por consiguiente, los diseños de Mary Blair, permanecen, dejando claro que este mundo encaja en el universo que Disney quiso crear, siendo la historia la representación perfecta de lo que se deseaba para el parque: una vía de escape de la realidad hacia reinos fantásticos en los que experimentar distintas sensaciones y cuyos recuerdos permanecerán en la memoria de los visitantes como algo más que un sueño, gracias a la experiencia inmersiva y compartida que va más allá de lo que habían experimentado ante la pantalla.

### 7.3. Alice en pequeñas y grandes pantallas: Otras adaptaciones del s. XX

El cine y la televisión, como se ha visto, han funcionado como agujeros de madriguera del conejo para llevar a los espectadores a Wonderland. Además de las que se estudian con más profundidad en esta tesis, en capítulos previos y posteriores, cabe mencionar otras adaptaciones que han destacado u aportado algo nuevo por algún motivo:

- La primera aparición de Alice en televisión fue en Theatre Parade (BBC, 1937), en la que se mostraban distintas escenas de una representación teatral que estaba teniendo lugar en el West End. Además de funcionar como promoción de la obra, acercaba dicha representación a espectadores que, por motivos geográficos o económicos, por ejemplo, no podrían verla en directo ellos mismos.
- *Alice in Wonderland* (1949), película francesa dirigida por Dallas Bower y Lou Bunin, es una adaptación con Carol Marsh como Alice y Stephen Murray como Lewis Carroll. La historia se enmarca en el paseo en barca que inspiró la escritura de la novela, con el escritor narrando el cuento a Alice y sus hermanas, siendo los habitantes de Wonderland interpretados por marionetas. Estuvo a punto de suponer un duro golpe para Disney, al estrenarse dos años antes de su largometraje animado; de hecho, la compañía trató de paralizar su estreno en Estados Unidos demandando a Bunin, aduciendo que la audiencia se decepcionaría al ver “the wrong film” (Nichols 105). No obstante, pese a estrenarse en la fecha prevista, no triunfó ni entre el público ni entre la crítica. Además, en Reino Unido no se proyectó hasta 1985, habiendo sido censurada por el parecido de la marioneta de Queen of Hearts con la Reina Victoria. Como adaptación es extremadamente fiel al libro, tanto que da la sensación de que los personajes simplemente recitan el texto, sin apenas labor interpretativa. Bosley Crowther, de *The New York Times*, la calificó de pesadilla, añadiendo que era “so lacking in humor that it is almost Tolstoyan in mood”, que las marionetas utilizadas eran horribles y los escenarios carecían de gusto (citado por Nichols, 105).

- *The New Alice in Wonderland (or What's a Nice Kid Like You Doing in a Place Like This?)* (1966) es una producción animada escrita por Bill Dana y producida por Hanna-Barbera, y se trataba de un musical emitido por la ABC. Adaptada a su época, Alice no cae por la madriguera del conejo ni pasa a través del espejo, sino que su portal hacia Wonderland (persiguiendo a su perro Fluff) es una televisión, mostrando así como el aparato, que estaba viviendo su primera época de gloria con presencia en casi todos los hogares, era una ventana a otros mundos. Además esto también servía como advertencia de los peligros de que los niños sin supervisión pasaran demasiado tiempo ante la pantalla. No obstante, nada más llegar la protagonista a Wonderland, un gran libro se abre y se lee una inscripción de Lewis Carroll que dice: “This place is all right in my book”.

Fue Janet Waldo, conocida por interpretar posteriormente a Josie en *Josie and the Pussycats*, en 1970, la encargada de poner voz a Alice, acompañada de otras estrellas de la época como Sammy Davies Jr en el papel de Cheshire Cat, ataviado con barba y una boina y cantando el tema central, “What's a Nice Kid Like You Doing in a Place Like This?”. De hecho, la canción, que llegó a los Billboard Awards, incluía detalles como afirmar que a Alice no le gustaría estar allí, ya que en Wonderland aguaban la cerveza, lo cual dejaba claro que su audiencia no era únicamente la infancia. Otras celebridades que participaron fueron Zsa Zsa Gabor como Queen of Hearts y Harvey Korman en el papel de Mad Hatter. También la columnista de prensa rosa Hedda Hopper, muy cercana a Walt Disney, tuvo un cameo en la fiesta del té como “sombrerera”, ya que era muy conocida su afición a este complemento. También aparecieron personajes de la productora, como Fred y Barney de *The Flintstones (Los Picapietra)*, como una versión bicéfala de Caterpillar, de los cuales Alice dice que “le suenan”. Además, se presentó a Humphrey Dumpty, caricaturizando a Humphrey Bogart, encerrado en prisión. Al final de la película, Alice rompe la cuarta pared al decir que nadie le creerá si cuenta esa historia y después se gira a cámara para dirigirse al espectador y añadir “but I hope you do”.

- *Alice in Wonderland* (1966) es una adaptación para televisión por parte de la BBC, estrenada en el año del centenario de la publicación de la obra original. Fue dirigida por

Jonathan Miller, famoso en aquella época por ser uno de los autores y actores de la revista satírica *Beyond the Fringe*. Este espectáculo generaba cierta controversia en su momento, por su aparente falta de respeto a las figuras de autoridad, y destacaba por un estilo surrealista y absurdo. Esto daba a Miller un potencial muy interesante para adaptar una obra como *Alice's Adventures in Wonderland*.

El reparto estaba lleno de grandes actores británicos de la época como Michael Redgrave (Blue Caterpillar), John Gielgud (Mock Turtle) y Peter Sellers (King of Hearts). Varios compañeros de Miller en *Beyond the Fringe* también participaron: Peter Cook (Mad Hatter) y Alan Bennett (Mouse). El papel de Alice fue interpretado por Anne-Marie Mallik, la hija de trece años de un abogado de Surrey, siendo su única interpretación conocida. Esta elección se debió a que Miller se quedó impactado por “her ‘Victorian’ looks” (Brooke s.p.). Wilfrid Brambell interpretó a White Rabbit, Michael Gough y Wilfrid Lawson encarnaron a March Hare y Dormouse, respectivamente, Alison Legatt interpretó a Queen of Hearts, y Leo McKern obtuvo el papel de Duchess. La estrella de la radio y la televisión Malcolm Muggeridge fue el encargado de interpretar a Gryphon. En la obra también apareció Eric Idle (sin acreditar) como parte de la comitiva real, varios años antes de darse a conocer como miembro del grupo cómico Monty Python. De hecho, en 1977, su compañero Terry Gilliam dirigiría *Jabberwocky*, una película inspirada en el poema *nonsense* que aparece en *Through the Looking-Glass*.

En este caso, el público al que se dirigía Miller no era infantil, sino una audiencia adulta ya familiarizada con la obra, capaz de entender y reconocer lo que estaba pasando, incluso cuando la película estuviese en su punto más “elliptical” (Brooke s.p.). Esto queda aún más claro si tenemos en cuenta que la hora de emisión fue pasadas las nueve de la noche, bastante más tarde de la hora de ir a la cama de niños y niñas. De hecho, parece más encaminada a reflejar “the strange melancholy catastrophe of reaching adult life” (Miller, citado por Bonner y Jacobs 44) y, siendo los cambios de Alice psicológicos y existenciales más que meramente físicos, se confirma la potencial intención de atraer a un público que se reencuentre con la obra, no para un primer contacto: “...those unfamiliar with the actual text of Alice in Wonderland might feel challenged by Miller’s measured pace and inordinate focus on Carroll’s dense twists of phrase” (Thill s.p.). Queda claro, por tanto, que el espectador debe conocer bien la historia y, sencillamente,

esperar un viaje por el mismo mundo, con detalles similares, pero que tendrá que reconstruir, formar y deformar en su mente, en base a sus recuerdos de la obra original u otras adaptaciones si quiere revivir la experiencia de Wonderland. Puede también, de manera opuesta, simplemente dejarse llevar sin buscar comparaciones, sin señalar similitudes y diferencias, contemplando una visión de la historia de Alice desde una perspectiva adulta.

Además, su mensaje tiene una profundidad que no va dirigida a los niños: “Once you take the animal heads off, you begin to see what it's all about. A small child, surrounded by hurrying, worried people, thinking ‘Is that what being grown up is like?’” (Miller, citado por Thill s.p.).

Ravi Shankar compuso la música, que incluye himnos religiosos, como parte de los guiños que esta película hace a la Iglesia Anglicana ya que Carroll, fuera de su faceta de escritor, era el reverendo Charles Lutwidge Dodgson. La elección de Shankar, estrella del sitar, fue vista como una alusión a las tendencias y la moda de la época, asociándolo con otro de los símbolos de su tiempo: “The Beatles had just discovered Indian music” (Brooke s.p.).

Esta adaptación fue grabada en película, en blanco y negro, y los referentes estilísticos fueron las fotografías de Julia Margaret Cameron, Fox Talbot y del propio Carroll (Bonner y Jacobs 42). Miller tenía claro que la inspiración en las ilustraciones de Tenniel iba a estar limitada, ya que su estilo tipo grabado y su tipografía estaban hechos para el papel y no para la pantalla: “I knew from the very beginning that there was no way in which I could complete with the masterly graphic style of Tenniel. It was made for the printed page. The character of engraving is consistent with typography. Engraving and type belong together on paper” (comentarios del DVD, citado por Bonner y Jacobs 42). De hecho, en los créditos sí hay un homenaje tipográfico, con letra más propia de un manuscrito que de un *opening* cinematográfico.

Miller no ocultaba su profundo desagrado por la versión de Disney de 1951, calificándola de absurda en el mal sentido y considerando a esa versión de Alice “a perky miss”, no queriendo para la suya esa jovialidad, sino el aire melancólico y la solemnidad que caracterizaba a la protagonista de la obra original: “...people often commented, they said, why is Alice so serious? Why is it she never smiles? Why is it

she seems so rude to people? I think that's the way Carroll wrote her... I'm sure she would have had that dark, pert, know-all quality of the child of an Oxford intellectual" (comentarios del DVD, citado por Bonner y Jacobs 44).

Algunas de las escenas interiores fueron rodadas en el hospital Netley, un edificio de mitades del siglo XIX que fue demolido poco después del rodaje de esta película, y también en Sir John Soane's Museum, en el "cabinet-of-curiosities" (Brooke s.p.), lo cual daba a la película el aire de casa de clase media-alta de finales del siglo XIX que se buscaba. Además, para enfatizar el efecto de ensoñación, gran parte del diálogo de Alice fue grabado como voz-en-off.

Lo que en la obra de Carroll era una parodia relativamente explícita pero sin confirmar de la Reina Victoria como Queen of Hearts se adaptó aquí sin ninguna sutileza, ya que los monarcas van vestidos como la Reina Victoria y el Príncipe Alberto. En general, la sátira a la sociedad sigue estando presente, pero de una forma menos "animada" y más directa. Por ejemplo, la "*caucus-race*" en la que se ve envuelta Alice no es una carrera circular entre animales antropomorfizados, sino una sala llena de burócratas victorianos, y la fiesta del té es tediosa y sin ápice del *nonsense* característico de la obra y de la mayoría de las adaptaciones, que suelen hacer de esta escena su principal adalid para mostrar cómo el absurdo y la locura son la norma en Wonderland. No obstante, esto consigue transmitir el tedio de Alice al espectador. Un niño se aburriría, sin más; un adulto puede empatizar y entender qué es lo que se pretende con estas variaciones: mostrar lo que es ser una Alice en un mundo que no la acepta, la frustración de ser diferente al papel que se supone que cada uno debe encarnar en la sociedad, cómo la imaginación, considerada una característica infantil, no encaja en un mundo adulto.

Siendo la siguiente gran adaptación cinematográfica tras la de Disney, que, como se ha dicho, el propio Miller repudiaba, esta película es lo opuesto al largometraje animado. El ritmo es lánguido y se elimina "any of the potentially infectious quality of the silliness of some of the characters" (Bonner y Jacobs 44). De hecho, su forma de reflejar los estados alterados se basó principalmente en movimientos de cámara y perspectivas amplias como las de Hitchcock llevadas al límite y ubicaciones que desorientaban al espectador, demostrando que esta Alice es "a hushed, subdued experiment in space and composition" (Thill s.p.).

- La adaptación de 1972, *Alice's Adventures in Wonderland*, dirigida y guionizada por William Sterling también destaca por un reparto lleno de estrellas del cine británico: Fiona Fullerton en el papel de Alice, Michael Crawford como White Rabbit, Sir Ralph Richardson interpretando a Blue Caterpillar, Sir Robert Helpmann encarnando a Mad Hatter, Peter Sellers como March Hare, Roy Kinnear en el rol de Cheshire Cat y Dudley Moore como Dormouse, entre otros. La premisa es que Carroll, interpretado por Michael Jayston, comienza a contarle a la protagonista la historia de *Alice's Adventures in Wonderland*, ella se queda dormida y, por tanto, el resto es una secuencia soñada. Además, siendo un musical, cuenta con canciones originales escritas por los compositores de James Bond. Fue galardonada con dos premios BAFTA (British Academy of Film and Television Arts) por su vestuario y dirección de fotografía.
  
- *Dreamchild* (1985) es una película escrita por Dennis Potter, que ya se había encargado de *Alice*, una producción para el programa televisivo *The Wednesday Plan* de la BBC en 1965, que no es exactamente una adaptación, si bien contiene escenas y referencias de la historia original. *Dreamchild* se basa en la visita de Alice Hargreaves (de soltera Liddell) a Nueva York, donde los periodistas la acosan a preguntas. A través de flashbacks, Alice (Coral Browne) recuerda su época con Carroll, interpretado por Ian Holm, y lo impertinente que era con él, lo cual lamenta profundamente. También se imagina a sí misma en Wonderland, apareciendo como una joven Alice a la que los personajes cuestionan hasta que se transforma en anciana de nuevo, con una reinterpretación de los cambios de tamaño de la historia original, siendo incluso increpada por Caterpillar, que es una marioneta creada en el taller de Jim Henson, con un “You are old, Mrs. Hargreaves”, como guiño al poema “You Are Old, Father William” que la protagonista recita en su encuentro con este personaje en el libro de Carroll (42-45). La película no tuvo un gran éxito en taquilla, pero Browne fue nombrada Mejor Actriz por los Evening Standard British Film Awards y el film fue nominado a diversos premios, entre ellos los BAFTA (por Maquillaje y Mejores Efectos Visuales) y los Independent Spirit Awards (Special Distinction Award).

- Hay una TV movie musical de 1985, *Alice in Wonderland*, dirigida por Harry Harris para la CBS, que cuenta con dos episodios de 90 minutos, uno por cada libro y cuenta con un reparto que incluye incluso una aparición de Ringo Starr como Mock Turtle. La película empieza con Alice preguntando a su madre cuando podrá tomar el té con los adultos y está enfocada para funcionar como historia con moraleja acerca de crecer y pasar de la infancia a la preadolescencia. Cabe destacar que se incluyen dos personajes del segundo libro que no suelen aparecer en las adaptaciones: el león y el unicornio. Además, esta Alice no está nada contenta explorando Wonderland y la añoranza de su casa (como un guiño a la Dorothy de *The Wizard of Oz*) es el sentimiento más predominante. Esto se demuestra en cómo, cada vez que encuentra una cria de animal, como el ciervo, ella les insta a volver a buscar a sus madres.
  
- También se utilizó el formato televisivo, en este caso como mini-serie, para acercar la obra a los espectadores más jóvenes. *Alice in Wonderland* (1986), dirigida por Barry Letts, contó con cuatro episodios, todos comenzando con un joven Carroll contando la historia a las hermanas Liddell. Esto es destacable porque se suele representar al autor como un hombre de mediana edad, cuando, en realidad, solo tenía 30 años cuando escribió *Alice's Adventures Underground*.
  
- Si bien las adaptaciones de *Through the Looking-Glass*, por lo general, no se incluyen en esta investigación, ya que el objeto de estudio son las de *Alice's Adventures in Wonderland* (aunque la mayor parte incluya elementos y personajes de ambos libros), cabe destacar un interesante cambio en una de ellas: en *Alice Through the Looking-Glass* (1998), una producción para televisión de la BBC, dirigida por John Henderson, Alice, interpretada por Kate Beckinsale, no es una niña, sino la madre de una, a quién le está leyendo el libro, y es ella quién se ve transportada a un mundo de fantasía. Pese a que ya se habían presentado “Alices” no tan niñas, esto era principalmente por sus intérpretes, pero esta vez se muestra la perspectiva de una adulta en Wonderland, lo cual apela a una parte del público no tan joven, transmitiéndoles la idea de que no hay una edad límite para viajar a universos fantásticos y dejarse llevar por el *nonsense*, una manera más de presentar la historia de *Alice* como algo más que un cuento para niños.

- *Něco z Alenky* (1988) es la adaptación del checo Jan Svankmajer. Es el summum del surrealismo. Además de acción real, hay todo tipo de muñecas, animales disecados y también vivos, incluidas gallinas.
- La adaptación *Alice in Wonderland* de 1999 fue dirigida por Nick Willing y toma elementos de ambos libros. La premisa es que Alice va a dar un discurso frente a un gran número de adultos y está asustada. En su viaje por Wonderland aprende a superar sus miedos. Destaca por sus efectos especiales y un reparto que incluye a grandes estrellas de la época como Ben Kingsley, Martin Short, Whoopi Goldberg, Peter Ustinov, Christopher Lloyd, Gene Wilder y Miranda Richardson.

## 8. Alice a través de las viñetas

El mundo de la novela gráfica también acogió a Alice y le ofreció viajar a Wonderland entre viñetas y globos de diálogo. No ha sido una forma de adaptación muy utilizada, pese a que puede resultar muy visual sin perderse la importancia del lenguaje, pero ha influido en otras obras de este formato y, además, varias adaptaciones de sus personajes han tenido sus cameos en sagas como Batman (DC Cómics). Además, en el manga y su adaptación audiovisual, el anime, japoneses no solo ha habido adaptaciones, sino que se ha proyectado su esencia en otras creaciones de formas más o menos perceptibles: la premisa de una niña que viaja a mundos fantásticos a través de un portal natural y se encuentra con reinos donde nada parece tener sentido ha sido el hilo conductor de muchas historias.

### 8.1. Alice in Marvel-land

Una versión de *Alice in Wonderland* fue publicada en 1978, siendo el penúltimo número *Marvel Classics Comics*, una revista de Marvel Comics Group dedicada a las adaptaciones de clásicos literarios. Esta publicación tomó el relevo de *Classic Comics*, el magazine de Elliott Publishing Company, que adaptaba novelas clásicas desde 1941, incluyendo títulos como *Gulliver's Travels* o *Robinson Crusoe* (Barchas 121) y había dejado de publicarse en 1971.

Entre 1976 y 1978, *Marvel Classics Comics* adaptó obras como *Frankenstein* o *Robinson Crusoe*, siendo *Alice in Wonderland* la penúltima. Décadas después de finalizar esta colección, Marvel volvería a adaptar clásicos como *The Picture of Dorian Gray* (2009) o *Pride and Prejudice* (2009).

Las editoriales de cómics en Estados Unidos habían pasado por un momento difícil a finales de los años 50. Distintos grupos políticos y parentales habían alegado que dichas publicaciones tenían una influencia corruptiva, al igual que el rock and roll y la televisión, relacionándolos con la violencia juvenil. De los cómics se llegó a decir que desarmaban moralmente a los niños (Wertham 90). Esta publicidad negativa tuvo un efecto desastroso en las ventas, por lo que los editores de cómics fundaron la Comics Magazine Association of America en 1954, firmando también el Comics Code Authority para regular el contenido. De

esta forma, los creadores se vieron forzados a introducir géneros nuevos y poco controvertidos. Esto dio comienzo a la llamada “Silver Age” (Genter 953) de los cómics, cuando National Comics relanzó a su grupo de superhéroes originales de los años 30: *The Justice League of America*.

Esa idea inspiró a su rival Martin Goodman de Timely Comics, que proclamó una “Marvel Age of Comics”, pidiendo a Stan Lee que crease un equipo de superhéroes que superase a *The Justice League*. De esta forma, en colaboración con Jack Kirby, nacieron en 1961 *The Fantastic Four*, cuatro individuos normales que se transformaban en superhéroes. La intención de Lee era que fuesen accesibles y humanizados, “flesh and blood, they’d have their faults and foibles” (Lee 17). Con esto se forjó la transformación de la semi-exitosa Timely Comics en la franquicia mundialmente conocida Marvel Comics.

La diferencia entre los superhéroes de esa época y los anteriores (y entre Stan Lee y sus competidores) residía en que los cómics de Marvel no solo se basaban en los poderes y habilidades de sus protagonistas, sino que también se enfrentaban a problemas mundanos y crisis existenciales. De esta forma, la conexión con el público fue mayor, la violencia de la que se acusaba a los cómics más antiguos quedó justificada, suavizada y equilibrada y dejaron de ser un producto sin significado profundo centrado solamente en un público infantil, convirtiéndose en una de las expresiones culturales más populares del siglo XX, una tendencia que continúa actualmente, con millones de copias vendidas cada mes desde los años 60 (Genter 954).

Poco a poco, el mundo del cómic se diversificó, multiplicando sus temáticas y audiencias. La adaptación de libros ya conocidos en el imaginario popular fue la manera de, al mismo tiempo, atraer a un nuevo tipo de público y acercar los clásicos a aquellos que estaban acostumbrados a las historias en formato de viñetas. El caso de *Alice in Wonderland* contaba con la ventaja de haber sido precedido por la adaptación animada de Disney, con lo que el gran público conocía la historia más que el libro y ya había interiorizado una versión animada y en color de los personajes.

El cómic, con guión de Doug Moench, adaptado de la obra original de Carroll, e ilustraciones de Frank Bolle, muestra en su portada el momento en que Alice cae por el agujero de la madriguera del conejo y, además de aparecer rodeada por los objetos que encuentra en su

caída en el texto, también se muestra a distintos personajes que tendrán gran relevancia en la obra: Mad Hatter, Queen of Hearts, White Rabbit, Cheshire Cat, e incluso uno de los naipes pintando una rosa. Si bien estos se inspiran ampliamente en las ilustraciones originales de Tenniel, la protagonista aparece con los colores de la ropa de la Alice del largometraje de Disney, la versión que probablemente había conectado a los potenciales lectores de la época con la obra, habiéndose estrenado dos décadas antes y siendo ya muy relevante en la cultura popular. Además, no parece una niña, sino una adolescente.

A modo de introducción, se presenta el último verso del poema de Carroll “All in the Golden Afternoon” que hace de prefacio en la obra original:

Alice, a childish story take,  
And with a gentle hand,  
Lay it where Childhood's  
dreams are twined  
In Memory's mystic band,  
Like pilgrim's withered wreath of flowers  
Plucked in a far-off land.

Rodeando al cuadro en el que se enmarca el poema aparecen de nuevo los personajes de la portada, siendo Alice la más destacable, y otros como el Dodo, en escenas más completas y no solo las imágenes: dos naipes pintando, con el castillo real de fondo, Cheshire Cat (que es de color rojo) sobre su rama, como si hubiese sido pintado por los naipes, situados a sus lados, fusionando ambas escenas, Mad Hatter en plena fiesta del té y Queen of Hearts dando directrices. No obstante, al pasar a la historia en sí, el estilo del dibujo cambia y se distancia del de Tenniel: Caterpillar es de color verde y con una cara humana integrada, lo cual transmite una sensación de irregularidad incómoda. Mad Hatter parece más joven y Queen of Hearts está, al igual que Alice, más inspirada en el diseño de la del largometraje animado de Disney. Además, se mantiene la estética de cómic en cuanto a las onomatopeyas, destacándose tipográficamente los sonidos de golpes y choque, al igual que en las historias de superhéroes. Las descripciones de Carroll eran lo suficientemente exhaustivas y exactas como para que la reproducción de la obra en este formato, ilustrando cada escena detenidamente (el original tiene treinta y cuatro

ilustraciones) fuese posible. En cuanto a la narración, el cómic respeta la obra original y aunque, por cuestiones de adaptación y longitud no lo reproduce literalmente, mantiene todos sus elementos y no incluye ninguno de *Through the Looking-Glass*, al contrario que la mayor parte de las adaptaciones, que fusionan ambos textos.

En la parte interior de la contraportada se incluye el poema “You Are Old, Father William”, que Alice recita en su encuentro con Caterpillar, con reproducciones de las ilustraciones de Tenniel en blanco y negro. El exterior de la contraportada vuelve al color, con una escena, de nuevo basada en las imágenes originales, en la que se muestra el juicio por las tartaletas que da comienzo al último acto de la obra, mostrando al acusado, Knave of Hearts, las pruebas, el jurado y, en la parte superior del estrado, los reyes acompañados de White Rabbit, el heraldo real. Alice no aparece.

Esta historia simplificada pero fiel al original podía ser la puerta de entrada a la novela para aquellos lectores que no se atrevían aún con los clásicos. La adaptación de este tipo de libros de una manera tan clara y visual puede hacer que se pierdan detalles más profundos de la trama pero invita al lector a querer saber más, al haber disfrutado de una lectura ligera de una obra de la que no solo hay material original, sino también multitud de adaptaciones en otros formatos. De hecho, por fechas, lo más probable es que, de no haber tenido un contacto directo con el libro de Lewis Carroll, el lector hubiese visto alguna adaptación teatral o cinematográfica, posiblemente el largometraje animado de Disney (1951); al haber pasado veintisiete años entre ambos, las generaciones más proclives a leer novelas gráficas eran las que habían crecido o estaban creciendo rodeados por la cultura audiovisual de entretenimiento infantil ya casi monopolizada por Disney.

Más recientemente, en 2008, una nueva adaptación del cuento apareció en la colección *Marvel Fairy Tales*, con Cassie Lang (hija de Scott Lang / Ant-Man, la cual se acabaría convirtiendo en Stature, y parte de los Young Avengers) como Alice. Además de variaciones de los habitantes de Wonderland creados por Carroll, aparecen otros personajes de Marvel como Visión y Ultrón, formas corpóreas y robóticas de ciertas inteligencias artificiales (Marvel Database).

## 8.2. Otras adaptaciones a novela gráfica.

Cabe destacar que la traducción y domesticación de la obra en Japón cobró gran importancia desde finales del siglo XIX, cuando las novelas gráficas solo se dirigían a un público infantil, hasta nuestros días, en que las Alices en manga, uno de los formatos de cómic más populares en Japón, son habituales tanto de forma directa como en guiños y referencias a través de personajes y aventuras que se parecen en extremo al original. Sin embargo, las primeras adaptaciones presentaron al personaje de una forma muy revisada para que encajase al máximo en la cultura japonesa, con una Alice de rasgos asiáticos y vistiendo un kimono, “more palatable to Japanese taste” (Nichols 188).

*Fushigi No Kuni No Arisu* (Sakura Kinoshita, 2007) fue un ejemplo de cómo empezó a romperse esa tradición para hacer una Alice rubia, con ojos desproporcionadamente grandes y llevando un vestido muy similar al de la versión del largometraje animado de Disney, imagen que se había instalado en el imaginario colectivo décadas antes. El colectivo CLAMP, formado por cuatro ilustradoras de manga adulto (Nanase Ohkawa, Mokona, Tsubaki Nekoi, y Satsuki Igarashi) fue responsable de *Fushigi no Kuni no Miyuki-chan* (1995-1996), una adaptación menos inocente con trasfondo lésbico, y otra versión popular fue *Pandora Hātsu* (Jun Mochizuki, 2006-2015), que presenta a Oz, un chico basado en White Rabbit, y Alice, la chica de la que está enamorado (Nichols 188).

Además, entre 2006 y 2008, Disney, en colaboración con Slave Labor Graphics, publicó una colección de seis números, que fueron recopilados y publicados en una edición al completo en 2009, llamada *Wonderland*. En ellos se contaba la historia de Mary Ann, la verdadera empleada doméstica de White Rabbit, y lo que ocurrió tras la estancia de Alice. No puede considerarse una adaptación, sino un *spin-off* que no alcanzó demasiada fama, pero demuestra cómo Disney continuó explotando el mundo creado por Carroll en todos los formatos, incluida la novela gráfica, generación tras generación.



## 9. New Alices. Adaptaciones contemporáneas

Muchas generaciones crecieron con Alice, y Alice creció con ellos. Aunque las versiones que más habían calado en la cultura popular eran la novela original y el largometraje animado de Disney, como se ha visto, no dejaron de producirse adaptaciones y *retellings* para una audiencia variada y variable. Así, se produjeron versiones que trataban de atraer a un público diferente. Por ejemplo, *Alice* (2009), una mini-serie para Syfy escrita por Nick Willing, quien ya había dirigido una adaptación para la NBC diez años antes. Aquí se cuenta la historia de una chica que debe rescatar a su novio de un universo alternativo creado por el imperio Wonderland, una corporación que se valía de “ostras” (humanos a los que purgaban de sus emociones y se las dosificaban después de manera artificial) para experimentar, a través de un captador conocido como “White Rabbit”. Los personajes de Wonderland aparecen aquí, con sus personalidades más o menos fieles a la historia original. Queen of Hearts es una dictadora, mientras que su marido suele perdonar a los condenados a sus espaldas. Mad Hatter ayuda a Alice pero hay ambigüedad sobre si es de fiar o no. Los gemelos Tweedle, en este caso, son los siervos de la reina y llevan a cabo interrogatorios y torturas, incluyendo el acoso a Alice en “the Truth Room”, y March Hare, el verdugo, es un cyborg cuya cabeza es una figura de porcelana con forma de conejo. No obstante, también hay un grupo de Resistencia, liderados por un hombre misterioso conocido como Blue Caterpillar. En este caso, al igual que en la adaptación de Burton que se estrenaría un año después, Alice no es una simple visitante y observadora pasiva, sino que tiene una misión y debe ser la heroína de la historia, no solo su protagonista. El hecho de que sea ella quien deba salvar a su novio, el cual resulta ser hijo de Queen of Hearts y trabaja secretamente con la Resistencia, y no al revés, es un paso más en la creciente tendencia de invertir los roles habituales de caballero y damisela en apuros que poblaban los cuentos de hadas y toda la ficción en general.

Wonderland también llegó a las pequeñas pantallas en forma de serie como un *spin-off*. En octubre de 2013 se estrenó en ABC *Once Upon a Time in Wonderland*, derivada de *Once Upon a Time*, una serie que juntaba a personajes basados en los de distintos cuentos clásicos para hacer un *retelling* que los aunase a todos, atrapados en una suerte de universo paralelo tras una maldición lanzada por la Evil Queen / Regina (Lana Parrilla). Tras haberse revivido la historia desde una perspectiva aparentemente menos infantil en la película de Tim Burton, de

2010, se decidió darle a su propio Wonderland una serie aparte, con Alice (Sophie Lowe) como protagonista principal, aunque también se incluyen personajes como el genio de *Aladdin* (Peter Gadiot). En este caso, la premisa es que, cuando Alice (interpretada por Millie Bobby Brown en los flashbacks de su niñez) regresa de Wonderland tras la aventura más o menos canónica, su padre no la cree, por lo que la niña regresa allí varias veces con intención de demostrar que ese reino existe de verdad y ella ya forma parte de él, mientras su familia trata de someterla a tratamientos psiquiátricos que la harán olvidarlo todo. Pese al éxito de *Once Upon a Time*, que contó con siete temporadas, entre 2011 y 2018, este *spin-off* solamente tuvo trece capítulos, siendo cancelada en menos de un año. En cualquier caso, en la serie principal, tanto Mad Hatter / Jefferson (Sebastian Stan) como Queen of Hearts / Cora (Barbara Hershey) tienen papeles muy importantes, ya que el sombrero de Jefferson permitía viajar a otros mundos, incluido Wonderland, funcionando como un portal, y Cora resulta ser la madre de Regina. Por tanto, los personajes de Carroll y las referencias a la historia de Alice estaban ya presentes en *Once Upon a Time*, no solo en su *spin-off*. Cabe destacar, además, que Jefferson, el nombre de Mad Hatter, es una referencia a Jefferson Airplane, la banda que compuso la canción “White Rabbit”, relacionando directamente a *Alice in Wonderland* con las drogas.

### 9.1. Alice in Burton-land. La secuela *live-action* de Disney

Disney continuaba teniendo la historia de *Alice* como referente, aunque pasase el tiempo, viendo que las adaptaciones y versiones del cuento seguían sucediéndose a cargo de otras compañías. Así que no solo reestrenó en cines el largometraje en 1981, sino que en los años 90 se lanzó *Adventures in Wonderland* (1992-1995), una serie en la que una Alice un poco más mayor, preadolescente, iba y venía de Wonderland en los diferentes capítulos, en los que sus interacciones con los personajes que allí habitaban la ayudaban a aprender cómo manejarse con amigos, familia y escuela en su vida real. Esta Alice sigue siendo muy distinta a la de Carroll, pero también a la del largometraje de 1951, proyectando una imagen más cercana a la consigna del “Girl Power” que se estaba instaurando en la época, encarnando a la “can-do girl” de los años 90 (Heatwole 58).

Linda Woolverton, guionista de *Beauty and the Beast* (1991) y *The Lion King* (1994), había fantaseado durante varios años con la idea de crear una versión de *Alice* reimaginada,

planteándose distintas maneras, hasta llegar a la conclusión de que lo mejor era aumentar su edad para llevarla de vuelta, aunque le preocupaba cómo tratar la historia y los personajes de Carroll, porque, para conseguir lo que quería, tenía que estar “outside the canon”. Woolverton sentía que tenía que honrar la historia, pero también hacerla accesible a las audiencias modernas, cosa que consideraba que no se podía hacer con una simple adaptación de material existente, por eso decidió que salirse de él y llevarla de vuelta a Wonderland en la forma que lo hizo, seguía dejando la belleza y perfección del trabajo original intactos. La guionista concibió una imagen mental de Alice como una mujer joven, de unos diecinueve años, ante la madriguera del conejo cuando, de repente, una patita del mismo aparecía desde dentro para arrastrarla hacia abajo, como si la estuviera llevando de vuelta por una razón y contra su voluntad (Salisbury 122).

La Alice de esta versión era ya una adulta, que había viajado en su infancia a Wonderland pero no conservaba recuerdos de aquello, más allá de sueños recurrentes. Su personalidad, como la de la niña imaginada por Carroll, era independiente, enérgica y con una fuerte determinación, pero había perdido lo que en el libro se definía como “*muchness*”, cosa que se le señalará constantemente en la película, en los últimos años, especialmente tras la muerte de su padre, al que estaba muy unida: “She’s broken, there’s an empty hole on the inside, and it takes her going back to regain that spark she had as a child; it takes going back to Wonderland to get her ‘muchness’ back, to get her courage and strength” (Woolverton, citada por Salisbury 125).

Tim Burton, quien había iniciado su carrera como artista en el departamento de animación de Disney Studios a finales de los años 70, fue el elegido para adaptar esta nueva historia de Alice. El director era además ya conocido por haber llevado al cine otras historias literarias, como *Charlie and the Chocolate Factory*, de Roald Dahl (1964, adaptada por Burton en 2005) dándoles un giro tanto a nivel narrativo como estilístico. Sin llegar al nivel del universo Disney, las creaciones burtonianas eran ya entonces reconocibles y fácilmente identificables, habiéndose labrado el cineasta una imagen muy concreta que encajaba con lo que se buscaba para esta nueva *Alice*: una imaginería gótico-victoriana, villanos que eran víctimas de una sociedad que no les comprendía y un tono aparentemente oscuro en el que traslucen la melancolía y la nostalgia. Además, la influencia de excentricidades de otras épocas históricas, los reinos fantásticos de los cuentos infantiles y las atrapantes mansiones de los escritores de

terror daban a su cine una magia inconfundible (Odell 8). Esto entronca con el *lore* victoriano que se intenta recuperar en esta adaptación, que al ser transmitido a través del cine de Burton, podría encontrar un entendimiento familiar por parte del espectador.

Poco antes de empezar a trabajar en esta producción, Burton compró una casa en Londres que utilizaría como oficina. Esa casa había pertenecido a Arthur Rackham, uno de los más famosos ilustradores de *Alice*, que había dibujado allí mismo su versión de la obra, en los que el director se basó, combinándola conceptualmente con las ilustraciones originales de Tenniel. Burton encontró el lugar muy inspirador para empezar a crear los personajes de su *Wonderland*, para el cual sus planes eran claros:

Make it classic but also make it look new . . . Everybody's got an image of Wonderland. In people's minds, it's always a very bright, cartoony place, but we thought if Alice had had this adventure as a little girl and now she's going back, it's a bit overgrown. The topiaries aren't as nice cut as they once were. Perhaps it's been a little bit depressed since she's left. It's got a slightly haunted quality to it (citado por Salisbury 131-132).

El director de producción Robert Stromberg, quien había trabajado en *Avatar*, estaba de acuerdo, añadiendo que, al documentarse revisando las ilustraciones de distintos artistas, ambos coincidían en que lo que querían conseguir era: “keep it true to the book but take it to a place that hadn't been seen before” (citado por Salisbury 132). Por supuesto, las ilustraciones originales de Tenniel fueron una base fundamental, especialmente para los *flashbacks* de la película, pero buscaban una versión más burtoniana. La clave para ello fue una fotografía tomada durante la Segunda Guerra Mundial en la que se veía a una familia tomando el té al aire libre, con el maltrecho *skyline* de Londres de fondo: “That started to fuel the arc of Wonderland starting out as a dark, gloomy world with a crushed palette. Then, as the film unfolds and things become more positive, we had a place to go with the lighting and color” (Todd Cherniawsky, director de arte, citado por Salisbury 132). Esto encajaba con el estilo del director, descrito como “gothic” (Flegar y Wertag 230), centrado en los aspectos duales de la existencia (vida y muerte) y dando lugar a las parcelas más caóticas e impredecibles que muestran que la oscuridad es parte de la existencia humana. Con esto cumple con algunos de los preceptos de la narrativa

gótica que ofrecen explicaciones lógicas a eventos terroríficos, además de mostrar fascinación por “thresholds and boundaries” entre la vida y la muerte, la felicidad y la tristeza (Bye 5).

En la mayor parte de las películas de Burton, el protagonista entra en un mundo desconocido, oscuro y fantástico, que en un principio le resulta pesadillesco y en el que los personajes están aislados y son incomprensidos y excéntricos. Su adaptación de *Alice* encaja con ese esquema habitual de su cine, ya que, además, sus personajes suelen experimentar una crisis de identidad tras algún tipo de tragedia o trauma. En el caso de Alice, podrían considerarse tanto la pérdida de su padre como su primer viaje a Wonderland, que recuerda en forma de pesadillas. A través de esta vía, el director explora los límites entre la civilización y la barbarie, amor y venganza, presente y pasado (Bye 23).

El plan original de Burton era filmar la película con la técnica de *motion-capture*, como en *The Polar Express* o *Beowulf*, pero acabó por cambiar de opinión. No obstante, Wonderland está totalmente generada por ordenador, así que fue rodada en Los Ángeles, con los estudios cubiertos con pantallas de croma verde. Las escenas que incluían a Alice en el mundo real se filmaron en Inglaterra. La combinación de acción real y CGI permitió que muchos de los actores fueran reconocibles, siendo un activo para atraer al público, al mostrarse a estrellas como Helena Bonham Carter, Anne Hathaway o Johnny Depp caracterizados pero fácilmente identificables.

Si el problema en la obra original y en el largometraje animado de Disney era la identidad de la protagonista en su transición de niña a adolescente, esta Alice estaría en una situación similar, pero en una distinta etapa: el paso de adolescente a adulta. En la época victoriana esto era aparentemente sencillo, siempre que se siguieran las normas y convenciones sociales. Era el momento de buscar y contraer un buen matrimonio y, después, formar una familia. Pero la protagonista no quiere eso, ni siquiera sabe qué es lo que quiere en un principio, pero sí que no es ese tipo de vida doméstica y convencional la que desea. Sus sueños la llevan a querer viajar a tierras lejanas, hacer lo que quiera y cuándo quiera, sin depender de ningún hombre: “If the first book was about Alice exploring her imagination, this is about Alice finding her soul” (Anne Hathaway, que interpretó a White Queen, citada por Salisbury 126). Haciendo casi adulta a Alice, esta versión pretende volver a subvertir las expectativas victorianas y denunciar sus opresoras costumbres, incluso más explícitamente que en la obra original, en otro ámbito, el de las mujeres, cuyo destino era aceptar una buena propuesta de matrimonio y

convertirse en esposas, madres y amas de casa. A la Alice de la novela de Carroll probablemente le esperaba eso también, pero no se ve reflejado porque se centra en su presente, el de una niña pre-adolescente que está cambiando, hasta el punto de no reconocerse a sí misma en ocasiones, como se nos presenta metafóricamente de forma constante a través de su viaje por Wonderland. En el caso de esta película, todo eso ya ha ocurrido y la nueva Alice va en contra de la tradición y la sociedad, reafirmando y volviendo a conocerse a sí misma, a esa parte de su ser que se quedó en Wonderland, aunque no lo recuerde. La protagonista debe, por tanto, recuperar su “*muchness*”, como la describe Mad Hatter, o su “*Alice-ness*”, según Blue Caterpillar.

En esta adaptación sí se incluyó al Jabberwocky, que había llegado a ser diseñado para la película animada de 1951, pero finalmente descartado, procedente de un poema que Alice recita en *Through the Looking-Glass*:

Tw'as brillig, and the slithy toves

Did gyre and gimble in the wabe:

All mimsy were the borogoves,

And the mome raths outgrabe.

“Beware the Jabberwock, my son!

The jaws that bite, the claws that catch!

Beware the Jubjub bird, and shun

The frumious Bandersnatch!”

He took his vorpal sword in hand;

Long time the manxome foe he sought—

So rested he by the Tumtum tree

And stood awhile in thought.

And, as in uffish thought he stood,

The Jabberwock, with eyes of flame,

Came whiffling through the tulgey wood,

And burred as it came!

One, two! One, two! And through and through  
The vorpal blade went snicker-snack!  
He left it dead, and with its head  
He went galumphing back.

“And hast thou slain the Jabberwock?  
Come to my arms, my beamish boy!  
O frabjous day! Callooh! Callay!”  
He chortled in his joy.

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

En la ilustración que lo acompañaba se mostraba a un niño de pelo largo sosteniendo una espada, dispuesto a enfrentarse al monstruo. Pero Woolverton no veía al chico, sino a Alice, blandiendo la “Vorpal Sword” y asesinando al Jabberwocky. Esa visión inspiró a la guionista: “This Victorian Girl in her little blue dress will, ultimately, stand there in armor, holding the Vorpal Sword, and slay that creature. And I have to get her from here to there. And isn’t that going to be interesting” (Woolverton, citada por Salisbury 125). Se crearon también personajes inéditos para esta película, como un sabueso llamado Bayard, su mujer y cachorros.

En este caso, a la villana de la historia, Red Queen o Iracebeth, se le da una especie de excusa para su comportamiento tiránico: un tumor que le causó un agrandamiento de la cabeza. Su comportamiento se debería, según Woolverton, a que tiene algo creciendo ahí, presionando su cerebro (citada por Salisbury 127). Su apariencia física no está basada en la reina Victoria como Queen of Hearts (aunque lleve el emblema, el personaje de Burton es un amalgama de esta y la Reina Roja de *Through the Looking-Glass*), sino en la Elizabeth de Bette Davis (*The Private Lives of Elizabeth and Essex*, 1939) y su nombre está basado en la combinación de “ire” y “Elizabeth”, lo cual nos da una idea de lo que se transmite y en el cambio de paradigma que

eso supone. No obstante, para los críticos, esto fue más bien una adaptación de juguetes y comics (Elliott 196), refiriéndose a ella como “evil booblehead” (Burr s.p.) o “hydrocephalic nightmare from Charles M. Schulz” (Bradshaw s.p.).

Para interpretar a Alice, el director Tim Burton eligió a Mia Wasikowska, una actriz australiana que tenía diecinueve años en aquel momento, igual que la protagonista en esta adaptación de la historia:

She had a quality that surprised me, a kind of emotional toughness, emotionally standing her ground in a way that makes her kind of an older person but with a young person’s mentality. She’s somebody who’s very secure in herself at a certain level. And yet she had that quality I always find artistic people have, where they’re very intelligent but also have a certain naivety about them (Burton, citado por Salisbury 128).

En principio, ella iba a ser el único personaje de acción real, pero tras los fichajes de Johnny Depp (Mad Hatter), Helena Bonham Carter (Red Queen) y Anne Hathaway (White Queen), se decidió que ellos también se presentarían de esta manera, aunque algunos de sus rasgos, como la cabeza de Iracebeth, fueron alterados en postproducción para integrarlos mejor en Wonderland. Los demás personajes fueron, o bien generados por ordenador (White Rabbit, March Hare, el Jabberwocky, etc), o bien híbridos entre CGI y *motion-capture*, como Tweedle Dee y Tweedle Dum (Salisbury 133).

Para la actriz protagonista, este papel fue el desencadenante de distintas emociones porque, aunque le encantaba la oportunidad, consideraba que el personaje traía consigo mucha presión, ya que todo el mundo tenía su propia idea de Alice:

Everyone thinks they know who she is, and you can’t please everyone. Alice is an iconic character. I wasn’t sure at first how much they wanted to play with that or how differently they wanted to make her ... Tim decided it was important to keep some of the iconic nature. The challenge was finding Alice, the teenage girl, and bring her to that story. I wanted to make her real to teenagers and young adults (Wasikowska, citada por Salisbury 128).

James Bobin, quien dirigió la segunda parte de esta adaptación, *Alice Through The Looking Glass*, declaró admirar a Linda Woolverton por haber construido una Alice adulta como un personaje tan fuerte:

Alice has always been that. She's so headstrong and interesting and clever. I think Lewis Carroll was very keen to put across the idea that young women should be listened to, do have their own opinions, and are equal to men (...) If you think about Alice Liddell, who took the book was based upon, her generation was very much the first to realize that they should be treated as equals to men and have every right to education and to vote. Hers was the generation that became suffragettes. Lewis Carroll recognized that and wrote an interesting, clever character, and Tim [Burton] played on that even further (citado por Salisbury 128-129).

Woolverton recreó la Fiesta de Té, pero le añadió un extra de política al caos y surrealismo que la componían, presentándola como un símbolo de la resistencia ante Red Queen – sustituyendo a Queen of Hearts y adaptando a la que sí aparece en el libro de *Through the Looking-Glass* – y su régimen dictatorial. Este cambio deja claro que el *target* no son tanto los niños, sino más bien los adultos que crecieron con las historias de Alice, sobre todo los libros y el largometraje animado de 1951, por lo que se incluyen tramas más complejas. En la misma línea, también se añadió un pasado trágico a Mad Hatter al mostrarse, por medio de un *flashback*, que toda su familia, los Hightopp, había sido asesinada por el Jabberwocky, por orden de Iracebeth, dado que el último sombrero que resistió, pues todos en la familia portaban uno, es el que el personaje siempre lleva. Para interpretarlo, Woolverton tuvo en mente a Johnny Depp desde antes de que Burton se sumase al proyecto y llevase consigo al actor, ya que solían trabajar juntos (Salisbury 129).

Depp se documentó para interpretarlo y, al descubrir que la expresión “mad as a hatter” provenía del uso del mercurio en la elaboración de sombreros y de los efectos de aparente locura que este producía al entrar en contacto con las manos, decidió que su personaje debía de estar afectado por completo por el elemento, que habría vuelto su pelo naranja, su piel blanca y sus ojos verdes. El actor hizo algunos bocetos en acuarela y trabajó tanto con Burton como con Joel Harlow y Colleen Atwood, encargados del maquillaje y el diseño de vestuario respectivamente,

para dar vida a Mad Hatter con esa nueva estética. Depp llevó lentillas verdes durante el rodaje y sus ojos fueron aumentados con efectos especiales, marcando sus cambios de humor. Esto también ocurría con su acento, que oscilaba entre británico y escocés, según su temperamento variaba (Salisbury 130).

Para liberar Wonderland del régimen del terror de Red Queen, Alice se alía con la hermana de la monarca, White Queen, personaje que también tiene un punto de oscuridad:

She comes from the same gene pool as the Red Queen .... My character really likes the idea of violence, really likes weapons, really likes the dark side. But she's so scared of going too far into it she's made everything appear very light and happy. She's living in that place out of fear that she won't be able to control herself (Hathaway, citada por Salisbury 130).

Si bien la película se denomina a sí misma secuela antes que adaptación, se la suele calificar como esto último, ya que adapta varias escenas y personajes de los libros de Carroll, citando varias frases literalmente; “it is nevertheless an adaptation in spades — and hearts and clubs and diamonds” (Elliott, *Adaptation as Compendium* 194). No obstante, en muchos casos, la teoría de la adaptación excluye a las secuelas. De todas formas, aun compartiendo el mismo universo, se percibe como una obra totalmente distinta y cuyo título debería haber sido otro, por ejemplo *Alice in Underland* o *Alice: The Return* (Errigo s.p.). En cualquier caso, esta película está pensada para un espectador que ya está familiarizado con la obra, ya sea a través de la historia original o de alguna adaptación.

La película fue clasificada como PG por contener imágenes que podían asustar a los más pequeños, violencia, y tabaco, dándose a entender que eso es lo que hay en la pipa de agua de la Blue Caterpillar. Eso nos induce a pensar que, al contrario que en la mayoría de las adaptaciones, su público directo no son los niños más pequeños, sino que se requiere un poco más de madurez, no solo para soportar determinadas secuencias, sino para comprender el trasfondo de algunas tramas.

Cabe decir que hay una segunda parte, llamada *Through the Looking Glass*, de 2016, centrada en los recuerdos y el pasado de Mad Hatter e introduciendo al personaje de Time. No

obstante, la trama dista mucho de la historia original de cualquiera de los libros y no es objeto de estudio en esta tesis.

### 9.1.1. Análisis de la película

Esta adaptación parte de un punto totalmente diferente. La acción canónica, la del texto original, ya ha ocurrido, incluso la Alice del primer flashback ha pasado por ella ya y está reviviéndola en forma de pesadillas. La presentación en ese momento tiene como objetivo mostrar a la niña y su trauma sobre lo que ha pasado, que solo recuerda en forma onírica y no considera real, y también su relación con su padre, el cual ya ha muerto, más de una década antes. Ya que se trata de una Alice casi adulta, el personaje resulta nuevo para los espectadores, por lo que es necesario más metraje en el “mundo real” para explicar cómo es, sus amagos de rebeldía y la situación en la que se encuentra, viéndose presionada para aceptar un matrimonio, como cualquier chica de su posición social en la época victoriana. Si bien se mantiene el tiempo de la historia, se cambia la localización a Londres en lugar de Oxford, sin que exista razón de peso para ello.

En la historia original, Alice no es más que una visitante en Wonderland, descubriendo todo y conociendo a sus habitantes, hasta llegar a un enfrentamiento con la reina. Sin embargo, en este caso, tiene una misión, aunque ella no lo sepa y no recuerde el lugar ni a sus habitantes, dando por hecho que todo es un sueño. De hecho, aunque sí llega allí persiguiendo a White Rabbit y cayendo por el agujero de la madriguera, es él quién ha ido a buscarla. A lo largo de la mayor parte de la película, la protagonista debe entender y aceptar que ya ha estado allí, en Underland, ya que “Wonderland” es el nombre que le dio en su mente cuando era pequeña, en su primera visita, por haber entendido mal el nombre. Aunque ella no lo sepa en un principio, Red Queen, que fusiona a este personaje y a Queen of Hearts, ya es su enemiga. A través de pequeñas misiones, como conseguir la espada vorpal, rescatar a Mad Hatter..., se acerca a lo que el Oráculo predijo para ella: convertirse en el paladín de White Queen, la hermana de la dictadora que ha sometido Underland.

En esta película la interacción de Alice con los personajes y el entorno tiene un mayor grado de compromiso. Ellos saben más que Alice sobre su propia historia en relación a su reino, y cuestionan si es “the right Alice”. Una vez que ella logra aceptar su propio pasado y recordar, entendiendo que no fue un sueño, se muestran breves escenas flashback de los momentos clave

de la historia que el público ya conoce: la Fiesta del Té, el encuentro con Cheshire Cat, Alice pintando las rosas y enfrentándose a Red Queen / Queen of Hearts.

Si bien en la historia de Carroll el viaje parece errático y no hay un objetivo definido, concluyendo la aventura tras despertar en medio de una persecución por haberse enfrentado a Queen of Hearts, aquí tiene lugar una gran batalla del bien contra el mal y Alice acaba con el Jabberwocky, el monstruo de Red Queen, y con el régimen tiránico de la monarca. No obstante, en este caso hay algo más, ya que, habiéndose presentado la vida de Alice en la superficie de un modo más profundo que en el texto original, también debe cerrarse esa trama, con ella rechazando la propuesta de matrimonio y convirtiéndose en aventurera comerciante de camino a Oriente. Justo en ese momento final aparece Blue Caterpillar, transformado ya en mariposa, como señal de que Underland sigue formando parte de Alice, ya que ella ha aceptado que es real. Véase el ANEXO 3 para un análisis detallado de visionado de la película.

#### 9.1.2. Recepción de la película

Desde el anuncio de la producción de este film, la crítica percibió una afinidad estética entre Carroll y Burton (Elliott, *Adaptation as Compendium* 193), considerándolos un “dream team” (Errigo s.p.) y afirmando que el director era el alma gemela cinematográfica del escritor (Corliss s.p.). Además, su trayectoria hablaba por él: “Tim Burton, with his crazy love for rabbit-hole alternative worlds, baroque oddballs, and kiddie fables told with a cynical wink, would seem to be the perfect director to adapt Carroll’s legendary tale and make a memorable, zany-dark movie out of it” (Gleiberman s.p.). Las expectativas estaban, por tanto, muy altas y se pronosticaba que la película las satisfaría todas. Pero eso llevó a decepciones. Fue calificada de “disappointinger and disappointinger” (Caroline Bray en Film4, citada por Elliott, *Adaptation as Compendium* 193), en referencia al “curioser and curioser” de la novela, afirmando que no funcionaba ni como adaptación ni como obra original. Se adujo que tanto la obra como su protagonista perdían su esencia, ya que una *Alice* “filtered through the lens of young-adult fantasy fiction, complete with villains in eye patches, post-traumatic stress flashbacks and CGI dragons” dejaba de ser *Alice* (Stevens s.p.).

Otros achacaron el fracaso y la ausencia de originalidad a haber traicionado al trabajo de Carroll y no haberlo llevado a su terreno: “The madcap ringmaster of Gothic phantasmagoria

does not exert his individual stamp on a book one might have thought he was born to film”, quizás porque, si bien la pregunta que Alice se hacía era “Am I mad?”, lo que Disney se cuestionaba era “Will it sell?”, lo que hizo que ese cauto pragmatismo se tradujera en poner límites a las invenciones del director (Quinn s.p.). Esto provocó que la esencia y la perspectiva cambiasen: “Burton has forsaken the Alice narrative for a postmodern mash-up” (Muir s.p.).

Como adaptación literaria fracasa también por sus carencias. Prácticamente todos los poemas, acertijos, juegos de palabras y ejercicios de lógica, salvo contadas excepciones que se repiten hasta la saciedad, como la adivinanza del cuervo y el escritorio, se pierden, “regrettable for Carroll enthusiasts” (Errigo sp), haciendo que el sentido, o la ausencia de él, de la obra original se pierda: “Nonsense doesn’t live here anymore” (Burr sp), “there just isn’t enough wonder in this Alice” (Quinn sp). En general, se siente que hay más Disney que Carroll en esta adaptación, habiéndose renunciado al surrealismo de este último para imponer “a very Burtonesque brand of bizarreness” (Errigo sp), considerando que “slathering familiar storylines with a superficial gloss of Gothic "darkness"” constituía una reinterpretación válida del clásico, cuando claramente no fue así (Stevens sp).

También se lamenta que haya sido una secuela, alegando que a la obra le sientan mejor las adaptaciones que las invenciones, y que la escenas de los flashbacks no hacían sino enfatizar ese sentimiento: “When we see a brighter flashback... We wish we were in that world” (Calhoun sp). De hecho, el cuestionamiento que se hace por parte de los personajes acerca de si es “the wrong Alice”, “almost Alice” o si ha perdido su “*Aliceness*” o “*muchness*” es considerado el reverso de las preocupaciones acerca de la película, tanto si se la ve como adaptación o como secuela, equiparando también estos cambios de niña a adulta con los del libro a la película. De esta forma, los flashbacks funcionarían no solo como la memoria de Alice, sino que también representarían a la de la audiencia, referenciando a los libros y a otras películas sobre ellos. Y esa recuperación de su “*muchness*” expresada en la película como la evolución final en la que Alice se transforma en guerrera es la principal razón por la que cierto sector de la crítica cree que se trata de la “wrong Alice”, al considerar que si bien la película tiene sus momentos de “delight, humour and bedazzlement”, es un hecho lamentable que la trama se vuelva más corriente según avanza, “building to a generic battle climax similar to any number of others in CGI-heavy movies of the past few years” (McCarthy sp).

Debemos considerar que esta película se estrenó en 2010, y sagas como *Lord of the Rings* o *Harry Potter*, que acostumbraban a terminar con una gran batalla que enfrentaba el bien contra el mal, eran muy populares entre la audiencia y este modelo comenzó a aplicarse en los contenidos audiovisuales más a menudo. Esta deriva hacia el convencionalismo es fuente de más críticas, considerando que se echó a perder todo el potencial de la obra (tanto la original como la adaptación / secuela): “Burton film should be as mad as a hatter — a work of exuberant and bold barminess, with the strangeness of a dream, the fever of delirium and the grand hallucinatory quality of a LSD trip — but it isn’t. In the second half, it slumps into the formulaic and the familiar” (Landesman, citado por Elliott, *Adaptation as Compendium* 194). Además, se considera que se ha hecho para contentar a varios sectores del público: “With those battle scenes in place to please the boys, Burton and company have taken special care to provide pictures of Alice as a warrior princess in full Joan of Arc armor as a female empowerment icon for the girls in the audience”, lamentando que acabe siendo una película ceñida a una pretendida imagen corporativa y no salida del corazón (Turan sp). También se cuestionan los motivos para este clímax final, basado en la acción y la batalla del bien contra el mal, como si los personajes por sí mismos no fueran suficientemente valiosos y ricos (Ebert sp), afirmándose que es demasiado convencional, dejando de lado el componente experimental de la obra original: “It’s as though the film itself forgets its championing of the imagination and decides to dole out some pious Hollywood therapy-speak” (Quinn sp).

Esta cesión a las fórmulas populares y la inspiración en otras producciones hace que se considere que la estructura narrativa, la caracterización de personajes y ambientes, la estética e incluso el sonido de la obra de Burton como una serie de “micro-adaptations of other material” (Elliott, *Adaptation as Compendium* 197). Incluso se afirma que el director adaptó su propio trabajo anterior, siendo una derivación de lo que él hubiese creado desde cero (Turan sp). La colaboración con sus habituales Johnny Depp (como Mad Hatter) y Danny Elfman (a cargo de la banda sonora) no hace sino enfatizar esto, siendo los estilos distintivos de ambos un inconveniente en este caso, haciendo que la película se vea como una secuela de la filmografía de Burton. De hecho, se considera que Depp está demasiado encasillado, cruzando la línea hacia la parodia de sí mismo, haciendo que la construcción su personaje se vea dependiente de él:

He's a fantastic image, but once Depp opens his mouth, what comes out is a noisome Scottish brogue that makes everything he says sound more or less the same. The character offers no captivatingly skewed bat-house psychology. There isn't much to him, really — he's just a smiling Johnny one-note with a secret hip-hop dance move — and so we start to react to him the way that Alice does to everything else: by wondering when he's going to stop making nonsense (Gleiberman sp).

En general, la película bebe de otros géneros y tópicos narrativos, ya sea para seguirlos o para subvertirlos, como la novela de aprendizaje o *bildungsroman*, la historia *anti-Cinderella* o ciclo del héroe mitológico, en el que un extraño llega desde otro mundo, rescata a una comunidad y regresa a su lugar de origen (Elliott, *Adaptation as Compendium* 195). Esto último ocurre también en las historias de superhéroes, en los que en muchos casos el salvador aparece para salvar un mundo que no es enteramente suyo y, tras cumplir su aparente deber, vuelve a casa. Un ejemplo posterior a esta película lo encontramos en *Captain Marvel* (2019), perteneciendo ya la compañía a Disney, con lo que la adaptación de la heroína de cómic a la gran pantalla se hace de una manera que busca empoderar a la protagonista y subrayar el “girl-power”, lo cual no siempre resulta, al ser la excepción en un mundo normalmente dominado por hombres. Casi todos los superhéroes son de género masculino y por eso, casos como el suyo o el personaje de Wonder Woman, de DC Comics, llaman la atención por lo poco convencional, cuando la verdadera inclusión debería ser que la existencia de superheroínas en la cultura popular más *mainstream* fuese tan habitual como la de los superhéroes.

Algo similar ocurre con esta Alice, por mucho que pretenda romper los roles establecidos en las historias de la compañía, que siguen el esquema de la damisela en apuros es salvada por un héroe masculino y comienza una relación amorosa con él, sigue siendo una excepción. La obra original ni se plantea la trama romántica, y no solo por la edad de la protagonista, ya que en *Peter Pan*, Wendy no es mucho mayor y sin embargo se insinúa un interés amoroso no consumado, pero latente. En esta adaptación, sin embargo, se presenta la posibilidad solamente para rechazarla. Parece necesario subrayar la independencia de la protagonista al negarse a aceptar un matrimonio concertado y una situación que no tendría por qué mostrarse, pero se hace para que resulte más evidente. Disney va introduciendo poco a poco historias en las que la protagonista no acaba con un príncipe, como *Brave* (2012), pero la

negación de la trama romántica se convierte en un tema central, como si no pudiera obviarse la parte amorosa y hubiese que aludir a ella aunque sea para rechazarla. Queda claro, por tanto, que el feminismo en Disney no está avanzando al ritmo de la sociedad y se basa en excepciones y subversión de las expectativas, lo cual es, en gran parte, la esencia de esta *Alice*. Sin embargo, esto no siempre se transmite correctamente, ya que esa fortaleza no ha quedado bien reflejada, siendo esta protagonista percibida como demasiado aturdida: “She seems to have left her pulse above ground when she fell down the rabbit hole of Mr. Burton’s imagination” (Dargis sp).

En cuanto al uso del CGI, aunque esta tecnología puede crear efectos con mayor impacto estético sin romper el ambiente ni sacar al espectador de su inmersión por ser demasiado forzados, en este caso se ha visto como excesivo: “Distracts more than delights” (Darghis, sp), “it’s rather humdrum 3-D, the place doesn’t dazzle — it droops (...) By the end you’re asking, Where’s the wonder?” (Gleiberman sp), “that annoying third dimension” (Ebert sp).

La mayoría de críticas coinciden, por tanto en que la película falla como adaptación y como obra original. No obstante, esta es una constante en las adaptaciones literarias al cine o a la televisión, ya que se plantea la cuestión de si la fidelidad al canon le hará perder accesibilidad. Ya se había observado este problema con esta misma obra, también en Disney, con el largometraje animado cuando, por ejemplo, se prefería una Alice con acento neutro que respetar la procedencia para que fuese accesible también para la audiencia estadounidense y australiana (aunque finalmente se eligiese a Kathryn Beaumont, británica). La obra original contiene muchas referencias y juegos de palabras que el público actual no entendería, pero podría haberse domesticado para adaptarla a tiempo y espacios con las traducciones, en vez de prescindir de todas ellas. Lo mismo se aplica a los poemas, que excepto el del Jabberwocky han desaparecido. El largometraje de 1951 lo había solucionado convirtiéndolos o sustituyéndolos por canciones, pero, en este caso, no ha sido así. En esta cuestión, no es solo que la historia sea nueva, sino que el estilo haya variado totalmente y no se mantenga la esencia de Carroll en cuanto a la narrativa. Burton condensa una plétora de géneros y medios, estructurándolo casi como un videojuego: Alice tiene que llevar a cabo misiones (conseguir la llave, acceder a Wonderland, encontrar la Espada Vorpal, liberar al Sombrero, etc.), hay distintos espacios y niveles, culminando en una gran batalla contra un “rival poderoso final”, que podría ser tanto Red Queen como su paladín, el Jabberwocky.

Esto tiene una especial visibilidad en dicha batalla, en un campo en un principio abierto pero que incluye ruinas, las cuales serán fundamentales en el desarrollo de la lucha. A nivel visual ayudan a mostrar la inmensidad del espacio y hacen que Alice parezca diminuta en medio de un escenario que aparentemente le viene grande a todos los niveles y ensalza la percepción del tamaño del Jabberwocky. Pero este tipo de escenario también tiene una función importante en términos narrativos. En general, casi todo Wonderland está en ruinas. Es la manera de mostrar un mundo que ha sido destruido y necesita ser salvado. Además de hacer explícitos el paso del tiempo y la devastación que ha tenido lugar (de la que apenas hay flashbacks o relatos más allá de la insistencia en el carácter tiránico de la Red Queen), las ruinas añaden un componente artístico y arquitectónico de varias inspiraciones y épocas. Columnas de templos de la Antigüedad Clásica que conviven con lo que pudieron ser castillos medievales. En realidad, esto tiene sentido solo si lo equiparamos al mundo real, ya que las cosas en Wonderland tienen otros tiempos y espacios, pero su estética refleja lo que podría ser nuestra realidad si se la envolviese en un halo de fantasía, dado que los componentes: jardines, castillos, elementos arquitectónicos, etc., son reconocibles y existen en nuestro universo. Si bien la historia de Wonderland, incluida una prehistoria, no nos es conocida ni contada directamente, mediante las ruinas se nos muestra que existe: no se trata de un mundo estático que solo existe en la imaginación de Alice y empieza y acaba con sus estancias en él, sino que estaba ahí y continúa estando; aunque el paso de la protagonista tenga un gran impacto en él, Wonderland es un universo que existe por sí mismo, independientemente de ella. Además, eso evoca una nostalgia tanto en Alice como en el espectador, que identifica esas ruinas con las del mundo que conoce, asumiendo así lo que se ha perdido y no volverá, pese a que no lo haya vivido, al igual que ocurre con los templos griegos o la ciudad de Pompeya, por ejemplo.

Regresando a los eventos de la película, las ruinas en el campo de batalla no son un elemento decorativo más, sino que Alice interactúa con ellas, ya que le permiten ocultarse, protegerse, buscar espacios desde donde atacar y dominar al Jabberwocky y, finalmente, el efectismo de bajar por una escalera, elemento imposible de integrar en una batalla normal si no existiesen los restos de lo que parecía ser un castillo, con aire triunfal, habiendo recuperado su “*muchness*”. Podría hacerse un paralelismo con la escena típica de películas y series en las que la protagonista baja por la escalera arreglada para el baile de fin de curso o graduación (con sus padres y / o pareja esperando abajo) y se aprecia como la niña que se ha hecho mujer. En este

caso Alice no lleva un vestido de fiesta ni hay un caballero esperándola para llevarla con él. Ella es el caballero, porta una armadura, ha matado a la bestia y ha “crecido”, en este caso metafóricamente, aunque en Wonderland esto sea literal en otras ocasiones. Ha ganado su batalla y está lista para un final feliz.

No obstante, ese final “feliz” también causó controversia, ya que rompe varias de las cuestiones que se habían ido construyendo a lo largo de la narración. Por ejemplo, Alice, aun habiendo regresado de un mundo de fantasía, recomienda a su tía que vaya a terapia: “Suddenly, it seems that the best people may not be mad after all and that they despise fantasy” (Elliott, *Adaptation as Compendium* 199). Además, se considera conflictivo que el feminismo que se ha mostrado en Wonderland derive en un “colonising capitalism”, el mismo del que Carroll se burlaba en su obra, en la vuelta de Alice en la realidad, ya que utilizará su experiencia de combate para enrolarse en un barco e ir a conquistar China, dando paso a un capitalismo global como única forma de reestablecer el orden (Elliott, *Adaptation as Compendium* 199-200). Esta romantización de las expediciones de Occidente y sus intervenciones durante las mismas es común en Disney.

Resulta llamativo también el hecho de que se haya cambiado la localización de Oxford a Londres. El Big Ben sirve como elemento identificativo para situar al espectador, pero no aporta nada más. No hay nada que ocurra en la película que justifique que Alice sea de Londres y no de Oxford y, de hecho, excepto por el plano inicial y un momento en que la protagonista afirma que vive en Londres, ni siquiera se sabría. Pudo no hacerse explícito el lugar, de hecho, en la mayor parte de las adaptaciones y en la propia obra original no se dice claramente, basta con que se dé a entender que transcurre en Inglaterra, pero, dado que sí se va a mencionar la procedencia de Alice, situarla en Oxford hubiese dado más posibilidades. El ambiente académico hubiera sido adecuado para la edad de la protagonista, por ejemplo, y dado que las equivalencias entre personajes del mundo real y de Wonderland se han dejado caer, como en el caso de las hermanas de la fiesta y los gemelos Tweedle, pudo haberse aprovechado el hecho de que Carroll incluyese en su obra referencias a la sociedad no solo inglesa en general, sino a la de Oxford en particular. En definitiva, el cambio no aporta nada más que la imaginaria geográfica del plano inicial para situar al espectador, y, si se iba a obviar Oxford, hubiese sido mejor optar por un lugar de Inglaterra sin determinar.

Un aspecto destacable es el hecho de dar nombre a los personajes que antes no lo tenían y que eran simplemente “White Rabbit”, “Mad Hatter” o “Red Queen”. Esto tiene la función de “humanizarlos” más, acercarlos al espectador, ya que en esta película tendrán un papel más allá de ser los habitantes del mundo por el que Alice viaja. De hecho, la mayoría de los que en la obra original trataban a la protagonista con indiferencia o animadversión (muy exagerada en la película animada de 1951) son ahora sus amigos y aliados, aunque al principio desconfíen porque creen que no es la verdadera Alice y algunos, como Dormouse, la tratan con cierto desprecio durante la mayor parte del tiempo. Así que, para que la audiencia sí simpatice y empatice con los personajes que antes no le resultaban amigables, dotarles de un nombre es una estrategia que podría haber funcionado. En cuanto a los villanos, no se busca hacerlos más accesibles al espectador en términos positivos, pero sí subrayar su personalidad: Iracebeth es una derivación de Elizabeth, nombre de monarca, que sienta bien a Red Queen, y Knave of Hearts es percibido como aún más frío y distante al llamarse Ilosovic Stayne. Sin embargo, el hecho de identificar a un villano con un nombre que podría ser perfectamente ruso de una manera tan específica, puede ser problemático, más aún teniendo en cuenta que el cine americano – y Disney es la quintaesencia de ello – tiende a villanizar o, al menos, estereotipar, a los países comunistas, una práctica que se ha hecho patente desde la Guerra Fría.

No obstante, esto no tuvo demasiado éxito, ya que nadie habla de McTwisp para referirse a White Rabbit ni dice Tarrant en vez de Mad Hatter. Si bien los nombres son bastante aceptables para cada personaje, resultan demasiado complicados, y el hecho de que solo se mencionen una o dos veces y se suela tratar a los personajes por el sobrenombre o la especie no ayuda. Esto es lógico, ya que en la mente de la audiencia siempre van a estar los personajes como se les ha conocido habitualmente y, al tratarse de una única película (que acabaría teniendo segunda parte pero, incluso en ese caso, no es suficiente), la mayor parte de la audiencia no se va a molestar en aprenderse los nombres de varios personajes a los que, de todas maneras, ya conocía. Es un buen detalle resaltar que son algo más que Blue Caterpillar o March Hare, que son individuos con alma y personalidad, lo cual que es necesario destacar en esta nueva aventura para que el público haga las paces con ellos, y que en Wonderland hay nombres y apellidos, familias. De hecho se nos muestra la de Bayard, el sabueso que es un personaje original de esta película, y en la siguiente habrá un peso importante de la de Mad Hatter. No obstante, más allá de esto, haberles puesto nombres de forma casi anecdótica no cambia

demasiado. De hecho, la imagen de los personajes en la mente del público en general sigue siendo, bien la de la historia original o bien la del largometraje animado de 1951, ya que ninguna de las dos películas de Burton ha conseguido calar en la audiencia.

Pero hay algo más en este “bautizo” de personajes: la Alice niña no tendría por qué haber interiorizado sus nombres, especialmente por la escasa relación que tuvieron ya que, si bien no vemos la inexistente “precuela”, la aventura que la protagonista vivió en su infancia, los flashbacks nos muestran retazos de una historia relativamente similar a la que ya conocíamos. Pero una Alice adulta sí, y más con las circunstancias de esta película, sí se relacionaría con ellos de una manera más personal y, por tanto, sí importarían sus nombres. De hecho, una gran diferencia con la Alice de Carroll es que esta protagonista sí interactúa de manera sana con los habitantes de Wonderland, se implica forjando alianzas y amistades hasta el punto de convertirse en su paladina, participando en ese sentimiento de comunidad de la que ella en este caso sí forma parte (Flegar y Wertag 234).

De la misma manera, a Alice no solo se le ha dado un apellido, Kingsleigh (que etimológicamente estaría relacionado con un significado relativo a “el bosque del rey”, lo cual tiene connotaciones que la relacionarían con Wonderland, sus parajes y su realeza), sino que se ha profundizado en su familia. En la obra original solamente se menciona a su hermana, por ser la que está leyéndole un libro al inicio y la que la encuentra al despertarse al final. En este caso conocemos a su padre en un flashback, ya que en el presente de la historia ya ha fallecido, con quien tiene una relación importante y estará en su mente durante varios momentos de la película. También se nos muestra a una madre preocupada por ella, pero también por las apariencias y costumbres, siendo severa en cuanto a lo que Alice debe hacer y su papel en la sociedad para que tenga un futuro, aunque sea encorsetado y tradicional. Podemos ver también a su hermana y cómo trata de convencer a Alice de que el matrimonio es el mejor camino, que la hará feliz como a ella, aunque, en contraste, se muestra cómo su marido le es infiel. Por último, también aparece la tía Imogen, presentada como mal ejemplo, ya que aparentemente el no haberse casado la llevó a la locura.

La relación de Alice con su familia y, en general, con la sociedad victoriana es importante para la construcción de la identidad, pretendidamente subversiva del personaje, por eso se dedica una parte de la película a mostrar la vida de la protagonista en el mundo real. En la historia original, solo podemos intuirlo, pero, dado que entonces era solamente una niña, la

presión por encajar en la sociedad y seguir el camino marcado no tiene tanto peso como en este caso, en el que Alice está en una edad decisiva para asentarse e iniciar la etapa que a una mujer de la época se le presupone en la vida adulta: casarse y formar una familia. No hacerlo sería no solamente un error, sino un signo de locura, como se muestra a través de la tía Imogen, quién podrían haber presentado como alguien diferente por no seguir las normas pero feliz, aunque nadie la entendiese, pero no: se trata de un personaje que sufre delirios y una profunda depresión, consecuencia de no haber llevado la vida que le correspondía en esa sociedad. Puede decirse que, pese a que la película transcurre en la época victoriana, esta Alice actúa como una chica del siglo XXI, ya que sus prioridades no son casarse y formar una familia, sino convertirse en una mujer de negocios independiente (Flegar y Wertag 235).

Aunque, como se ha explicado, el tratamiento de la locura en el largometraje animado de 1951 era conflictivo, al mostrar a los personajes pretendidamente locos como violentos y problemáticos, aquí esta condición es presentada y tratada de una manera más compleja. Por un lado, se intenta relacionar con ser buena persona:

Alice Kingsleigh: Do you think I have gone mad?

Charles Kingsleigh: (padre de Alice, niña): I'm afraid so. You're mad, bonkers, off your head. But I'll tell you a secret. All the best people are.

Esa misma conversación de forma casi literal tendría lugar más adelante entre la Alice adulta y el Mad Hatter.

Al mismo tiempo, esta locura no se presenta como *nonsense*, sino que casi trata de expresar lo contrario: Alice acaba siendo ella misma de nuevo una vez que acepta esa parte de su ser, cuando asume que sus sueños son en realidad recuerdos, que ella es parte de Wonderland y Wonderland es parte de ella. Para lograr esto debe ser capaz de imaginar lo imposible, desafiar a la autoridad y cultivar su creatividad. Ella es soñadora, asertiva, pragmática, valiente e inteligente, todas estas cualidades que la llevan al punto de la liberación, cumpliendo su pretensión de dejar el camino que el Oráculo de Wonderland le ha marcado para hacer el suyo propio, el cual, estaba de todas maneras preestablecido en cierto modo. Modificar el propio destino se presenta como inútil cuando se trata con oráculos (Callen 120).

Si bien esa locura molestaba a Alice en la obra original y la asustaba explícitamente en algunas adaptaciones, el no encontrar sentido en lo que ocurría ni en el propio lenguaje, podría considerarse de otra manera. Si no pensamos en las criaturas de Wonderland como lunáticos, pese a sus ilógicos hábitos de lenguaje, ese comportamiento casi anti-comunicativo obedece principalmente al miedo (Graham 88). Esta visión parece ser la que ha decidido tomar Tim Burton para construir las personalidades e interacciones de los habitantes de Wonderland, ya que, mediante el miedo que les infunde Red Queen, se nos presenta la locura como resistencia (Callen 121). Dado que el poder de la monarca es arbitrario y absurdo, basado en un régimen dictatorial y absolutista, incluso en su boca se pone el precepto de Nicolas Maquiavelo de que es mejor ser temido que amado, aunque se acabará descubriendo que esto solo es un disfraz para su carencia de amor, y también por un carácter irascible complicado por un tumor, la locura de los demás parece ser el único medio para resistirse a la suya. Cuando la locura es la resistencia que reevalúa todos los valores, cambia tanto la vida del individuo como la sociedad en sí (Hardt 158).

Existe otra representación de la locura, fuera de Wonderland en este caso: Imogen, la tía de Alice, quien tiene un amor no correspondido, resultado de haber rechazado un matrimonio en su momento. Por ello, décadas después, todavía va vestida para su propia boda, esperando que su príncipe renuncie a la corona por ella. Su mente deteriorada y su cuerpo decrepito son la imagen que representa todo lo opuesto a lo que Alice debería ser, siendo un mal ejemplo a modo de amenaza, ya que la hermana de la protagonista le advierte de que su belleza no durará para siempre y podría acabar como ella si rechaza la propuesta de matrimonio (Callen 122). Dado que el padre de Alice también tenía una imaginación activa, se insinúa que esto podría ser una anomalía genética que afectaría a Alice, como una niña que carga con las trazas de la locura de sus padres o ancestros (Foucault, *Psychiatric Power* 223).

Además, Alice se debate entre la profecía y sus supuestas obligaciones tanto en Wonderland, teniendo que matar al Jabberwocky, como en su propio mundo, en el que debería aceptar la propuesta de matrimonio y convertirse en esposa y madre. Ambas situaciones la sitúan al borde de la locura y debe aceptar esa parte de sí misma para salvar Wonderland, pero en su vida real, ser ella misma y evitar el conformismo la llevará a acabar como su tía Imogen. Se encuentra incluso un paralelismo en cuanto a prisiones: los habitantes de Wonderland son cautivos de un régimen dictatorial y ella debe liberarlos, cumpliendo su misión, pero al cumplir

su otra misión, la del matrimonio, se encerrará a sí misma en una mansión y una familia, cuando ella no quiere eso.

Si bien durante su aventura, como parte del arco del personaje, acaba descubriendo que su deseo es viajar por todo el mundo, al inicio no está segura de lo que quiere. La opresión de la tradición no le deja ver con claridad las opciones, ya que una mujer victoriana está extremadamente limitada, pero sabe lo que no le interesa: ese matrimonio impuesto. Alice, desde el principio, busca subvertir los roles, desafiar a su destino (social) y al propio Oráculo para crear su propio camino. Parece imposible pero aquí entra la concepción de lo imposible no solo como meta, sino como algo cotidiano: creer en seis cosas imposibles antes de desayunar. Una vez que lo consigue, constatando que las cinco primeras ya las ha vivido: “One, there are drinks that make you shrink. Two, there are foods that make you grow. Three, animals can talk. Four, cats can disappear. Five, there is a place called Wonderland”, y planteándose la sexta: “Six. I can slay the Jabberwocky” y haciéndola realidad, como una profecía autocumplida, lo posible y lo imposible se fusionan. Sus sueños eran recuerdos. Si ha pasado, es que es posible, lo cual cumple la máxima de su padre: la única manera de alcanzar lo imposible es creer que es posible. Así que, de alguna forma, al huir a Wonderland, Alice escapa de su vida casi adulta hacia su infancia, como forma de buscar respuestas; viéndose abrumada por las decisiones que debe asumir, Wonderland es un refugio (Fleagar y Wertag 235).

La cuestión de la identidad es muy importante en esta película, pero de un modo totalmente distinto a la obra original. Si Alice niña se veía perdida en Wonderland y no sabía quién era ya, en este caso, y teniendo en cuenta que esa aventura en concreto ya había sucedido y se trata de Alices en etapas vitales distintas, son los otros quiénes ponen en duda la identidad de la chica. Se cuestionan si es la Alice adecuada o no, su “*Alice-ness*”, etc. e incluso dudan a veces de sus propias identidades, como Mad Hatter en momentos de crisis. Además, en su vida en la superficie ya se enfrentaba a una dicotomía: se estaba convirtiendo en una mujer y debía emprender su camino hacia el matrimonio y la maternidad, pero, a la vez, mantenía la imaginación y la curiosidad de una niña, como puede verse en la escena en que comenta que estaba mirando los pájaros e imaginando cómo sería volar o sus alusiones a creer en seis cosas imposibles antes de desayunar, tal como hacía su padre, el cual había mantenido esa mentalidad curiosa y la capacidad inventiva que ella heredó (Fleagar y Wertag 233).

El hecho de introducir un Oráculo y su correspondiente profecía marca la línea narrativa haciendo que el espectador sepa lo que va a pasar; puede que no vea claramente cómo se llegará ahí, pero se ha establecido que Alice matará al Jabberwocky y salvará Wonderland, así que todo está encaminado hacia ese fin, por mucho que haya rodeos. Al contrario que en la obra original, y por tanto, en la primera vista de la protagonista a ese mundo, hay un propósito claro; incluso si la propia Alice no lo sabe en un principio, pronto se le presenta, tanto a ella como a la audiencia. Hay una misión que cumplir, y así será porque ya está escrito.

El Oráculo se califica como “a Calendrical Compendium of Underland” y visualmente es una mezcla entre las ilustraciones de un libro victoriano en su forma animada y un *storyboard* o guión gráfico de cine. Ambas cosas combinadas transmiten el concepto de adaptación cinematográfica como proyección de las ilustraciones de una obra literaria en movimiento (Wagner 223). Esto perpetuaría la “age-old battle” entre palabra e imagen, convirtiéndola en una pugna entre oráculo y sueño, intentando ambos hacerse con el título de metáfora principal de la película (Elliott, *Adaptation as Compendium* 198). En cualquier caso, desde que ambos conceptos se introducen, el camino queda marcado. Lo que el Oráculo predice se cumplirá, y el sueño no ha sido tal, sino un recuerdo, cosa que la protagonista no sabe pero la audiencia sí. En este sentido no hay sorpresas: resulta evidente que Alice ya ha estado allí, el público recuerda lo que sucedió aun cuando ella todavía no. El conocimiento de las obras originales, o de alguna adaptación de las mismas, sitúa al espectador un paso por delante de la chica. Los personajes ya son conocidos, se sabe qué esperar de ellos y, con la información que proporciona el Oráculo, la misión de Alice en esa nueva visita queda definida. Solo queda saber el cómo se llega hasta ahí, las demás preguntas ya han sido respondidas, explícita o tácitamente, algunas incluso antes de comenzar la película.

Los recuerdos que la protagonista ha perdido y confundido con sueños ya están fijados en la mente del público y, en general, en la cultura popular. Esta película parte de ahí, en una ruptura de la cuarta pared a la inversa, dando por sentado que el público conoce las reglas del juego y las bases del canon de la historia que se va a contar. Esto ocurre con otras producciones y *remakes* recientes, como, por ejemplo, *Spider-man: Homecoming* (2017), con Marvel ya perteneciendo a Disney y habiendo recuperado los derechos del personaje. No se cuenta la historia de origen, la picadura de la araña ni otros detalles del inicio de la historia, porque se entiende que el espectador ya los conoce y se comienza la narrativa en un punto posterior. Tanto

Alice como el espectador ya han estado en Wonderland, pero ella no lo recuerda y la audiencia tiene que redescubrirlo todo, incluso a la propia Alice.

## 9.2. Dancing Alice. El ballet de la Royal Opera House.

Adaptar en forma de ballet un texto en el que el lenguaje es tan importante a nivel narrativo es un desafío al que pocos se atreverían. ¿Son suficientes la música, la comunicación no verbal y los efectos especiales para contar una historia? La compañía de ballet de la Royal Opera House de Londres vio posibilidades de que sí se podía hacer y lo llevó a cabo en 2011 y 2017, desafiando a la narrativa y contando la historia en un formato que nunca se había empleado antes.

*Being Alice: Adventures in Wonderland* es un documental de la BBC que retrata el “detrás-de-las-escena” de esta producción. Comienza con Lauren Cuthbertson, la bailarina que interpreta a Alice, despertando en su casa y encaminándose hacia un ensayo de la obra. En principio, actúa como guía, para llevar al espectador hacia el Wonderland del que forma parte. Su trayecto se acompaña con la voz de un narrador que recita pasajes de la historia original que se hacen eco con las imágenes: por ejemplo, la secuencia en la que Alice cae por el agujero de la madriguera del conejo se superpone a las escenas de Cuthbertson bajando hacia la estación para tomar el metro. Se muestran los ensayos y la bailarina cuenta cómo se prepara para el papel, leyendo tanto el guión de la obra como el libro de Carroll, pensando en todas las situaciones a las que debe “reaccionar” y qué haría Alice ante determinadas situaciones.

Monica Mason, directora del Royal Ballet, explica que sabía que necesitaban recrear una gran obra con un equilibrio perfecto en el repertorio, que debía ser una gran pieza en la que incluir a muchos bailarines de la compañía y que cuando Christopher Wheeldon, el coreógrafo, empezó a hablar de *Alice*, le pareció la elección perfecta:

It’s a coming-of-age tale, but there’s also an innocence about it”, explica Wheeldon, añadiendo que así continúa siendo una historia infantil, pese a que Alice sea un poco mayor en esta aventura ya que tiene quince años y es una adelantada a su tiempo, rebelde pero con una imaginación muy viva: “She’s almost a contemporary child in a wrong era” (Wheeldon, *Being Alice*).

Un equipo creativo internacional se encargó de elaborar la nueva historia que se contaría en esta adaptación, casi secuela. Simon Rusell Beale, que interpretaba a Duchess, jamás se había puesto un vestido o practicado ballet antes. Consideraba al personaje “a mixture between Queen Victoria and Mrs Lovett, from *Sweeney Todd*”. El hecho de que fuese nuevo en la disciplina aportaba una perspectiva interesante, según Wheeldon, ya que estaba acostumbrado a expresarse con palabras y tuvo que aprender a comunicarse por medio del movimiento. Además, mientras que otros actores se escondían a ratos tras las coreografías, él estaba todo el rato “in character”, incluso cuando bromeaba entre escenas (Cuthbertson, *Being Alice*).

Joby Talbot, el compositor, había trabajado para todo tipo de medios, cine, televisión, salas de conciertos... Él mismo explica que compone directamente al piano, tomando notas con un dictáfono, ya que considera que tiene una memoria pésima. Su mayor desafío era crear un hilo conductor que, a la vez, permitiese mucha variedad, ya que la duración de la obra (dos horas) era muy larga. Además, no debía olvidar que, mientras en el cine la banda sonora puede funcionar como fondo y soporte, en ballet está en primer plano, es la música lo que lo impulsa todo. Y no podía ser una música cualquiera, para una orquesta normal, era “Wonderland sound”, compuesta para un mundo de fantasía, hechizante y mágico (Talbot, *Being Alice*). Para ello se utilizaron muchos instrumentos de metal, campanillas para crear un efecto tintineante, y otros que daban una sensación más celestial, como pianos y arpas. Así, la música llevaba el ritmo de la historia e incluso de los personajes, contando más sobre ellos y actuando como guía (Cuthbertson, *Being Alice*). Porque es importante recordar que no es solo el público quién debe escucharla, sino también los bailarines: la orquesta toca para la audiencia y para ellos también.

Desde luego, la escenografía debía ser mágica. Era la forma de transportar al público a Wonderland de un modo más visual, la creación y a la vez recreación de un mundo que llevaba 150 años reinventándose y reinterpretándose sin perder su esencia. Bob Crowley estuvo a cargo del diseño de producción y reconoce que estaba intimidado por semejante tarea. Fue precisamente la música compuesta por Joby Talbot lo que le sacó del bloqueo y le inspiró para crear una escenografía y un vestuario que innovasen y renovasen la historia, pero que a la vez respetaran las ilustraciones originales de Tenniel, con las que había crecido; consideró que sería malvado no hacer una referencia directa, y supo desde el principio que sería Cheshire Cat, así que hizo que la ilustración original se volviera tridimensional (Crowley, *Being Alice*).

El hecho de trabajar con marionetas en ciertos casos, manejándolas en las escenas directamente, como el cerdo de “Pig and Pepper” también resultó un desafío, porque el personaje tenía su propia personalidad, “so you have to be two people” (Cuthbertson, *Being Alice*). Además, la bailarina explica que interpretar una historia a base de baile era complicado y la forma de lograrlo era asociar emociones y situaciones a ciertos pasos y movimientos, ensamblándolos hasta formar la narrativa completa y coherente, haciendo que cobrasen vida.

El sombrero pasó de Mad Hatter a Mad Tapper (Cuthbertson, *Being Alice*), ya que su intérprete, Steven McRae, le dio vida bailando claqué. Wheeldon, el coreógrafo, tenía curiosidad por combinar este estilo con el ballet y era una oportunidad que no debía ser desaprovechada. Gracias a ello, se dotó al personaje de movimientos extraños, casi de percusión, y el hecho de que los bailarines de claqué tengan que estar pegados al suelo, casi encorvados, le daba un aire en cierta manera agresivo, y su forma de inclinar la cabeza para equilibrarse fomentaba su toque de locura, subrayado por su “consistent and insisting tapping” (Wheeldon, *Being Alice*). De esa manera, McRae interpretó la locura, la sensación de que todo es divertido y gracioso, pero, al mismo tiempo, con un lado siniestro (McRae, *Being Alice*).

Esta obra está llena de efectos especiales, la mayoría de los cuales se logran a través de juegos de iluminación. El trabajo con otros departamentos creativos y los storyboards de Wheeldon, que matizaba cómo quería que se viese cada escena, fueron las guías indispensables para crear la parte más mágica de la escenografía, de manera prácticamente científica, convirtiendo los colores en números (Natasha Katz, *Being Alice*).

### 9.2.1. Análisis de la obra.

Esta obra sucede en varios espacios temporales y narrativos y los propios actores y bailarines, que interpretan distintos personajes, son los encargados de hacer al espectador transicionar de uno a otro. Se empieza planteando la situación en el “mundo real” y el conflicto que se avecina: Alice y sus hermanas están jugando y escuchando las historias que les cuenta un amigo de la familia, que resulta ser Lewis Carroll, mostrándose tanto su faceta de cuentacuentos como de fotógrafo, mientras sus padres se preparan para el té, recibiendo a distintos invitados. Aparece Jack, el jardinero, que parece estar enamorado de Alice, que es una adolescente. Además de las rosas, se utiliza otro elemento de conflicto como referencia a la obra original: las tartaletas, que

la madre de Alice (que se verá transformada en el “sueño” en Queen of Hearts) le acusa de haber robado.

El paso a la secuencia onírica principal también es al caer por el agujero del conejo, pero no se trata de la madriguera, sino de un sombrero, y es Carroll, que también interpreta a White Rabbit, el que la arrastra con él. Este simbolismo refleja cómo lectores y espectadores se ven transportados a Wonderland de la mano del escritor.

Esta Alice tiene una misión en Wonderland: salvar a Jack, al que ve transformado en Queen of Hearts. Tras un recorrido por los principales escenarios de la novela (la Fiesta del Té, el Jardín, etc), Alice acaba llegando al juicio contra Jack y enfrentándose a Queen of Hearts, que es un personaje aún más caricaturizado de lo habitual. En general, todo en la obra está exagerado al límite, como por ejemplo la escena en casa de Duchess con su cocinera, resultando extremadamente violenta. Los guiños a la obra original y a la literatura se suceden gracias a las proyecciones lumínicas.

La sorpresa viene cuando Alice despierta, ya que se muestra que el punto de partida, la familia y los invitados al té, con todo el conflicto entre Jack y la madre de Alice, formaba parte del sueño. Esta adaptación se enmarca en la época contemporánea, que se evidencia gracias al uso de un Smartphone, y una Alice adulta se había dormido leyendo junto a su novio, Jack. El cierre corre también a cargo de “Carroll”, con ese mismo actor interpretando el papel de un viandante que acaba sentado en el banco donde Alice se había dormido, leyendo el libro que ella ha dejado olvidado. Véase el ANEXO 4 para un análisis detallado de visionado de la película.

### 9.2.2. Recepción de la obra

El hecho de contar una historia tan basada en el lenguaje sin utilizar palabras (excepto las que aparecen escritas en algún lugar visible) y tener que basarse en la música, los escenarios y la expresión corporal, incluido el baile, que no cesa en toda la obra, era un desafío que la obra supera más que correctamente. Si bien, como se ha dicho, la audiencia estaría familiarizada con la historia, ya fuera por la obra original o por alguna de las adaptaciones, la narrativa no se deja de lado pensando que el espectador rellenará los huecos en su mente. Lo que sí se hace, y mucho, son guiños a los que conocen bien la historia, como la imagen de Cheshire Cat o las constantes

apariciones de letras y números de fondo, referenciando a la literatura e incluso a las matemáticas, tan relacionadas en la cultura popular con la obra.

Era una apuesta arriesgada, ya que era la primera gran producción del Royal Ballet desde *Mr. Worldly Wise*, de Twyla Tharp, en 1995, que había sido un fracaso. Además, era el último año en el puesto de Monica Mason, la directora artística de la compañía, y quería irse a lo grande (Sulcas, sp). De hecho, se rumoreaba que Christopher Wheeldon, que sería el coreógrafo de esta Alice ambicionaba heredar el puesto (Jennings sp). Su designación a cargo de la coreografía fue bien recibida, calificándole como un artista del baile “casi poético” (Sulcas sp).

También se consideró muy acertada la elección de Lauren Cuthbertson para interpretar a Alice: “With her hairband, willowy line and airy English style, she inhabits the role from the first” (Jennings sp). Se afirmó que la coreografía estaba especialmente creada para ella, haciendo más patente que era “a delicate English rose” que acababa de superar una larga enfermedad (Vera sp). Su buen hacer, actuando a través de los movimientos y no solo bailando, fue percibido como natural y suave, dejando fluir a Alice como una brisa, aunque se lamenta que no se llegue a conocer más de la personalidad de la protagonista (Sulcas sp).

En el extremo contrario se sitúa la opinión sobre la actuación de Sergei Polunin como Jack, a quien consideran desaprovechado, culpando al coreógrafo de no haberle dado más oportunidades de demostrar su talento, ya que se le veía como “a fabulous dancer, with a steely technique and beautiful line” (Sulcas sp). En cuanto a Zinaida Yanowsky (madre de Alice y Queen of Hearts), se opinó que, pese a sus pocas dotes para el ballet, fue una buena elección de casting, ya que añadía un toque “slapstick” a la obra (Vera sp).

La crítica alabó la escenografía, especialmente escenas como la de la casa de Duchess, convertida en un “steaming inferno of a kitchen” (Jennings sp). De la misma manera, el inicio de la obra, en la casa de Alice con la fiesta del té fue bien recibida, ya que reflejaba el espíritu de la época victoriana que la obra original pretendía transmitir (Sulcas sp). Se concluye que, siendo Wheeldon un gran coreógrafo, la velada pertenecía a Bob Crowley, a cargo del diseño de producción y su “riot of invention” (Vera sp).

El vestuario destacó por encima de otros elementos, siendo descrito como “so inventive that Vivienne Westwood and Galliano ought to be eating their hearts out” (Vera, sp). Se alaba especialmente el de Queen of Hearts, que literalmente vestía su trono, ya que el armazón de corazón que componía la “falda” era lo que escondía, además de al ridiculizado rey. Se puede

decir que los toques de comedia evidente, por ejemplo, cuando las rosas blancas se resistían a ser pintadas o el papel de King of Hearts en general, ridiculizado hasta el absurdo, fueron un aparente salto al vacío que funcionó bien, teniendo a una audiencia adulta riéndose a carcajadas en sus butacas y completamente inmersos en la obra: “they were fondly reliving the crazy zany world of Alice's Adventures in Wonderland through the rosy-coloured spectacles that the White Rabbit was wearing” (Vera sp).

También la escenografía y el diseño de producción estuvieron muy bien considerados, subrayándose la inclusión y el diseño de Cheshire Cat como “an invention of genius” (Jennings, sp). Sin embargo, tantos efectos especiales no tuvieron una acogida unánime, acusándose a la obra de no arriesgar lo suficiente fuera de ellos: “Take away the high-tech video projection a marvelous, spiraling fall down the rabbit hole, the shrinking and expanding doors of the room the heroine is first trapped in, the holographic effect of a tiny, tilted room and there's not much that would indicate, choreographically speaking, a 21st-century ballet” (Sulcas sp). Por otra parte, se indica también la influencia de “avant garde Soviet cinematographers, that abstract spiraling effect from Hitchcock's *Vertigo*, Vorticists and Futurists”, concluyéndose que Crowley debe mucho a Lotte Reiniger (Vera sp).

En cuanto a la música, adecuada para cada personaje, se dijo que ayudó a mover la trama más que las coreografías en sí, tildándose el trabajo del compositor Joby Talbot como “a superlative score” (Jennings sp) y destacándose que su música era realmente atmosférica y no un mero soporte (Sulcas sp). No obstante, en esto hay disparidad de opiniones, ya que también existe un sector de la crítica que opina que, pese a incluir un gran rango de géneros: “ticking time, jazzy dissonance, fairground music, castanets, romantic lyricism, heavy percussion, and embedded classical ballet phrases for the Queen's *Tart Adagio* (a *la* *Rose Adagio*) . . . a flower waltz, and a dramatic tango that fits the queen's grimaces”, las melodías no llegan a emocionar lo suficiente (Vera sp).

No obstante, se señala que la dificultad de adaptar un libro tan centrado en el lenguaje como el de Carroll les pasa factura, haciendo que se pierdan detalles importantes e incluso el desarrollo de personajes: “emotionally speaking, Alice remains a curiously disengaged figure throughout” (Jennings sp). Pese a que pasa prácticamente la obra entera sobre el escenario, una vez finalizada esta, no se la llega a conocer mucho más que al principio. En general, se dice que hay pocos momentos en los que de verdad se perciban los verdaderos sentimientos y deseos de

los personajes (Sulcas sp). De la misma manera, la falta de diálogo hace inexistentes los juegos de palabras y acertijos de Mad Hatter, reduciendo su personalidad al bien ejecutado pero carente de sentido claqué de Steven McRae (Jennings, sp), llegando a calificarle como “a Johnny Depp doppelgänger tap dancing on a Pollock's paper toy theatre stage” (Vera sp).

### 9.3. Upcoming Alices: Adaptaciones recientes y otras que están por llegar

La historia de *Alice* continúa adaptándose constantemente. Si bien antes parecía que la máxima era que cada generación debía tener su Alice, ahora parece que casi cada creador quiere construir y mostrar al mundo la suya propia. Así, en enero de 2020 se presentó en Sundance *Come Away*, una película dirigida por Brenda Chapman (*Brave*) y que presenta a Alice (Gugu Mbatha-Raw) y a Peter Pan (Jordan A. Nash) como hermanos, que deben lidiar con la tragedia ocurrida a su hermano mayor y a cómo sus padres, interpretados por Angelina Jolie y David Oyelowo, caen en una espiral descendente a causa del trauma. Poco a poco, Alice y Peter tendrán que decidir si permanecer en casa o huir a sus propios mundos (Wonderland y Neverland). La película se estrenó a finales de ese año, tras haber sufrido diversos retrasos causados por la pandemia de COVID-19. Si bien por el momento no ha destacado entre otros estrenos y su popularidad a fecha de diciembre de 2020 es limitada, su planteamiento narrativo resulta interesante, ya que muestra una imagen de lo que es *Alice* en la cultura popular y el imaginario colectivo. Pese a no ser una adaptación de la historia, solo un planteamiento de posible precuela sin relación con el canon de la obra original, los guiños al texto de Carroll van más allá de la imagen de un peluche con forma de White Rabbit o el hecho de que Alice juegue a tomar el té. No solo varios de los personajes clásicos, como Mad Hatter o Queen of Hearts aparecen en forma de otros, manteniéndose parte de su esencia en ellos de una forma más dramática, por ejemplo, el que representa a Mad Hatter tiene demencia, hay también guiños más fugaces y específicos. Por ejemplo, podemos ver a un personaje secundario ofreciendo a otro “mock turtle soup” o el llamador de una puerta en forma de Fish-Footman, a imagen y semejanza del de las ilustraciones de Tenniel. Además de homenajes al texto original, la película tiene similitudes estéticas, tanto en fotografía como en música, con la adaptación de Tim Burton (2010), siendo llamativo el hecho de que se muestren referencias a esta película y no al largometraje animado de 1951, que fue mucho más popular y ha calado más en el imaginario colectivo.

Aunque todavía no hay fecha confirmada, Netflix prepara un remake en forma de película musical, con una Alice un poco mayor que la de la obra original, interpretada por Sabrina Carpenter, quien también será productora. Por el momento solo se sabe que su título será *Alice*, que estará ambientada en la época contemporánea y que la acción tendrá lugar en un festival de música llamado Wonderland.

Además de las adaptaciones y *retellings*, otra forma en la que *Alice* y su importancia en la cultura popular serán homenajeadas es la exposición *Curioser and Curioser*, en el Victoria and Albert Museum de Londres. Tras ser aplazada por la situación derivada de la pandemia, ya que iba a tener lugar en verano de 2020, esta exposición se inaugura en marzo de 2021. En ella se hace un repaso de los 157 años de historia de *Alice* por medio de ilustraciones, fotografías, *concept art* y otros elementos tanto de la obra original como de las adaptaciones, así como productos inspirados en ella a través de más de un siglo y medio.

## 10. Selling Alice: De la madriguera del conejo a la realidad

Si bien la historia original es buena, desde el momento de su publicación era una de tantas, con lo que podría haberse visto sepultada y condenada al olvido con el paso del tiempo y la proliferación de más libros y, más adelante, el cine, la televisión y otros medios de entretenimiento y cultura. Sin embargo, esto no pasó. Al contrario, *Alice in Wonderland* sigue actualizándose y siendo relevante, tanto su versión clásica como las adaptaciones y *retellings*. Una de las claves para lograr el posicionamiento es la promoción, la comunicación publicitaria. Y esta tarea se llevó a cabo desde el principio, incrementándose y diversificándose hasta llegar a nuestros días.

### 10.1. Marketing y promociones

Cuando se publicaron *Alice's Adventures in Wonderland* y sus demás libros en Macmillan, Carroll fue responsable del coste total de producir, ilustrar y promocionar sus obras. Bajo ese acuerdo, la editorial distribuía los libros y recibía a cambio un porcentaje fijo del 10%, asumiendo así el escritor la mayor parte del riesgo financiero. Por tanto, se preocupó mucho por encontrar la mejor manera de hacer que el libro se viera atractivo y se vendiese. Una de esas estrategias fue el diseño de la portada, en color rojo, ya que llegó a una conclusión: “bright red will be the best—not the best, perhaps artistically, but the most attractive to childish eyes” (Carroll, citado por Susina 62). Así, la portada era de un color rojo oscuro con ribetes dorados, mostrando una imagen central de Alice en el mismo tono dorado, silueteada dentro de un círculo, mostrándose una parte recortada de la escena en la que la niña lleva en brazos al cerdo en el que se ha convertido el bebé de la casa de Duchess.

Carroll también tuvo en cuenta el concepto de “focus groups” que, si bien en la actualidad son muy comunes en los procesos de marketing, no lo eran tanto en su época. El autor puso a prueba las ilustraciones al someterlas a la opinión de treinta familias, a la hora de elegir la portada de *Through the Looking-Glass*, cambiando la decisión inicial de utilizar la imagen del Jabberwocky y sustituyéndola por una ilustración de White Knight, mucho menos amenazante, ya que el monstruo podía alarmar a niños más asustadizos (Susina 62-63). Esta suerte de estudio de mercado tuvo un peso importante, ya que la portada era lo primero que

verían los potenciales compradores (directos o indirectos), con lo que la imagen sería determinante no solo para el público infantil, que querría el libro o no basándose en esa primera impresión, sino que los adultos se harían una idea más o menos acertada del tipo de historia que se narraba en su interior, tomando la decisión acerca de su adecuación para los niños y niñas a quienes pretendiesen regalárselo.

Aunque algunas editoriales diseñan sus propias portadas para seguir la línea estética de sus colecciones o emplear a sus propios dibujantes, otras como Penguin Classics optan por versiones en color de las ilustraciones de Tenniel para las portadas, lo cual acabó siendo la tendencia mayoritaria. Destaca, por ejemplo, la elección de Signet Classic Edition para un libro que agrupaba *Alice's Adventures in Wonderland* y *Through the Looking-Glass*, eligiendo mostrar a la protagonista en la imagen en la que ve como se aleja White Rabbit (en “The Pool of Tears”), lo cual es muy inteligente, ya que da la sensación de que Alice está mirando hacia el interior del libro y eso invita al potencial lector a seguirla (Susina 35).

Con la publicación de *The Hunting of the Snark* (1874), Carroll encontró que las sobrecubiertas de los libros eran un gran elemento promocional:

- Hacían que el libro destacase en la estantería.
- Mantenían protegido el ejemplar de daños ambientales, ayudando esta limpieza y buenas condiciones a su venta.
- Podía incluirse información sobre otras obras para el mismo público, preferiblemente del mismo autor.

La sugerencia del escritor a Macmillan hizo que la editorial comenzase a implantar este formato, el cual funcionó bien y, de hecho, las ediciones posteriores de *Through the Looking-Glass* (que se había publicado en 1871) empezaron a emplearlo (Susina 64).

Es interesante la cuestión de que estas directrices iniciales fueron homenajeadas en la edición de lujo de *The Annotated Alice* que conmemoraba el 150 aniversario de la publicación de la obra, publicada en 2015. No obstante, lo hace de una manera actualizada y con una elección de colores, que contrastan en un efecto casi espejo con respecto a la primera *Alice's Adventures in Wonderland* y las instrucciones de Carroll. La portada es negra, con los mismos ribetes en forma de marco que en el original y, en este caso, plateados, contrastando con el rojo

y dorado del original, y la imagen central no es redonda, sino ovalada, mostrando también a la protagonista (solamente en color plata); en este caso, la imagen elegida es la Alice expectante, observando con las manos cruzadas a su espalda. El color rojo se reservó para la sobrecubierta, que vuelve a mostrar esa misma imagen de la niña, esta vez a color, haciendo las veces de la “L” de “*Alice*”. Este truco también se ha utilizado en el *doodle* de Google en homenaje al 200 aniversario del nacimiento de Tenniel, siendo Alice la L de “Google”. Esta portada tiene varios marcos de ribetes muy ornamentados y en cada esquina aparece uno de los personajes en las versiones coloreadas de las ilustraciones a color de Tenniel: Humpty-Dumpty y Cheshire Cat en sendos vértices superiores, sentados sobre ellos; White Rabbit y Mad Hatter en los inferiores. En la contraportada solo se muestran dos personajes, en las esquinas inferiores: White King y Frog-Footman. Esta curiosa elección de dos personajes secundarios cuya participación en la trama es muy limitada y que son bastante desconocidos para el público más generalista deja claro que se trata de un volumen académico destinado a estudiosos o lectores muy interesados en la obra y en todo lo que la rodea. Además, la información que se da en el reverso cuenta la historia de otras versiones anotadas de Gardner, ya que se han publicado actualizaciones de la misma desde la primera, en 1960, además de un desglose de lo que el lector podrá encontrar: la información perfecta para atraer a su público objetivo. Asimismo, en las solapas interiores se explica el propósito de la obra e incluye unas reseñas bibliográficas muy breves de Lewis Carroll y Martin Gardner.

Un aspecto que tampoco se puede ignorar en cuanto al marketing en la literatura infantil nos lo da la propia obra: “‘and what is the use of a book,’ thought Alice, ‘without pictures or conversations?’” (Carroll 9). El escritor era, por tanto, extremadamente consciente de la importancia de las ilustraciones para atraer a su público. El copyright del libro finalizó en 1911 y el de las ilustraciones de Tenniel en 1964, así que al pasar a dominio público se han prodigado las representaciones y reediciones del texto. Graham Ovenden sugiere en *The Illustrators of Alice in Wonderland and Through the Looking-Glass*, que la obra de Carroll ha sido el libro más ilustrado por otros artistas (Ovenden 15). A los cientos de ediciones que se han publicado a lo largo de la historia hay que sumarle los *concept art* de las adaptaciones y multitud de diseños imposibles de contabilizar en todos los ámbitos, incluido el *fan art*.

A lo largo de la historia, la obra ha sido ilustrada por numerosos artistas, entre los que destacan Willy Pogany, Arthur Rackman (que sería la inspiración de Burton para la estética de

su adaptación), Helen Oxembury, Peter Newell, Mervyn Peake, Ralph Steadman, Salvador Dalí, Maz Ernst, Barry Moser, Mabel Lucie Attwell, Gwynedd M. Hudson, Peter Blake, Lisbeth Zwerger o Yakoi Kusama, entre otros. Además, a través de sus obras también hay, en ocasiones, una parte de adaptación que introduce elementos de la cultura popular o inspiraciones en personajes históricos posteriores a Carroll. Por ejemplo, la botella de “Drink Me” diseñada por Steadman imitaba a la de Coca-Cola y el modelo involuntario para el Humpty-Dumpty de Moser fue Richard Nixon. Además, este ilustrador, para March Hare, se inspiró en la imagen de un conejo que había sido decapitado por el gato de la familia (Nichols 30).

También podría considerarse parte del marketing la publicación de *Alice’s Adventures Under Ground*, en 1886, el facsímil del manuscrito que Carroll había regalado a Alice Liddell en 1864, un año antes de publicar la obra, cuando se trataba solamente de un cuento para ella. Poner a disposición del público copias de ese manuscrito, que había sido ilustrado por él mismo, puede considerarse una forma de aprovechamiento del éxito que las aventuras de Alice estaban teniendo entre el público. Si bien a nivel narrativo no aportaba demasiadas novedades, su valor a nivel de coleccionismo era lo más destacable. También desde el punto de vista académico, o sencillamente, de alguien que quisiera ir más allá en su conocimiento de la historia, resultaba interesante poder comparar ambas versiones, encontrar las modificaciones que el escritor había hecho a la hora de hacer “pública” la obra. Podría, en cierto modo, considerarse *Alice in Wonderland* como una adaptación en sí misma, derivada primero de los cuentos narrados de forma improvisada y desde el manuscrito después.

Este manuscrito era una forma de acercarse a la génesis de un libro que estaba alcanzando una popularidad importante que no dejaba de aumentar. Aunque la cuestión es que, al escribir *Alice’s Adventures Under Ground*, Carroll no sabía en qué se convertiría; se trataba, por tanto, de una suerte de conversación o misiva narrativa privada para Alice Liddell (y quizá sus hermanas, ya que podrían compartirlo). Así, el lector se introducía en el mundo exclusivo que el escritor había creado para ella, como si se colase en las historias que se contaban en esos paseos en barca, como si pudiese participar de esos momentos directamente. Ese tipo de acercamiento suscitaba una imagen de exclusividad o pase privado que atrajo al público que quería por medio de este libro, formar parte de esa meta-historia. Además, como se ha dicho, las ilustraciones habían sido realizadas por el propio Carroll, con lo que los lectores podían tener acceso a la primera concepción de la protagonista, Wonderland y sus habitantes, directamente

de la mente al trazo del escritor y, de nuevo, establecer una comparativa con lo que acabó siendo el libro publicado en un año después de la creación del manuscrito, comprobando su evolución y adaptación a nivel estético. Hoy en día podríamos encontrar una equivalencia con la publicación de los *concept art*, la versión del director de una película o los pilotos de series no emitidos, por ejemplo. Además, el hecho de que se publicase en 1886, cuando las imitaciones de *Alice* comenzaban a surgir por docenas, reivindicaba su condición de autor y creador primigenio de todo el universo de Wonderland.

Actualmente hay versiones destinadas a niños y adultos (no se encuentra ninguna especialmente dirigida al público adolescente) y las librerías incluyen los libros en ambas secciones. Normalmente los dirigidos a público adulto no tienen una versión coloreada de las ilustraciones de Tenniel en la portada. Además, suelen ser versiones más académicas, con prólogos teóricos y / o anotaciones.

Si bien las adaptaciones teatrales, cinematográficas y televisivas también fueron promocionadas (por ejemplo, la adaptación de 1933 utilizando a su *all-star cast* como reclamo), ninguna puede igualar al marketing de Disney, que logró que la *Alice* que dio a conocer en su forma animada en 1951 y todo el *world-building* que la acompañaba, calasen en la cultura popular de varias generaciones hasta nuestros días siendo, junto a la historia original de Carroll y las ilustraciones de Tenniel, la *Alice* más conocida y reconocida por el público. De hecho, como se ha explicado en el capítulo correspondiente, la historia de *Alice* en el mundo Disney comenzó treinta años antes del lanzamiento del largometraje animado, por medio de la serie *Alice Comedies*. No obstante, sabiendo que la idea de la película estaba en la mente de Walt Disney desde hacía tiempo y el proceso de preparación de la misma llevó varios años hasta dar con la fórmula ideal, podríamos considerar que el cortometraje *Thru the Mirror* (1936) fue una manera de presentar al público un mundo similar a Wonderland (aunque la forma de entrar fuese, precisamente, la de *Through the Looking-Glass*) de la mano de un personaje ya conocido y asentado como era Mickey Mouse.

No obstante, la mayor acción promocional fue el especial navideño *One Hour in Wonderland*, ya analizado en su apartado correspondiente de esta tesis. Por una parte, aprovechaba la popularización de los televisores en los hogares y su disfrute en familia, ofreciendo un contenido que les reuniría ante la pantalla. Presentaba tanto una fiesta del té como a Kathryn Beaumont, la actriz que encarnaría a la protagonista, vestida con un atuendo acorde,

para que la imagen se fuese asentando. El hecho de contar con invitados como Bobby Driscoll, Edgar Bergen y Charlie McCarthy elevaba el interés y el colofón fue la aparición del propio Walt Disney con sus hijas. De esta manera, el público sentía que era el propio cineasta quien les presentaba la película, como si, de alguna manera, entrase a sus casas a anunciarla personalmente. El formato, con fragmentos de producciones anteriores, recordaba a la audiencia todo lo que era el mundo Disney y por qué les gustaba. Además, retrasar hasta el final el espacio que podría considerarse un trailer de su largometraje por estrenar, *Alice in Wonderland*, hacía que la expectación aumentase y que las familias permanecieran atentas a sus pantallas durante todo el programa. Cabe destacar que esta fue, en cierto modo, una promoción cruzada, ya que *One Hour in Wonderland* estaba patrocinado por Coca-Cola, otra de las marcas americanas por excelencia, cuyas estrategias de marketing continúan siendo referente a día de hoy.

Además, se produjo un documental de diez minutos sobre la realización de la película, *Operation: Wonderland*, y se proyectó en cines y en televisión. Este medio, como se puede comprobar, fue muy explotado, ya que, además de estos dos programas, Kathryn Beaumont (Alice) y Sterling Holloway (Cheshire Cat) aparecieron en *The Fred Waring Show* el 18 de marzo de 1951 para promocionar la película, que se estrenaría tres meses más tarde. De hecho, los actores que participaban en el largometraje fueron, de forma similar a la adaptación de Paramount Pictures (1933), un reclamo publicitario. En los carteles y posters promocionales de la película figuraban antes los nombres de Edd Wynn (Mad Hatter), Richard Haydn (Blue Caterpillar), Sterling Holloway (Cheshire Cat) y Jerry Colonna (March Hare) que el de Kathryn Beaumont, ya que ellos eran más conocidos entre el público en aquel momento.

Llama la atención que, además del título de la película, pues se presenta como “Walt Disney’s *Alice in Wonderland*”, sin mención alguna a Carroll, y lo que más destaca son las frases “The all-cartoon Musical Wonderfilm! Color by Technicolor”, esta última palabra en mayúsculas, destacando la técnica utilizada como una de las atracciones principales. Sin embargo, este método llevaba décadas utilizándose y ni siquiera era la primera vez que se empleaba en producciones de Disney. En cuanto a la imagen elegida para el principal cartel promocional, se trata de una composición que no corresponde a ninguna escena pero sí alude a un momento muy conocido: la fiesta del té. La novedad es que, en este caso, todos los personajes de la película aparecen alrededor de la mesa, incluidos Walrus y Carpenter o uno de los flamencos que *Queen of Hearts* utilizaba como palos de croquet. Todos se muestran en actitud

alegre compartiendo un momento aparentemente feliz, aunque Alice contrasta con el ánimo general mostrándose con un gesto de sorpresa que roza el miedo o la preocupación.

No obstante, en promociones de re-lanzamientos posteriores, como en 1974, se optó por una estética diferente, más orientada a la psicodelia y mostrando menos personajes: Alice, White Rabbit, Cheshire Cat, Mad Hatter y March Hare, aludiendo a la fiesta del té, que seguía siendo la escena más popular de la historia. Además, la protagonista aparece sentada sobre una seta de apariencia similar a la *amanita muscaria*, aunque con los colores alterados, y de la trompeta de heraldo real de White Rabbit salen las palabras “‘Tis brillig!”, aludiendo al inicio del poema del Jabberwocky (que no aparece en la película), el cual comienza con “‘Twas brillig”, utilizando, por tanto, un formato similar pero mostrando más cercanía al espectador, refiriéndose a la película que presenta (“‘Tis” equivaldría a “this”), no a una historia ajena.

La versión de Burton (2010), sin embargo, poseía más recursos que las demás adaptaciones y por eso su promoción fue la más espectacular; no solo el presupuesto de Disney era elevado, sino que las redes sociales estaban floreciendo y, en general, la publicidad en cualquier tipo de medio tendría una repercusión siempre multiplicada por internet, herramienta con la que no contaban anteriores adaptaciones populares. Algunos de los métodos de promoción (carteles, trailers, etc) fueron convencionales, pero hubo acciones de *marketing* destinados a preparar a la audiencia para que su entrada en Wonderland comenzase lo antes posible, casi deseando buscar ellos mismos la madriguera del conejo gracias a la anticipación.

Por ejemplo, el 1 de septiembre de 2009, seis meses antes del estreno, en el Magic Fashion Trade Show de Las Vegas, dos enormes paquetes envueltos con lazos y un reloj anunciaban: “Mad Tea at Three”. A las tres de la tarde sonó un silbato y un grupo de actores “*cirque de soleil* -style” (Elliot sp), disfrazados como personajes de *Alice* desarrollaron los paquetes, revelando los muebles y la vajilla preparados para una fiesta del té. A continuación, interpretaron un número fingiendo participar en ella y, al final, los carteles mostraron el emblema de Disney, el nombre de la película y su fecha de estreno. Además, un cartel con las palabras “You’re invited to a very important date, March 5th, 2010” se desplegó desde una terraza. De esta manera, se anunciaba que lo que Disney y Burton estaban planeando sería todo un espectáculo y Las Vegas se tomó con un equivalente a Wonderland, el lugar donde todo era posible, para una puesta en escena que, por supuesto, funcionaría de forma mucho más llamativa como anuncio de la fecha de estreno que un comunicado de prensa.

Queriendo que los actores fueran reconocibles pero, a la vez, buscando que fuesen rápidamente identificados con sus personajes, los primeros *teaser posters* utilizaron los emblemas más característicos de cada uno como fondo. Así, Helena Bonham Carter (Red Queen, que debía ser identificada también Queen of Hearts, ya que era una fusión de ambos personajes) aparecía respaldada por un patrón de corazones en negro sobre rojo. Jonhny Depp (Mad Hatter) tenía tras él un fondo lleno de sombreros como el suyo en tonos verdes, color asociado al personaje desde los primeros originales coloreados pero, especialmente, tras el largometraje de Disney de 1951. En cuanto a Mia Wasikowska (Alice), se la mostraba al lado de una taza de té aparentemente gigante, dando a entender que era ella la que había encogido, sobre un estampado de cerraduras. Los siguientes pósters presentaron a personajes interpretados por actores cuyos rostros no serían reconocibles en la caracterización, como White Rabbit o los gemelos Tweedle. De hecho, el primer *teaser tráiler*, lanzado poco después de la Comic-Con de 2009, no tiene una narrativa clara, sino que es más bien una presentación de personajes, mostrando desde el principio a una Alice ya adulta cayendo por la madriguera del conejo, una imagen reconocible para todos pero con una protagonista aparentemente distinta, ya que es una joven adulta y no una niña. Este trailer no estuvo exento de polémica, ya que se filtró antes de tiempo y Disney hizo que lo retirasen de todas las plataformas (Think sp).

En las siguientes imágenes promocionales ya se mostraba el fondo como Wonderland / Underland, representado por un jardín poblado no solo de flores, sino también de setas. Llama la atención el protagonismo otorgado a Mad Hatter en todo el material de promoción, dándose a entender que Jonhny Depp era el reclamo principal de la película, no solo como actor fetiche de Burton y su mitad inseparable del tándem tras varios trabajos juntos, sino también como fichaje estrella. También en los trailers más completos (lanzados en momentos clave como la Comic-Con de julio de 2009 y la Super Bowl, en febrero de 2010, un mes antes del estreno de la película), se le daba el rol de narrador, como si fuese el maestro de ceremonias de la obra que se estaba presentando. Además de Depp, las principales cualidades de la película que se destacaban en esa promoción eran los efectos especiales integrados en la estética de Burton y las escenas de batalla, dando a entender que se trataba de una historia muy diferente, más adulta y con acción casi bélica, con la guerra del bien contra el mal explícita gráficamente. Hay que tener en cuenta que por aquel entonces, la exitosa saga de Harry Potter estaba en pleno apogeo cinematográfico y, con la antepenúltima película (*Harry Potter and the Half-Blood Prince*)

estrenada poco antes ya se habían presentado duelos colectivos y pequeñas batallas. Esto, sumado a la gran popularidad de la trilogía de *Lord of the Rings* y las primeras películas de *The Chronicles of Narnia* (perteneciendo esta saga también a Disney), hacía evidente que el público al que se dirigía esta adaptación estaba acostumbrado a este tipo de escenas de batalla que enfrentaban explícitamente al bien contra el mal y parecía una apuesta segura. Las críticas de la película no apoyarían esa hipótesis pero a nivel promocional se eligió apostar por ello para atraer también a aquella audiencia que pudiese renegar de un producto demasiado estereotípicamente Disney, ya que se asociaba este concepto a historias más infantiles, aunque fuesen de acción real.

Como se ha anticipado, la gran novedad a la hora de promocionar la película, con respecto a otras adaptaciones anteriores, era internet. La web oficial se llenó de contenido de todo tipo para ofrecer una entrada en la historia que sirviera como preparación para la experiencia de la película. Nada más abrirla, mientras se cargaba el contenido, se podía oír parte de la banda sonora compuesta por Danny Elfman: la inmersión comenzaba al primer contacto con la página. Lo siguiente es la aparición de las imágenes alineadas de varios personajes (presentándose Mad Hatter como opción principal). Al pulsar sobre cada una de ellas, se desplegaba una lista de opciones con fotos, vídeos e información biográfica del personaje en cuestión. De esta manera, el usuario iría conociéndolos antes de verlos en acción en la película. Esto o bien indicaba que las diferencias con lo que la audiencia conocía serían notables, o bien buscaba fomentar la nostalgia de aquella parte del público que ya tenía una relación emocional con la obra y / o alguna de sus adaptaciones. Visto y analizado el resultado final, lo más probable es que fuese una combinación de ambas cosas: reactivar el apego a unos personajes lo bastante reconocibles como para que resultasen familiares, pero, al mismo tiempo, presentarlos para que las diferencias que se percibirían en esa nueva adaptación fuesen más fácilmente asimilables, al poseer información previa. Ambos aspectos despertaban también la intriga por ver al fin la adaptación, reconocer a los personajes creados por Carroll y recreados por Burton y saber cómo sus vidas habían cambiado. Además, se daba la opción de compartirlo en Facebook y responder a un pequeño test para valorar los conocimientos del usuario sobre la “Alice Mythology” (Thilk sp).

A la izquierda podía verse un menú con acceso a contenidos como la sinopsis de la película, el desglose del reparto y equipo técnico y varios vídeos como el teaser trailer, el trailer

oficial y el anuncio emitido durante la Super Bowl. Todos ellos volvían a otorgar un gran protagonismo Mad Hatter. Además, había una sección que incluía *concept arts* y otra con música, “Almost Alice”, que recogía canciones inspiradas en la historia, con links para comprar el álbum. Además, se incluían varios juegos:

- Hat Yourself: El usuario podía hacer un montaje de su propia foto con el sombrero de Mad Hatter.
- Hidden Wonderland: Pasatiempo para descubrir imágenes secretas.
- Adventures in Wonderland: Una pequeña aventura gráfica con la que llevar a Alice por distintos escenarios de Wonderland, realizando algunas tareas.

Con estas experiencias más interactivas, el visitante podía comenzar a formar parte del Wonderland de Burton, sintiéndose parte del mismo de cara a interiorizar la película desde antes incluso de verla.

El hecho de que las redes sociales estuviesen comenzando su apogeo, teniendo Facebook 350 millones de usuarios al término de 2009 (The Associated Press, sp), fue determinante a la hora de llevar la promoción al público de una manera diferente, más cercana y proclive a la interacción. Twitter sirvió como plataforma para compartir noticias y mantener actualizados a los fans, a través de la cuenta @importantdate, que utilizaba esta frase tan reconocible de White Rabbit en la historia original y en la mayoría de adaptaciones (aunque no en esta) y que sería fácilmente reconocible, además de jugar con el doble sentido y la asociación con el estreno del film. Se aprovechaba así el potencial de las redes sociales para conseguir una interacción más directa e involucrar a la futura audiencia de la película. Así, unos días antes de la Comic-Con, se crearon varias páginas de Facebook que hacían las veces de perfiles de Red Queen, White Queen y Mad Hatter, animando a la gente a escoger un bando. Los fans de dichas páginas fueron los primeros en ver el trailer, el 23 de julio de 2009. De esta manera se favoreció la interacción con los usuarios, convirtiéndolos también en emisarios de difusión del mensaje al compartirlo y ofreciéndoseles algo “exclusivo”: unas horas de ventaja para ver el trailer, aunque en poco tiempo estaría disponible para todo el público en distintas plataformas. Pero conseguir que se sintieran especiales y parte de una comunidad fue un paso importante, aprovechando una de las principales ventajas de las redes sociales.

## 10.2. Alice in your house: *Merchandising* y objetos relacionados con la obra.

Es algo natural que una obra tan popular cuente con productos asociados a su imagen y contenidos, más allá del texto, aunque algunas ediciones limitadas se han mercantilizado bajo criterios más comerciales que literarios. En el caso de *Alice*, se suele asumir que el despegue del *merchandising* vino, principalmente, de la mano de Disney, con lo cual, *Alice* habría sido parte de ello: “Films that lose money at the box office can still make significant profits through tie-in merchandise. Decades before the Star Wars franchise that is often held to be the starting point for accounts of tie-in marketing, Disney pioneered tie-in merchandise for Mickey Mouse films in response to the economic challenges of the Great Depression” (Hardy 68).

Sin embargo, desde la publicación de la novela han existido materiales que sacaban la historia y a los personajes para llevarlos a casa de los lectores y, algunos de estos productos basados en *Alice* fueron autorizados por el propio Carroll. De hecho, su época coincide con ese primer auge (casi invención) del *merchandising*. Al menos desde 1856 existió un deseo de ver las historias cobrar vida y hacerse reales, aunque fuese parcialmente, en una forma física que se pudiera poseer, resultado de una tendencia de idealización del materialismo que se había convertido en casi una pasión con artistas y poetas (Meisel 36). Este proceso, catalogado como “*realization*”, era definido como “both literal re-creation and translation into a more real, that is more vivid, visual, physically present medium. To move from mind’s eye to body’s eye was realization, and to add a third dimension to two was realization, as when words became picture, or when picture became dramatic tableau” (Meisel 30). Por tanto, *Alice in Wonderland* fue una de las primeras obras en las que este proceso de producción de objetos que acercasen la historia al público en formas cotidianas comenzó a materializarse de forma masiva, popularizándose cada vez más hasta nuestros días.

### - Libros

Ya se ha hablado de las ediciones simplificadas o adaptadas, pero también se publicaron libros más enfocados al juego, como *Alice in Wonderland. A Babylit Color Primer* (Jennifer Adams y Alison Oliver, 2012), cuyos personajes y escenarios podían hacer las veces de teatro de cartón,

de una forma parecida a las muñecas recortables. En cuanto a libros con formatos especiales, destacan también los tipo “pop-up”, desde los más básicos, por ejemplo, el de Simon & Schuster Children's, adaptado por Roberto Sabuda (2003), a otros de corte más dirigido a coleccionistas, como la versión de Harper Design - Harper Collins Publishers, ilustrado por MinaLima (2019), que incluye *Alice's Adventures in Wonderland* y *Through the Looking-Glass* con elementos interactivos para descubrir u ocultar a Cheshire Cat o Humpty-Dumpty, hacer crecer a Alice o desplegar un tablero de ajedrez, entre otras cosas.

Además, el contenido y la forma narrativa del libro han dado pie a otro tipo de publicaciones, como libros de acertijos inspirados en los de las historias de *Alice*. Los enigmas y adivinanzas eran tan importantes para el escritor que, en 1870, siete acertijos suyos aparecieron en el magazine infantil y juvenil *Aunt Judy*. Por ejemplo:

Dreaming of apples in a wall,  
And dreaming often, dear,  
I dreamed that, if I counted all,  
— How many would appear? (Carroll, citado por Nicholson 156).

Además, en 1880, escribió *A Tangled Tale*, compuesto por diez historias cortas en las que los problemas matemáticos o “knots” tenían un gran protagonismo. Fueron publicados en serie durante cinco años en *Charlotte Yonge's Monthly Packet*, con ilustraciones de Arthur Frost, un artista americano. Carroll también había propuesto a Macmillan un libro de acertijos matemáticos similares a los publicados en *Aunt Judy Magazine*, asegurándose de que Tenniel aceptaba ilustrar la portada. Pese a que el que sería llamado *Alice's Puzzlebook* llegó a anunciarse en 1893, finalmente nunca fue publicado (Susina 67).

Lo que sí salió a la venta, respaldado por Carroll, fue *Alice's Wonderland Birthday Book* (E. Stanley Leathes, 1884), una suerte de agenda que incluía una selección de extractos de *Alice's Adventures in Wonderland* y *Through the Looking-Glass*. Unos años después se publicó *The Wonderland Postage-Stamp Case* (Emberlin and Son, 1890), una colección de postales que iba acompañada de un folleto con el ensayo *Eight or Nine Wise Words about Letter-Writing*, escrito por el propio Carroll. Además, cabe destacar que las propias portadas y contraportadas, exteriores e interiores, referenciaban la historia de Alice, ya que en la parte externa se mostraba

a la protagonista con el bebé en brazos en la parte delantera y la misma imagen con el cerdo en la contraportada y, en la parte interior se mostraba al inicio a Cheshire Cat completo y en el final, solamente su sonrisa.

Carroll no solo inventaba historias, sino también juegos. En 1879 su puzzle de palabras “Doublets” apareció en *Vanity Fair*. Consistía en una especie de escaleras en las que se sustituían unas letras por otras con el fin de crear nuevas palabras. La primera y última palabra de la cadena no solo debían tener la misma longitud, sino también estar relacionadas de una forma evidente de algún modo. Por ejemplo: “Cold - Curd - Card - Ward - Warm”. Así, es normal que se aprovechara esta circunstancia para inspirar y construir libros más lúdicos. Por ejemplo, *Lewis Carroll's Puzzles in Wonderland: A frabjous puzzle challenge, inspired by Alice's Adventures* (R. W. Galland, 2013) incluye 140 enigmas, algunos del propio Carroll y otros con los personajes como protagonistas, como una forma de dar su propio espacio a un elemento básico en la narrativa de Wonderland.

Cabe decir que el famoso acertijo sin respuesta del Sombrero “Why is a raven like a writing desk?” (Carroll 60), suscitó tanto interés que el propio escritor aclaró en el prefacio de la edición de *Alice in Wonderland* de 1896 lo siguiente:

Enquiries have been so often addressed to me, as to whether any answer to the Hatter's riddle can be imagined, that I may as well put on record here what seems to be a fairly appropriate answer, viz: ‘Because it can produce few notes, tho [sic] they are very flat; and it is never put with the wrong end in front!’ This, however, is merely an afterthought; the Riddle, as originally invented, had no answer at all (citado por Haughton 311).

No obstante, esta contestación aludiendo a que la solución no existía no contentó a los curiosos y, a día de hoy, se siguen haciendo concursos y convocatorias buscando una respuesta. Por ejemplo, un planteamiento del acertijo en *The Guardian* en 2015, obtuvo respuestas tales como:

- “The Mad Hatter didn't know, but perhaps The Raven came into Edgar Allan Poe's mind while he was sitting at his writing desk” (Joan Dawson, Halifax, Nova Scotia, Canada).

- “Because outstanding bills are found on both of them” (David Tucker, Halle, Germany).
- “Because in French all the letters in *bureau* are contained in *corbeau*” (Gillian Shenfield, Sydney, Australia).

Puede que esto no nos dé una respuesta válida al acertijo (o quizás sí), pero sí que proporciona información importante: 150 años después de la publicación *Alice in Wonderland*, la gente sigue interactuando y reaccionando a la historia, tratando de buscar significado a algo que podría tenerlo o no, dándole su propia interpretación, haciendo un poco más suyo el mundo de Alice y, por tanto, manteniéndolo vivo.

Siendo tan importantes la comida y la bebida en la historia de Alice, es lógico que surgiesen libros relacionados con el tema. Por ejemplo, *The Alice in Wonderland Cookbook. A Culinary Diversion* (John Fisher, Clarkson N. Potter, 1975) ofrece recetas de ambos libros, como “Looking-Glass Cake”, “Not Too Dry Tea Biscuits”, “Mock Turtle Soup” o, por supuesto, las famosas tartaletas robadas: “Jam Tarts of the Queen of Hearts”. Cada receta va acompañada del extracto del libro en el que se inspira e ilustraciones de Tenniel. Además, el libro incluye dos textos de Carroll: “Feeding the Mind”, una transcripción de una conferencia suya, y “Hints of Etiquette: Or, Dining Out Made Easy”, una lista satírica de normas para el comportamiento en la mesa, burlándose de las rígidas costumbres victorianas, que el autor había publicado en 1834, treinta años antes de *Alice’s Adventures in Wonderland*. Algunos de estos consejos eran:

- In proceeding to the dining room, the gentleman gives one arm to the lady he escorts — it is unusual to offer both.
- It is always allowable to ask for artichoke jelly with your boiled venison; however there are houses where this is not supplied.
- As a general rule, do not kick the shins of the opposite gentleman under the table, if personally unacquainted with him; your pleasantry is liable to be misunderstood — a circumstance at all times unpleasant. (Carroll, citado por Nichols 139).

No obstante, actualmente, nos basta una rápida búsqueda en internet para encontrar recetas inspiradas con mayor o menor fidelidad en las aventuras de Alice. Además, cada vez son más

comunes las ofertas gastronómicas temáticas, principalmente aquellas centradas en la fiesta del té, como el “Mad Hatter’s Afternoon Tea” en el Sanderson Hotel (Londres) o Richmond Tea Rooms (Manchester). También se ofrecen eventos con cocktails como el “Mad Hatter Gin & Tea Party” en un jardín secreto de Los Ángeles.

Por supuesto, hay infinidad de cafeterías y teterías dedicadas a *Alice*, como “Alice’s Tea Cup” (Nueva York), con decoración y menús inspirados en la obra. Japón, país muy dado a los restaurantes temáticos, tiene al menos cuatro, todos diseñados por Fantastic Design Works. Destaca “Alice in Magic World”, en Tokio, obra de Eiichi Maruyama y Katsunori Suzuki. El espacio está dividido en distintas áreas ambientadas en diferentes escenarios de la historia, por ejemplo, “Magic Forest” o “Mad Tea Party Room”. Los camareros van vestidos con disfraces de los personajes, los aperitivos se sirven en tableros de ajedrez y los platos tienen etiquetas de “Eat Me”, con menús que incluyen platos como “Green Caterpillar Tuna” o “Mock Turtle Mimosa Salad”.

Como se ha podido observar, Wonderland es un tema extremadamente popular para todo tipo de fiestas y locales, ya sea solo por su nombre o con una concepción más inmersiva.

- Utensilios del hogar

La experiencia de la fiesta del té entró en las casas desde el principio. En 1890, Carroll autorizó un mantel temático “Mad Tea-Party” y, dos años después, una colección de mangos de sombrillas y parasoles tallados en marfil con las formas de sus personajes. El último producto para el que dio su consentimiento fue la lata de galletas temática “Looking-Glass Biscuit Tin” de Jacob and Company (1892). El escritor expresó sus dudas acerca del propósito, asumiendo que los niños las utilizarían para guardar cosas y se sorprendió al descubrir que no se vendían de manera independiente, sino que debían ser adquiridas con las galletas, siendo, por tanto, un reclamo publicitario para estas. No obstante, pidió 300 latas para regalar a sus amigos, aunque se mantuvo en su postura afirmando que, convertir las cajas en anuncios era una forma de vulgarizarlas (Susina, 67-68).

Actualmente, se pueden encontrar teteras, tazas y platos de cualquier versión de *Alice* (siendon mayoritarias las que reproducen las ilustraciones de Tenniel o las de Disney) en multitud de tiendas físicas y on-line, desde grandes marcas hasta pequeños artesanos. Además,

el museo Victoria and Albert tiene a la venta versiones de muy alta calidad, ofreciendo todo tipo de sets de té con las ilustraciones originales en blanco y negro o a color, inscripciones con frases de la obra, infusores, vasos, cucharillas o soportes de varios pisos para tartas, entre otras muchas piezas. La tienda del museo, por tanto, cuenta con todo el material para que una de las escenas más famosas de la historia de Alice tenga su representación en una costumbre inglesa que Carroll inmortalizó como el summum de la Inglaterra victoriana, aunque con cierto toque satírico, innegablemente.

De hecho, no solamente se provee de vajilla y utensilios, sino que multitud de téns inspirados en la obra, con sus latas de diseño, están disponibles en todo el mundo, pero especialmente en Inglaterra. Cabe destacar la variedad “English Rose” de Whittard of Chelsea, marca que data de 1886: té negro con tonos florales y pétalos de rosa, presentado en una lata que representa las ilustraciones de Tenniel, con Queen of Hearts y Alice como protagonistas. También Tetley Tea, con motivo del estreno de la adaptación de Tim Burton, lanzó una edición limitada de latas para téns con imágenes de los personajes y convocó un concurso para ganar una “Mad Hatter Tea Party” (Rudenko sp)

Otras bebidas han sido inspiradas por Wonderland. Además de todo tipo de cócteles o combinados, podemos encontrar un vino rosado llamado “Alicia en el País de las Uvas”, que forma parte de una colección llamada “Vinos de Cuento”, de Torre Oria, que incluye otros como “Blancauvas” o “Caperucita Tinta”. El diseño de la botella del vino basado en *Alice* incluye una etiqueta con un patrón de corazones, picas, tréboles y diamantes de póker en el cuello, pero hay algo más: la imagen principal en el cuerpo de la botella es el ojo de una cerradura a través del cual se ve una estancia con apariencia de sala de estar en la que se encuentra la famosa llave que Alice trata de conseguir para llegar a Wonderland; el mensaje es claro, por tanto, dentro de la botella está la entrada al País de las Maravillas o, en este caso, de las Uvas.

#### - Papelería

Si bien el *merchandising* orientado a productos escolares se popularizó tras el largometraje de Disney de 1951, es muy común encontrar todo tipo de útiles de escritura, destacando agendas y libretas, con las ilustraciones originales de Tenniel y orientadas a un público adulto. La firma Moleskine es una de las que habitualmente tiene en su catálogo distintas variedades de

planificadores y cuadernos, los cuales incluyen pegatinas y, en ocasiones, marcadores especiales. También es habitual la reinterpretación de los dibujos para líneas específicas que se pueden ir ampliando. Por ejemplo, la firma Superbritánico, además de vender ediciones de los libros de editoriales como Penguin o Puffin in Bloom, también tiene sus propios diseños: desde una libreta de bolsillo que representa a Lewis Carroll hasta láminas y camisetas de diseño propio, pasando por postales y pegatinas de distintos personajes.

#### - Juegos y juguetes

Otra parte esencial de la historia de *Alice* son los juegos, destacando el croquet, los naipes y el ajedrez. Ya sabemos que “You are nothing but a pack of cards!” (Carroll 108) es la frase con la que Alice pone fin a la persecución que está sufriendo y, con esto, al sueño, o pesadilla, que estaba siendo Wonderland; esa constatación fue su toma de contacto con la realidad. Por tanto, es lógico que uno de los primeros elementos de *merchandising* fueran precisamente las barajas de cartas. Así, “The Game of Alice in Wonderland” (Selchow & Righter) salió a la venta en 1882 y consistió en 52 cartas, divididas en dos sets de 16 naipes, ilustrados con las imágenes diseñadas por Tenniel, y otro set de 20 solo numerados. En pocos años, más firmas se sumaron a la producción de barajas basadas en *Alice*, por ejemplo Parker Brothers (1895), McLoughlin Bros. (1898) o Thomas De La Rue & Co. (1899), con su juego “The New & Diverting Game of Alice in Wonderland”, con ilustraciones de E. Gertrude Thompson, amiga de Carroll y autora de la portada de *The Nursery Alice*.

Resulta llamativo el caso de Carreras Tobacco Company, una empresa tabacalera, que en 1930 sacó un set de cartas coleccionables, con el fin de captar y fidelizar clientes, ya que cada paquete traía una sola, por lo que había que continuar consumiendo hasta completar la baraja. Además, las instrucciones del juego se vendían aparte (Nichols 159). Parece paradójico que se relacione *Alice* con un producto destinado a adultos, pero hay varios motivos. Por una parte, los consumidores de tabaco tenían descendencia o familiares en un rango de edad infantil o juvenil, con lo cual no sería raro que fuesen un regalo para ellos, quizá incluso siendo los niños y niñas quienes incentivaban a sus parientes adultos a elegir esa marca para conseguir las cartas. Por otro lado, habían pasado sesenta y cinco años desde la publicación de *Alice’s Adventures in Wonderland*, por lo que varias generaciones que habían crecido con el libro eran

ya mayores de edad y posibles fumadores, por lo que la apelación a la nostalgia podía hacer que ellos fuesen destinatarios directos de los naipes sin ningún problema. Hay que añadir que no es el único caso en el que la imagen de Alice fue utilizada para promocionar productos de adultos, ya que también ocurrió con el vino, visto mas arriba, y la cerveza Guinness, que tuvo varias campañas publicitarias basadas en la historia y los personajes.

De la misma manera que se asociaban los naipes a *Alice's Adventures in Wonderland*, el tema base a este respecto en la trama de *Through the Looking-Glass* fue el ajedrez. Y el primer material sobre este juego fue realmente directo: un tablero ilustrado por el propio Tenniel que data de 1875. Este objeto de coleccionista fue descubierto en 2011 por Jake Fior, un vendedor de libros raros, cuando compró un tablero en el que figuraban las iniciales “J.T.” y cuyos bordes estaban decorados con ilustraciones en acuarela de los personajes *Through the Looking-Glass*. Un conservador de la London Metropolitan University confirmó que era obra del artista (Gee sp). No está claro si el motivo era un encargo privado o si Tenniel estaba desarrollando la idea de crear una línea de productos, pero el experimento de sacar a los personajes de los libros para acercarlos al público de otras maneras más interactivas estaba, desde luego, en su mente.

Los niños y niñas eran el público ideal para una amplia gama de juguetes: Desde puzzles hasta sets de té infantiles, pasando por muñecas o incluso disfraces. Carroll se planteó la posibilidad de dar vida a la historia en la forma de linternas de proyección de diapositivas, un juguete que empezaba a despuntar, de la mano de W.L. Breare en 1876. Las llamadas “magic lantern slides” eran muy populares en la era victoriana, como una versión primaria del cine, proyectando imágenes de láminas de cristal sobre una pantalla. No obstante, no eran baratas. Las negociaciones de Carroll con Breare no llegaron a concretarse en una colaboración autorizada. Sin embargo, años más tarde, en 1893, otra compañía fotográfica, la londinense Primus, sacó a la venta un set de 24 diapositivas y su correspondiente linterna (Susina 66-67).

Algunas de las primeras muñecas basadas en Alice datan de 1899, hechas a mano por Martha Jenks Chase, una costurera de Rhode Island. Considerando que las muñecas más “mecánicas” que empezaban a llenar las estanterías de las jugueterías coartaban la imaginación de los niños y niñas, comenzó a hacer muñecas blandas de tela, con algodón y pintura lavable, que se podían manipular suavemente, haciéndolas ideales para abrazar. Comenzaron a comercializarse en almacenes como Macy's y la gama incluía no solo a Alice, sino también a

Duchess, Mad Hatter y los gemelos Tweedle (Nichols 173). Desde entonces, múltiples compañías empezaron a producir sus propias muñecas con todo tipo de materiales, desde tela hasta plástico o porcelana, incluida Mattel, que fabricó varios modelos de Alice, incluso una Barbie Alice morena en 2007, que iba acompañada de Cheshire Cat. Con la versión live-action de Disney, todo esto se actualizó, al ofrecer un modelo de “Barbie” del Mad Hatter, modelado a imagen de Johnny Depp y con la posibilidad de mezclar sus ropas y maquillaje: “Consumers can act *as* the Mad Hatter by donning clothing, accessories, and makeup to get ‘in character’” (Elliot, *Tie-in Merchandise* sp).

- Videojuegos

Una aventura como la de *Alice* no podía ser obviada en el campo de los juegos de rol. Gary Gygax, creador de “Dungeons & Dragons”, uno de los más famosos, fue el que propuso la extensión *Dungeonland* (1983), basada en la historia de Carroll. Incluía la crucial “Pool of Tears” como vía de entrada a un jardín, igual que en la obra original. Una vez allí, el jugador encontraba versiones más salvajes de los escenarios y personajes de *Wonderland*, por ejemplo, Cheshire Cat era un tigre de dientes de sable, Mock Turtle resultaba ser un dragón y March Hare, un licántropo. Años después surgió la versión de *Through the Looking-Glass*, “The Land of the Magic Mirror”, donde aparecían el Jabberwocky y el Bandersnatch.

El mundo de los videojuegos ha sido influenciado directamente por *Alice* en ocasiones, como las setas que hacen crecer y encoger al protagonista de la saga de Nintendo “*Súper Mario Bros*”, y también ocurrió al contrario, de cara a algunas adaptaciones, como se ha visto en el caso de la *Alice* de Tim Burton, con una estructura muy similar a las aventuras gráficas. Hay varios videojuegos que llevan al jugador a *Wonderland* (o a un lugar parecido), estas son algunas de las principales:

- *Alice in Wonderland* (Digital Eclipse Software, 2000): El largometraje animado de Disney (1951) se transformó en videojuego para la Game Boy Color de Nintendo. El jugador o jugadora (durante aquella época se estaba buscando un aumento del público femenino, llegando a lanzarse un modelo de Game Boy presuntamente destinado a las niñas por su color rosa) asumía el papel de Alice y, tras caer por la madriguera del

Conejo, recorría Wonderland recuperando objetos perdidos y cambiando su tamaño según lo necesitaba gracias a las setas. Esta cuestión no solo es similar a la de la historia original, sino también, como se ha explicado, al universo de Mario Bros, que además pertenecía a la misma casa de videojuegos. De esta manera, se aprovechaba algo canónico con un proceso que ya era muy familiar para los jugadores.

- *Kingdom Hearts* (Square Enix, 2002): Esta franquicia de juegos presenta el mundo de Disney dividido en sus distintos reinos, siendo uno de ellos Wonderland. Esta saga narra el viaje de Sora, un joven que descubre que posee poderes mágicos. Con la ayuda de los personajes clásicos Donald y Goofy, Sora lucha para evitar que una fuerza maligna conocida como los sincorazón invada todo el universo. La parte ambientada en Wonderland incluye una entrada a través del agujero de la madriguera del conejo, botellas “Drink me”, un enfrentamiento con Queen of Hearts y más elementos del canon de Alice adaptados para una aventura gráfica.
- *Alice in Wonderland* (Disney Interactive Studios, 2010): Con un formato destinado a multiplataforma (PC, Nintendo Wii y DS) y basada en la adaptación de Tim Burton, en este caso no es el rol de Alice en exclusiva, sino que se pueden elegir distintos personajes, con la misión de derrotar al Jabberwocky. Cada uno tiene distintas habilidades, por ejemplo, White Rabbit puede detener el tiempo y Cheshire Cat hace desaparecer objetos. Además, algunos de los actores de la película, como Mia Wasikowska (Alice) o Stephen Fry (Cheshire Cat) ponen su voz a los personajes.
- *American McGee’s Alice* (2000) y *Alice: Madness Returns* (2011): Estos juegos pueden ser considerados adaptaciones por derecho propio. El primero, diseñado por American McGee y publicado por Electronic Arts, se centra en una Alice más retorcida, cuyos padres han fallecido en el incendio de su casa, años antes de que la historia del juego tenga lugar. Después de varios años de tratamiento en una clínica psiquiátrica, Alice, mucho más cínica, macabra y emocionalmente traumatizada, decide volver a Wonderland, antiguo lugar feliz de su mente, que se muestra ahora desfigurado por su estado psicológico. De hecho, las vendas en sus muñecas indican que ha intentado

suicidarse. El motivo que la lleva a volver es que White Rabbit ha acudido en su busca, para pedirle que les ayude a salvar Wonderland del régimen tiránico de Queen of Hearts (argumento similar al que utilizaría Tim Burton en su adaptación). Aparece un elemento interesante, el libro de Heironymous Q. Wilson (un suplemento incluido con el juego y escrito desde el punto de vista del doctor de Alice). En él se sugiere que los personajes son, bien versiones distorsionadas de otros habitantes y trabajadores de la clínica o bien representaciones de las emociones contradictorias y dañadas de la niña, por eso algunos son amables y la ayudan y otros son seres psicóticos que la destrozan más. Esto se relaciona con las numerosas teorías, que se exponen en esta tesis, que hablan de la historia de Alice como representación de distintas enfermedades mentales y metáforas de la locura, aunque en este caso se lleva al extremo, ya que ella se debate entre la culpa por ser la única superviviente o el deseo de volver con sus padres, aunque eso signifique su muerte.

El diseño de la caja original mostraba a Alice sujetando un cuchillo, imagen que suscitó una gran polémica, por lo que se cambió, apareciendo en la siguiente versión sujetando una varita de hielo, suavizándose también la anatomía del esqueleto de Cheshire Cat. Se hizo también una tercera portada, en la que se mostraba a Alice con unas cartas entre sus manos.

La segunda parte, *Alice: Madness Returns* (2011), tiene lugar en Londres, unos años después de los hechos del primer juego. La protagonista ha sido dada de alta del hospital psiquiátrico y vive en un refugio para huérfanos con traumas mentales bajo el cuidado del psiquiatra Angus Bumby. Aunque Alice desea vivir una vida normal, todavía es víctima de la depresión y de alucinaciones terroríficas en su lucha por recuperar sus recuerdos y conocer la verdad sobre qué pasó realmente la noche del incendio.

Hubo otros proyectos para continuar la saga, uno incluso a través de crowdfunding, *Alice: Otherlands*, que permitiría a la protagonista entrar en las mentes de otros personajes, pero no llegó a realizarse.

- Moda, maquillaje y complementos

Aunque ya existían algunos tocadores de juguete y espejos con diseños inspirados en Alice, esta área del *merchandising* experimentó un crecimiento especial en los últimos diez años. La peculiar estética de las producciones de Burton y la popularidad de la historia de *Alice* y sus posibilidades inspiraron a distintas marcas a crear ropa, maquillaje y todo tipo de accesorios relacionados con Wonderland y sus personajes. Por ejemplo, la compañía de cosméticos OPI lanzó una línea de esmaltes de uñas de colores inspirados en la película. La colección constaba de cuatro tonos: “Off With Her Red!” (en rojo anaranjado), “Thanks So Muchness!” (rojo cereza o bayas del bosque), “Absolutely Alice” (azul intenso con trazas de purpurina dorada) y “Mad As A Hatter” (plateado con purpurina multicolor). La marca volvería a sacar una línea especial con el estreno de *Through the Looking Glass* en 2016. Incluso Hot Topic, una marca de moda y decoración destinada a un público con una estética más “goth” (Ward sp), sacó su propia colección. Esto llamó la atención de los medios, ya que consideraban a la clientela habitual de esta marca una audiencia poco probable que contrastaba con la ideología de Disney como “happiest place on Earth” (Smith sp).

La cadena de accesorios Claire’s creó incluso una *pop-up store* en Londres, llena de decorados y sets imitando los de la película. Además, la experiencia comenzaba antes de entrar, ya que los clientes debían ir a otro establecimiento de la compañía para conseguir una llave dorada, similar a la de *Alice*, con la que abrir la puerta. De esta manera, la inmersión era más participativa que entrar en una tienda y comprar. El *merchandising* de Claire’s no estaba simplemente inspirado en la película, sino que incorporaba las imágenes y símbolos más clásicos en distintos complementos: sombreros de copa en miniatura, calcetines hasta la rodilla, mitones, diademas, bolsas de tela, sombrillas, colecciones de papelería, maquillaje, camisetas, sets de té, llaveros... Además, la firma asimiló los juegos de palabras del estilo de Carroll con su propio nombre, ya que “Claire’s” se convertía en un anagrama para “Alice’s”. La “r” que no se incluía se refería al indicativo de marca registrada (Elliott, *Tie-in Merchandise* sp).

Además, el joyero Tom Binns, que había trabajado para personalidades tan dispares como Michelle Obama o Lady Gaga, lanzó en 2010 una colección inspirada en *Alice* con estética punk, en colaboración con Disney. Se trataba de seis piezas de edición limitada, cada una dedicada a un personaje o escena específicos de la historia. Los precios oscilaban entre los

1.000 y los 1.500 dólares, pero también hubo una línea low-cost que constaba de 40 piezas con motivos centrados en llaves, cerrojos, corazones, rosas, la sonrisa de Cheshire Cat, relojes, las orejas del Conejo... Estos accesorios estuvieron disponibles en Selfridges Wonder Room y otros puntos de venta seleccionados (Milligan sp). También Stella McCartney lanzó su propia colección de joyería *eco-friendly* inspirada en la película, con brazaletes y pulseras que incluían colgantes con los símbolos más emblemáticos de la historia: sombreros, naipes, corazones...

La tendencia Wonderland vuelve de temporada en temporada a las firmas de moda. Actualmente (otoño - invierno de 2020), H&M incluye en su colección prendas de la *Alice* de Disney, desde camisetas hasta vaqueros estampados con la imagen del Cheshire Cat. Precisamente la compañía Disney es una de las más presentes en el mundo de la moda a gran escala, ya que vende los derechos de sus historias y personajes, seleccionados cada temporada, constantemente a todo tipo de firmas de consumo masivo, como Inditex, Topshop o la ya mencionada H&M.

- Otros

La cantidad de objetos inspirados por *Alice in Wonderland* es inabarcable. Prácticamente cualquier cosa es susceptible de ser convertida es un objeto relacionado con la obra, ya sea de manera casual o convirtiéndose en material de coleccionista. Pueden encontrarse desde guantes para escritura con frases de la historia, como si fuesen páginas de un libro (por ejemplo, en Storyarts) hasta velas con aromas que recuerdan a Wonderland o a alguno de los momentos de la historia, como “Té con el Sombrerero”, una vela artesana de soja de Book & Glow, marca especializada en velas con inspiración literaria, con aroma de té blanco y galletas de azúcar. La cantidad de elementos cotidianos que adquieren una estética relacionada con Alice y su mundo no ha dejado de aumentar desde la publicación de la obra hasta nuestros días. De hecho, tras pocos meses desde el estallido de la pandemia de COVID-19 y la necesidad del uso de mascarillas, las versiones estampadas con imágenes de Alice y, en especial, con la sonrisa de Cheshire Cat ya han empezado a comercialirse en todo el mundo. Además, la popularidad de la obra va más allá del *merchandising*: *Alice in Wonderland* está en el top de los cinco libros que más tatuajes han inspirado, según el ranking de PWxyz, blog de The Publisher’s Weekly

(Welsch sp), siendo “We are all mad here” la frase más utilizada. Alice y Wonderland han saltado desde las páginas a la piel de sus admiradores.

## 11. Dressing Alice: Evolución del vestuario a través de la historia

La imagen del atuendo Alice más arraigada en la cultura popular es, o bien la de la película animada de Disney – vestido azul, delantal blanco, medias blancas y diadema negra con lazo – , o bien la de las ilustraciones de Tenniel. Estas se suelen asociar con el blanco y negro de la obra original en su primera publicación, pero fueron coloreadas, modificando el vestido de Alice con unas mangas más abullonadas y falda plisada y dándole un color amarillo, cubierto casi por completo por el delantal blanco con volantes y con un lazo azul en la espalda, a juego con su diadema y sus medias. De hecho, las medias eran azules en *Alice's Adventures in Wonderland* y a rayas blancas y negras en *Through the Looking-Glass*, siendo estas últimas las que más han calado en el imaginario colectivo. Sin embargo, a lo largo de más de 150 años de historia y cientos, quizá miles, de representaciones gráficas (en ilustraciones, contenido audiovisual, *merchandising*...), se han introducido distintas variaciones, elementos más o menos domesticados al lugar y la época o, simplemente, una concepción de su estilo totalmente distinta, por motivos estéticos o narrativos.

La Alice de la edición ilustrada por Tove Jansson, por ejemplo, lleva un sencillo vestido blanco hasta las rodillas, sin ningún adorno, dándole una apariencia similar a la de un camisón, lo cual sería un interesante guiño al hecho de que todo es un sueño, y la del ballet de la Royal Opera House de Londres lleva un atuendo de bailarina en color lila que, sin perder la esencia de mostrarnos una historia de fantasía, es totalmente funcional para una representación que se basa casi en su totalidad en coreografías, danzas y movimientos cuidadosamente planeados, para los que un vestido del corte del de la Alice clásica hubiese sido impráctico. Estos dos ejemplos nos muestran una adecuación al medio y al estilo requerido o buscado para cada ocasión, que mantiene la esencia de la protagonista igualmente: todo el mundo puede identificarla como Alice.

Sin embargo, el punto de partida y el camino a seguir (con más o menos desvíos) suele ser el vestido de la Alice de la historia original. Y el primero no se parecía en nada al que vistió en la primera edición del libro, ya que antes estuvo el manuscrito, ilustrado por Carroll, en el que la protagonista llevaba lo que parecía una camisola sencilla de mangas estilo “tres cuartos” muy holgadas y una falda vaporosa. Cabe decir que el autor odiaba las crinolinas (Engen 89), por lo que pediría a Tenniel que no exagerase con dicha prenda. Lo cierto es que el atuendo de

la Alice de los bocetos de Carroll parecía mucho más adecuado para una niña que está pasando una tarde en un jardín, pero los diseños posteriores de John Tenniel, aprobados por el escritor, le dieron un aire de damita victoriana mucho más evidente, en la manera en la que los niños y niñas de clase media-alta iban vestidos como adultos en miniatura. No obstante, la idea inicial del ilustrador y desechada por Carroll era darle a la niña el aspecto de una pieza de ajedrez (Engen 89).

La Alice finalmente dibujada por Tenniel para el primer libro llevaba lo que se consideraba un vestido de tarde, ya que había distintos códigos de etiqueta según la hora del día o de la noche, y se seguían de manera estricta en muchos círculos sociales, habiendo incluso manuales y guías específicas para ello, como *The Ladies' Book of Etiquette and Manual of Politeness* (Florence Harley, 1872), que insistían en la importancia de estas normas como prueba básica de una buena educación y buen gusto: “It is in as bad taste to receive your morning calls in an elaborate evening dress as it would be to attend a ball in your morning wrapper” (Hartley 23). Sin embargo, no se observan bien las prendas de Duchess ni de Queen of Hearts durante la partida de croquet, siendo este un tema importante, ya que existían vestidos específicos para practicar deporte, detallados por disciplinas. No obstante, el atuendo de la monarca encaja con su posición real y con lo adecuado para llevar en la corte: falda amplia con crinolina, escote en v y cola, además de un tocado.

En el caso de Alice, su vestido de tarde, semi-formal y con las mangas abullonadas, era ideal para la hora del té, lo cual acabaría siendo muy apropiado en cierto momento de la obra. El delantal o *pinafore* era apropiado para pasar el día en casa (sin que la jornada incluyese recibir visitas), que era lo que Alice estaba haciendo. Al ser una niña, el largo *midi* de la falda con volantes, justo por debajo de la rodilla era el adecuado, ya que por su corta edad la etiqueta no exigía que fuese hasta los tobillos. La crinolina está ahí y, pese a haber obtenido la aprobación de Carroll, es bastante evidente. No obstante, para *The Nursery Alice*, la adaptación para los más pequeños, el atuendo se relajó un poco, con una falda plisada y una crinolina mucho más sutil. Además, se añadieron lazos en el vestido y la diadema, lo cual era también una novedad, ya que en las ilustraciones originales no la llevaba, aunque sí en *Through the Looking-Glass*, donde ya se había rebajado la crinolina. Los colores, amarillo claro, azul y blanco, seguían también las normas para un *afternoon dress*: “Rich and strong colors are recommended,

but not vivid hues” (Frost 44). Quizás el azul era un poco más vivo de lo requerido pero, de nuevo, al tratarse de una niña, ciertas normas podían relajarse:

Alice’s sense of agency is further conveyed by her dress . . . Little girls’ dresses in mid-to late nineteenth-century Europe were, even with certain restrictions, slightly more practical than adults’, and the dress Alice wore in Tenniel’s illustrations was a fashion current to the time of the book with a faint hint of the practical future ... Both the character and dress of Alice thus point out that she is neither assertive nor passive but is rather positioned comfortably in between the two (Monden 269-271).

No obstante, el hecho de ser un reflejo fidedigno de la moda victoriana fue un arma de doble filo ya que, con el paso del tiempo, sobre todo a partir de los años veinte, y las subsiguientes adaptaciones, la disonancia cognitiva en casos con una domesticación muy clara distraía al lector o espectador: “If Alice is the modern Miss depicted by Willy Pogany in 1922 with bobbed hair and a drop-waisted sweater, why is she reciting 19th-century verses and playing croquet?” (Rose sp).

La cuestión de la experimentación con el cambio de colores continuó cuando, en 1872 se publicó *The Wonderland Quadrilles*, una selección de melodías para piano inspiradas en la historia, compuestas por C. H. R. Marriott, en cuya portada había una versión coloreada de las ilustraciones de Tenniel, habiéndose elegido el rojo para el vestido de Alice. También apareció así en la “People’s Edition” de la obra, en 1887, ya que era el color de la portada y la ilustración no se había rellenado con otros colores, solo silueteado. Sin embargo, las imágenes en el interior eran en blanco y negro. El rojo volvió a emplearse en “The Little Folks’ Edition” de 1907, con ilustraciones que incorporaban más colorido, ya que el delantal blanco estaba ribeteado en azul y las medias eran amarillas. No obstante, el azul había funcionado, por lo que continuó siendo empleado en la mayoría de ediciones, en ocasiones con detalles en amarillo, y a veces incorporando medias a rayas azules y blancas, ya que este patrón de *The Looking-Glass*, en donde eran blancas y negras, había tenido gran aceptación y se empleaba en las imágenes de algunos de los primeros productos inspirados en la obra.

El azul celeste intenso fue el tono elegido por Disney para su Alice animada, la primera a la que dió color, ya que *Alice Comedies* había sido en blanco y negro, aunque en los carteles

promocionales se la veía llevando distintas prendas en colores variados. La decisión estuvo clara desde el principio, ya que incluso los bocetos y *concept art* descartados antes de encargar el trabajo a Mary Blair mostraban a Alice invariablemente vestida con un sencillo vestido azul y un delantal blanco, fuese cual fuese el estilo de la ilustración. No obstante, Disney, pese a haber simplificado mucho el vestido en cuanto a detalles (volantes más sutiles, mangas no tan abullonadas), recuperó la crinolina más exagerada, quizás para mantener la línea de sus protagonistas femeninas, habitualmente chicas un poco más mayores y con estatus de princesas, con lo que los vestidos de gala con miriñaque e incluso polisón eran habituales. Alice no sería como ellas, pero algo de su esencia fue adaptada a su edad y contexto para mantener la línea estilística de Disney en sus mundos de fantasía. Además, se incluyeron prendas y complementos que encajaban con los que llevaban las niñas y adolescentes del momento, como las enaguas (Rose sp).

Esa gama de colores, predominando el azul del vestido, acabó siendo la más popular a lo largo de la historia de las adaptaciones de la obra y, en general, en la imagen de la cultura popular: “Alice in a blue dress is as ubiquitous a cultural landmark as Hamlet holding a skull” (Jaques y Giddens 214). No obstante, hubo varias excepciones, además de las ya mencionadas. Por ejemplo, el vestido fue de color naranja en la película de Irwin Allen (1985) y amarillo en varias adaptaciones de la BBC en 1972 y 1982 y la de Hallmark en 1999. Además, la primera Alice del teatro, en la obra de Savile Clark (1886), llevaba un sencillo vestido largo de color blanco y el pelo suelto (Lovett 52).

Pero el atuendo de Alice salió pronto de las páginas, y de las pantallas y escenarios después. También influyó en la moda para niñas de su época, existiendo un incremento en la tendencia de vestir a los niños más elegantemente en ocasiones no tan formales desde la publicación del primer libro de Carroll. Esto se entiende como un proceso de identificación relacionada con la literatura infantil: “Dress implies a further level of performance and embodiment beyond reading aloud or identifying with characters, in which children actually take on the guise of, actually become the characters they follow, read or hear about” (Vaclavik, *The Dress of the Book* 68-69).

La Alice de Tim Burton va varios pasos más allá, ya que no solamente cambia de tamaño, sino también de atuendo, dependiendo del lugar donde se encuentre y su cometido allí. Así, podemos verla de las siguientes maneras:

- Alice niña en un flashback, con un camisón blanco largo que le da aspecto casi fantasmagórico. Es la manera de introducirnos en el ambiente nocturno de una casa a oscuras y casi durmiente, con la excepción de su padre, reunido con sus socios, y ella recién despertada por una pesadilla.
- Alice un tiempo después, con diecinueve años y en forma de adolescente o joven adulta casadera. Sin embargo, pese a ir a un evento formal de tarde, el vestido que lleva encaja más en los indicados para las mañanas, para hacer recados o recibir invitados en la propia casa: sencillo, sin miriñaque o con uno ligero, aunque en las fotografías promocionales parece más abultado, quizás buscando la semejanza con la Alice clásica que el público tenía en mente. Además, hay una ausencia casi total de adornos, y el vestido va simplemente abotonado en el cuerpo superior y sin corsé. Es de un color azul pálido que, pese a no ser un tono estridente, destaca entre todos los invitados vestidos con distintas tonalidades de blanco y beige. De esta manera, no solo se muestra una variación del color asociado a Alice, sino que se da a entender que es diferente dentro de una sociedad encorsetada (metafórica y literalmente, en el caso de las mujeres) y prácticamente uniformada.
- Tras haber logrado entrar en Wonderland, el vestido no se ha adaptado a sus cambios de tamaño, dándonos una “burtonized” Alice (Hanel sp), que ha improvisado un atuendo a base de una cuádruple envoltura en lazos, un cuello halter sencillo y, como base, sus enaguas. Esta prenda, que formaba parte de la ropa interior, es lo suficientemente elaborada como para que funcione tanto en Wonderland como a los ojos del espectador de hoy en día, pero hubiese causado un escándalo en la Inglaterra victoriana bajo la que se encontraba Wonderland. Los tonos azules continúan, aunque son un poco más intensos, lo cual no sería habitual, ya que las que serían normalmente prendas interiores no debían ser más oscuras que las exteriores. Esto funciona perfectamente en el entorno de colores más saturados de Wonderland y con el hecho de que se supone que está en un mundo de fantasía. El vestido azul claro que llevaba en la fiesta no hubiese encajado en ese escenario y hubiese “invisibilizado” a la protagonista.
- Durante la reunión en lo que antes fuera la fiesta del té, Alice debe volver a encoger y su ropa queda inutilizable otra vez, pero Mad Hatter improvisa un vestido nuevo para

que ella se cambie dentro de la tetera. Continúa siendo azul, con envolturas en varios lazos, con escote palabra de honor esta vez y falda *midi* de tul, pero mantiene la línea estilística del personaje.

- El gran cambio llega cuando, tras otra variación de tamaño, Alice tiene que conseguir ropa nueva en la corte de Red Queen. Esta circunstancia marca la diferencia, ya que el vestido tiene un estilo totalmente distinto, pues el apropiado para una corte real, con una falda más abultada y probablemente una gran crinolina, distintas texturas, una asimetría llamativa, más burtoniana que victoriana, y muchos detalles. Además, la gama cromática se adapta al medio: el azul ha sido sustituido por los colores rojo, negro y blanco, a imagen y semejanza de la monarca y todo lo que se asocia a ella, compartiendo también el patrón de corazones en negro sobre blanco, marcando claramente el contexto en el que se encuentra.
- Cuando la protagonista llega a Marmoreal, la región de White Queen, también debe adaptarse al lugar en el que se enmarca la acción, además de, al igual que en el caso anterior, mimetizarse con el entorno y la corte real. En ese lugar todos visten colores claros con tonalidades relacionadas con el hielo y la nieve, pese a que no sea ese el paisaje, aunque la reina sí tiene cierto aire níveo. Teniendo que cambiar de tamaño de nuevo, con los problemas de vestuario que eso conlleva, vuelve al azul pálido, casi blanco, con vestidos más sencillos, sin miriñaque, con caída recta, botonadura, mangas largas menos abullonadas y corte similar al de una levita, ya que se abre para dejar ver que Alice lleva pantalones, algo impensable en otro contexto, sobre todo victoriano.
- Otro de los grandes cambios estilísticos de Alice, tanto dentro de la película como respecto a la historia original y sus adaptaciones es su transformación en paladín de White Queen, portando una armadura que recuerda a la lucida por Cate Blanchett en *Elizabeth* (1998), es decir, “the other quintessentially English female warrior” (Vaclavik, *Fashioning Alice* 3).
- En los rápidos *flashbacks* de la visita a Wonderland de la Alice niña, podemos verla con el vestido clásico, muy parecido al de los diseños de Tenniel, incluso imitando algunas poses en los planos, como cuando conoce a Cheshire Cat.
- De regreso a la superficie y a la fiesta, Alice vuelve a llevar el vestido inicial, aunque da la sensación de que la falda tiene más vuelo, con una crinolina, quizá, pareciéndose

más al atuendo clásico. También, así se transmite visualmente el mensaje de la película: ella es “the right Alice”, la que ya había estado en Wonderland, la que el público conocía.

- En el final de la película, cuando Alice parte en su barco “Wonder” hacia una nueva aventura, lleva un atuendo que representa un cambio de estilo drástico con respecto a todo lo anterior, probablemente con influencias de Wonderland y, en especial, del estilo de Mad Hatter; en cualquier caso, nada de lo que se pondría una damita victoriana: levita y corbata “Diane Keaton-esque” (Vaclavik, *Fashioning Alice* 3). No obstante, sigue manteniendo los colores azul y blanco. Sigue siendo Alice.

Cabe destacar que la primera escena en la “actualidad” (referida al tiempo en el que transcurre la acción principal de la película), tras el *flashback* inicial, consiste en Alice y su madre discutiendo precisamente sobre vestuario y qué es lo apropiado, ya que la protagonista se opone a llevar corsé y medias, todo un desafío a las normas de etiqueta de la época, más aún teniendo en cuenta que la recepción en el jardín de la mansión de los Ascot pretendía ser, aunque ella no lo supiera, su fiesta de pedida de mano. De hecho, el cuestionamiento de la rigidez victoriana en cuanto a la ropa se lleva al absurdo en boca de Alice: “Who’s to say what is proper? What if it was agreed that proper was wearing a codfish on your head? Would you wear it?... To me, a corset is like a codfish”.

El *atrezzo* y los complementos son tan importantes que llegan a formar parte de la idiosincrasia de un personaje. El mejor ejemplo es el sombrero de Mad Hatter, siendo parte de él hasta el punto de ser la sílaba inicial de su “nombre” (Hat - Hatter), siendo parte, por tanto, de su identidad tanto iconográfica como nominal (Elliot, *Adaptation as Compendium* sp). Esto se puede ver claramente en la adaptación de Tim Burton en 2010, cuando el personaje, al recuperar el sombrero que había “perdido” (a propósito, al lanzarlo para transportar a una Alice diminuta lejos de los perseguidores y salvarla), vuelve a sentirse él mismo, cosa que también perciben los demás personajes, ya que la protagonista le dice: “You look yourself again”. De la misma manera, los atuendos de las reinas son acordes a sus personalidades y a lo que representan. En general, el vestuario colectivo es uniforme según cada lugar y contexto, dando sensación de unidad subdividida en grupos bien diferenciados (los aristócratas británicos de la fiesta, las dos cortes...). Todo está medido para que el espectador reconozca a personajes y

lugares y los ubique al momento, incluso si no los conocía previamente, como Ilosovic Stayne o el reino de Marmoreal, por ejemplo, siendo capaz de identificar su pertenencia en cuanto lo ve. Es un gran ejercicio de comunicación visual. No en vano esta película ganó diversos premios por su vestuario, incluidos Óscar y BAFTA, y su diseñadora, Colleen Atwood, ya gozaba de un amplio reconocimiento en esta área, habiendo diseñado para producciones como *Chicago* (2002), *Memoirs of a Geisha* (2006) o *Sweeney Todd* (2007), entre otras.

Disney reforzó esta importancia del vestuario en el vídeo de Youtube que muestra la performance de Las Vegas Magic Fashion en la que se presentó la fecha de estreno de la película, ya que se abre con un letrero que dice: “What Who Will You Wear to the Tea Party” y se cierra con otro en el que se lee “Alice is the New Black”. La combinación de ambas cosas crea un “looking-glass effect”, personificando la moda y despersonificando al personaje, transformándolo en un artículo de moda. El uso de “What Who” tiene un doble cometido, por una parte, alude a la confusión entre objetos y personas que se da en ciertos momentos de la historia, también en la adaptación de Burton, cuando Red Queen, al encontrarse a Alice en el Jardín, pregunta “What is this?”, a lo que White Rabbit le responde “It’s a ‘who’”. Por otro lado, la pregunta de “who would you wear?” alude a los diseñadores de moda más famosos, algunos de los cuales, como Tom Binns o Alexander McQueen produjeron ropa y accesorios relacionados con la película. Refleja también en esto la característica pregunta “Who are you wearing?” en las alfombras rojas de las entregas de premios como los Óscar, queriendo saber qué firma (con nombre propio) ha vestido a cada invitado, siendo más común que esto se pregunte a las mujeres. De hecho, esta pregunta, reduciendo a las invitadas a las galas a meros maniqués por parte de algunos medios, suscitó la campaña “Ask Her More”, pidiendo que se las entrevistase al mismo nivel que a los hombres, a quienes se preguntaba por futuros proyectos y otras cuestiones profesionales, no por su atuendo.

Además, Wonderland ha servido como inspiración para los *shootings* de editoriales de moda, lo cual es normal porque el *world-building* de algunas sesiones es un elemento importante a la hora de llamar la atención sobre las prendas, al situarlas sobre un entorno complementario, pero al mismo tiempo con un toque de fantasía o algún otra otra concepción que encaje con lo que la firma pretende transmitir. Por ejemplo, para el número de *Vogue* de diciembre 2003, Grace Coddington, directora creativa de la revista en aquel momento, colaboró con la fotógrafa Annie Leibovitz para crear un pequeño mundo inspirado en *Alice in Wonderland* y *Through the*

*Looking-Glass* con la modelo rusa Natalia Vodianova como protagonista. Los distintos sets estaban inspirados en las ilustraciones de Tenniel, y los habitantes de Wonderland fueron encarnados por diseñadores como Christina LaCroix (March Hare), Tom Ford (White Rabbit), Marc Jacobs (Blue Caterpillar) y Stephen Jones (Mad Hatter). La presentación del reportaje dejó clara la visión del equipo creativo de *Vogue* al respecto de la estética de *Alice* a través del tiempo hasta llegar a sus páginas:

Lewis Carroll dressed her as an innocent with satin and ribbons.

Disney made her flaxen haired and saucer eyed.

In the pages of *Vogue* the land of merry unbirthdays and late-running rabbits shimmers to life again — as the world’s most influential designers dress the original little-girl lost in their own visions (Bowles sp).

El éxito de este formato e inspiración del editorial hizo que se repitiese la fórmula en años siguientes, como en 2005, con un reportaje estilístico y fotográfico basado en *The Wizard of Oz*. Esta tendencia saltó de las páginas a los escaparates y en 2009, la firma parisina Printemps invitó a algunos de los diseñadores más populares del momento a idear una serie de prendas del estilo de *Alice* para su escaparate de marzo del año siguiente, coincidiendo con el estreno de la adaptación de Tim Burton. Alexander McQueen, Christopher Kane y Ann Demeulemeester, entre otros, participaron en este proyecto. Los fondos del escaparate se decoraron con fotogramas en blanco y negro de la película, los maniquís llevaban cabezas de White Rabbit y había atrezzo relacionado con el mundo de *Alice*: tazas de té gigantescas, naipes o relojes de bolsillo.

Grandes almacenes como Bloomingdale’s en Nueva York o Selfridges en Londres plantearon escaparates temáticos en la misma época, consistiendo esto también en una suerte de publicidad cruzada con la película, promocionándola y aprovechando que *Alice in Wonderland*, con una vuelta de tuerca tanto temática, como estética, estuviese de actualidad. La obra y todo su mundo inspiró también colecciones y desfiles, como el show “Alice in Wonderland in me” de Yasukata Funakoshi (Tokio, 2012). Está claro que *Alice* está siempre, literalmente, de moda.



## 12. Alice en la cultura popular

Una búsqueda en Google con las palabras “Alice in Wonderland” da más de 114 millones de resultados. Si a esto sumásemos las cantidades que aparecerían en todos los idiomas del planeta, el resultado es claro: Alice no solo está en Wonderland, sino que su presencia y el propio Wonderland se ha extendido por todo el mundo. Como dice Harcher, “Like Mickey Mouse, Alice lives in the popular culture; she does not need books” (202). Wonderland se ha expandido más allá de las páginas y las pantallas.

Hay muchas formas de llegar hasta allí y conocer a sus personajes además de los libros, el *merchandising* o las atracciones de los parques temáticos. Por ejemplo, los lectores pueden encontrarse a los personajes inmortalizados en estatuas en diversos puntos del mundo:

- En Central Park (Nueva York), una estatua de bronce, obra de José de Creeft de 1959 por encargo de George Delacorte, muestra a Alice sentada sobre una seta, emulando a Caterpillar en la historia original, rodeada por personajes como Mad Hatter, White Rabbit o el ratón de “A Pool of Tears”. Al contrario que otros monumentos, no está prohibido acercarse ni tocarla; de hecho, se permite que los niños jueguen en ella, por lo que se notan partes más desgastadas en su superficie. Además, incluye una inscripción: “’Twas brillig, and the slithy toves did gyre and gimble in the wabe”, que es parte del poema “Jabberwocky”.
- Una representación de la fiesta del té, una de las escenas más famosas de la obra, puede verse desde 2017 en Evelyn Rubenstein Memorial Garden (Houston, Texas). La artista Bridgette Mongeon empleó distintas técnicas, desde la escultura en bronce hasta la impresión en 3-D y, además de a Mad Hatter (en posición que imita el movimiento exagerado sirviendo el té), a Alice, Cheshire Cat y March Hare, pueden encontrarse multitud de detalles menos evidentes, como un león o la cabeza de un flamenco esculpidos en distintos lugares.
- Esa misma escena, pero más sencilla, mostrando a los participantes originales de la fiesta del té en la historia de Carroll, puede encontrarse también en forma de escultura en Warrington (Inglaterra). Esculpida en granito por Edwin Russell, fue inaugurada por la Princesa Diana de Gales en 1984.

- En Guildford (Inglaterra), donde se encuentra la tumba de Lewis Carroll, hay varios lugares dedicados al escritor y a su obra, destacando la representación de Alice cruzando a través del espejo (Jeanne Argent, 1990), en los jardines de Guilford Castle o un grupo escultórico que representa a la protagonista y a su hermana viendo cómo White Rabbit corre hacia su madriguera. Esta última también es obra de Edwin Russell, siendo inaugurada, al igual que la de Warrington, en 1984.

Además, Winter Park, un resort de esquí en Grand County (Colorado) tiene varias pistas nombradas en honor de las creaciones de Carroll: March Hare, White Rabbit, Dormouse, Jabberwocky, Cheshire, Mad Tea Party, Tweedle Dee, Tweedle Dum y Mock Turtle, así como un telesilla llamado Looking Glass.

Pero, más allá de esto, los propios teóricos, artistas y lectores siguen manteniendo con vida a Wonderland y a todos sus habitantes, y sobre todo a Alice, la visitante de honor, a través de teorías, parodias, inspiraciones y homenajes de todo tipo.

### 12.1. Otras interpretaciones populares de la obra

Cuando a Lewis Carroll se le preguntó acerca del significado de *The Hunting of the Snark* (1876), respondió que había sido concebido como puro *nonsense* y que no significaba nada. Sin embargo, añadió: “Still, you know, words mean more than we mean to express when we use them: so a whole book ought to mean a great deal more than the writer meant” (Carroll, citado por Cohen, *The House of Macmillan* 548).

Conocer el trasfondo de los cuentos clásicos lleva a que mucha gente busque interpretaciones extraoficiales, algunas con más fundamento y otras elaboradas con un método que fuerza que los hechos encajen en las hipótesis. Con el tiempo, mediante la divulgación (de profesionales y aficionados) y, en las últimas décadas, por la rápida difusión a través de las redes sociales, muchas de estas teorías e interpretaciones “secundarias” se han establecido en la mentalidad popular en relación a las obras.

*Alice's Adventures in Wonderland* es una de las historias que más teorías alternativas ha generado. El carácter *nonsense* de la obra provoca que público y crítica trate de que todo tenga un significado, aun cuando el propio Carroll estaba elaborando una historia a partir de los

cuentos que relataba a las niñas Liddell y, si bien hay referencias críticas y paródicas a la sociedad de la época, es poco probable que escondiera tantos temas entre sus páginas de manera subliminal. Sin embargo, puso en boca del King of Hearts una opinión acerca del significado de las cosas que anima a aquellos que intentan encontrar más de lo que las letras de la historia muestran: “‘If there’s no meaning in it,’ said the King, ‘that saves a world of trouble, you know, as we needn’t try to find any. And yet, I don’t know,’ he went on, spreading out the verses on his knee and looking at them, with one eye; ‘I seem to see some meaning in them, after all’” (Carroll 106).

Es por tanto evidente que al escritor se le daba bien esa ambigüedad de aparente historia para niños con un significado más profundo, dando lugar a más preguntas que respuestas: “Wonderland seems appropriately titled, in that it leaves readers wondering about what they have read” (Susina 2). No obstante, buscar el sentido al *nonsense* puede llevar a relaciones que, aun pudiendo tener ciertas bases (algunas meramente casuales), acaban resultando forzadas y llevadas al extremo. Estos son algunos ejemplos:

- Enfermedades y trastornos mentales

Si no hubiese quedado claramente explicado que la aventura en Wonderland fue un sueño, hubiese habido teorías acerca de ello, aludiendo a que todo estaba en la mente de Alice, encerrada en un hospital psiquiátrico, siendo los personajes representaciones de médicos y enfermeras que la están tratando. No obstante, aunque queda patente en la obra original que Wonderland es un lugar ficticio (no tendría por qué, siendo un libro que alude a la fantasía), no es necesario deslegitimar la existencia del lugar porque es obviamente un sueño. Sin embargo, esto no impide que se suela relacionar a Alice y a los demás habitantes de Wonderland con distintos trastornos de la personalidad y que, de hecho, esto parezca estar plasmado de una manera más o menos explícita en algunas de las adaptaciones, en las que la mayoría de los personajes padecen desórdenes psicológicos, aunque no se haga mención directa a ellos:

- A Alice se le atribuyen esquizofrenia paranoide y psicosis, por su comportamiento aparentemente anormal y distorsión de la realidad, incluyendo falsas creencias y la sensación de escuchar voces (Pollare sp). Además, se dice que sufre episodios de despersonalización: esos momentos en los que duda de

- quién es, acompañados por una disrupción de la percepción, la conciencia, la identidad y la memoria son indicativos de este trastorno, que estaría acompañado por un sentimiento de no sentirse cómodo o real en el propio cuerpo (Barker sp).
- También Cheshire Cat sería un caso de esquizofrenia, con sus apariciones y desapariciones, distorsionando la realidad y arrastrando a todos los demás a sus delirios (Marini sp).
  - La obsesión con la puntualidad y el extremo estrés que sufre White Rabbit parecen ser síntomas de un trastorno de ansiedad generalizada, el cual se suele manifestar en todas las adaptaciones, incluida la de Tim Burton, al manifestarse su angustia y preocupación por si hubiese llevado a la “wrong Alice” a Wonderland (Pollare sp).
  - A Mad Hatter, además de la intoxicación por mercurio de la cual deriva su nombre, por la popular expresión “mad as a hatter”, se le atribuyen desorden bipolar y síndrome de estrés post-traumático, especialmente en la adaptación de Burton, ya que ha pasado por un acontecimiento traumático por el que ha perdido a toda su familia. La combinación de ambas cosas le provoca cambios drásticos de humor, saltos entre parloteo feliz y estallidos de rabia, o episodios de euforia seguidos por momentos extremadamente melancólicos y confusos (Pollare sp).
  - March Hare sería un ejemplo del síndrome de Tourette y tics, con sus explosiones de palabrería, sus movimientos constantes y su necesidad compulsiva de toquetear todo lo que está en la mesa de la fiesta del té constantemente (Pollare sp). Su estado de poca cordura sí es confirmado por Carroll que, en *The Nursery Alice*, remarca que el hecho de que lleve briznas de paja en el pelo puede ser un indicativo de que no está del todo en sus cabales.
  - Queen of Hearts, con sus maneras autoritarias, sería una representación de un paciente aquejado de egolatría y narcisismo (Marini sp).
  - Blue Caterpillar, actuando como si fuese superior a Alice, hablando lentamente en forma de acertijos y con aires proféticos, como si fuese omnipotente, se asume la posibilidad de que padezca delirios de grandeza (Pollare sp). Además, se le acusa de ser adicto a las drogas, siempre fumando su pipa cuyo contenido no se especifica (Marini sp).

- Tweedle Dee y Tweedle Dum son acusados de padecer un trastorno de déficit de atención e hiperactividad compartido, ya que son incapaces de concentrarse en una sola cosa durante más de un minuto y saltan de un pensamiento a otro constantemente (Pollare sp).

En algunos casos se ve esta asociación de los personajes a enfermedades mentales como una manera de desestigmatizar las mismas, sobre todo de cara a los niños (Miclau sp). En la época victoriana ya hay constancia de esa asociación de “locos = peligrosos”, especialmente de cara a los más pequeños, lo cual se manifiesta a través Alice cuando, al decirle Cheshire Cat que Mad Hatter y March Hare están locos, ella se escandaliza y dice que no quiere estar entre gente loca (Carroll 57). Esta actitud de miedo y rechazo era común en la infancia de la época, existiendo incluso canciones que alertaban sobre ello, como la de “Mad Tom ... carried knives to slice mince pies from children’s thighs” (Cross 46). Dadas las condiciones en las que se trataba a los enfermos en los “asylum”, sí que es posible que Carroll utilizase la fiesta del té como denuncia social de esas situaciones (Kohlt 158), dado que, tal como se ha explicado anteriormente, los tratamientos de refuerzo positivo implicaban acceso a sustancias como el té y momentos de socialización de pacientes que habitualmente estaban aislados. De todas maneras, existe otra posibilidad y es que, dentro de su sátira a la sociedad de la época, Carroll estuviera simplemente ridiculizando a los asistentes a este tipo de fiesta, dejando cierta ambigüedad para la interpretación (Kohlt 158). Además, la idea de “locura” que el escritor presenta en la obra está definida por la imaginación, la libertad creativa y el aparente desafío al orden social, siendo una crítica a la división entre “sane” e “insane” que se establecía rígidamente en la época (Deems 67).

Sin embargo, debe tenerse en cuenta también que, si las adaptaciones llevan estos supuestos rasgos de enfermedades mentales demasiado lejos, podría deberse a una excesiva estereotipación de los personajes, haciendo que la audiencia los identifique no solo como locos sino también con varios tipos diferentes de locura. Además de los problemas derivados de asociar el concepto de locura a enfermedades psicológicas o psiquiátricas, estigmatizando todavía más de lo que ya lo están dichas condiciones, hay otra cuestión: Carroll no pudo haber diseñado personajes que sufrían claramente de enfermedades como el síndrome de tourette o el trastorno de ansiedad generalizada, por ejemplo, porque esas condiciones no estaban

categorizadas en la época en la que se escribieron sus libros (Jones sp). Por supuesto que los síntomas y las enfermedades existían, pero los personajes no están contruidos a partir de enfermedades que ahora sí son conocidas, sino que rasgos de su carácter coinciden con estas y encajarían en el prototipo a posteriori, a base de hipótesis y coincidencia de síntomas. Aun así, no puede obviarse la posible influencia de la relación del escritor con su tío Robert Wilfred Skeffington Lutwidge, comisario en Lunacy, el departamento para el control de los hospitales para trastornos mentales (Kohlt 147). De hecho, se ha documentado en informes cruzados entre doctores e inquisidores, que los pacientes tenían “a Wonderland/Through the Looking-Glass feel to them” y se preguntaban si “Uncle Skeffington Lutwidge” habría hablado del tema con su sobrino (Wise 80-81).

No obstante, hay que recordar que diagnosticar enfermedades a personajes ficticios, especialmente sin que el autor haya hecho mención específica a los mismos, puede inducir a errores de percepción y asociaciones incorrectas que de ninguna manera pueden aplicarse a la vida real. Sin embargo, sí ocurrió el caso opuesto. En 1955, el doctor John Todd acuñó el término “Alice in Wonderland syndrome”, el cual se caracteriza por una alteración en la percepción del tamaño de los objetos. Suele estar relacionado con las migrañas y puede llegar a causar alucinaciones (Dimple y Bernard 30-32). De hecho, el propio Carroll podría haber sufrido migrañas y lo habría plasmado a través de las vivencias de Alice, como cuando se ve cegada por la luz de la luna (Barker sp).

#### - Drogas

Que Blue Caterpillar apareciera fumando en su hookah, sobre una seta y en un jardín plagado de más hongos que provocaban efectos extraños era el punto de partida ideal para aquellos que interpretaron la historia entera como una alegoría de las drogas, un viaje en el sentido más psicotrópico de la palabra (Anderson sp). Incluso la descripción del sabor de las cosas en la obra de Carroll resultaba sospechosa: “When you take something that tastes like cherry tarts, custard, pineapple, roast turkey, toffee, and toast at the same time and makes you grow and shrink—baby, that’s tripping out” (Fensch 422).

Esta asociación se intensificó con la adaptación animada de Disney de 1951, cuya estética psicodélica se relacionó con los efectos de drogas como el LSD, antes se hubiese asociado al opio, ya que el LSD nació en los años 30. Fue a partir de los años 60 cuando esta

identificación se intensificó y se incrementó la tendencia entre el público a asociar la historia de Alice con las sustancias psicotrópicas y sus efectos. Con una atmósfera tan alejada de la realidad como era Wonderland, y en una época en la que el consumo de opio era legal, era común preguntarse si las drogas tenían algo que ver (Robehmed sp). De hecho, si bien se insinuó que Carroll era consumidor de dicha sustancia, nunca se demostró, y es más lógico asociar esa identificación de un lugar surrealista con la experiencia de las drogas a una cierta cultura de los años 60, 70 y 80, e incluso ahora, cuando el uso recreacional de las mismas es algo común (Dr Heather Worthington, profesor de Children's Literature en Cardiff University, citado por Robehmed, sp). Además, no hay en sus diarios evidencia alguna, cuando sí que se menciona que solía comer ligero y disfrutar del Sherry, el cual procuraba tener siempre en sus aposentos de Christ Church Commons Room. No obstante, Carroll sí conocía a gente que usaba opio o láudano con fines medicinales, incluidos Dante Gabriel Rossetti, Lizzie Siddal, Henry Kingsley, and O.G. Rejlander (Susina 8).

Un ejemplo de esta asociación es la canción de Jefferson Airplane “White Rabbit” (1967), en la que queda totalmente explícita:

One pill makes you larger, and one pill makes you small  
And the ones that mother gives you, don't do anything at all  
Go ask Alice, when she's ten feet tall  
And if you go chasing rabbits, and you know you're going to fall  
Tell 'em a hookah-smoking caterpillar has given you the call  
He called Alice, when she was just small  
When the men on the chessboard get up and tell you where to go  
And you've just had some kind of mushroom, and your mind is moving low  
Go ask Alice, I think she'll know  
When logic and proportion have fallen sloppy dead  
And the White Knight is talking backwards  
And the Red Queen's off with her head  
Remember what the Dormouse said  
Feed your head, feed your head

La alusión directa a las pastillas, a sus efectos y a alimentar su cabeza / mente, aunque Dormouse no dice nada semejante en la obra original, señala que el mensaje es hacer un relato de la historia de Alice desde la perspectiva de que todo ha sido un “viaje” inducido por las drogas. No obstante, se envuelve todo dentro de un halo de ambigüedad, necesario para sortear la censura de la radio de la época.

Esta asociación entre sustancias alucinógenas y sus efectos y *Alice in Wonderland* continuó. La película *Matrix* (1999) hace incluso una referencia directa: “You take the blue pill, the story ends, you wake up in your bed and believe whatever you want to believe. You take the red pill, you stay in Wonderland, and I show you how deep the rabbit hole goes”. Sin embargo, en este caso se presuponía que “Wonderland” estaba más relacionada con la clarividencia, con despertar de verdad. Las complicaciones del universo propuesto en esta película van más allá del *nonsense* de Carroll o de cualquier adaptación de la obra, pero, en cualquier caso, se presenta como un mundo que puede asumirse como sueño o realidad y del que se entra o se sale eligiendo la pastilla adecuada.

La identificación de *Alice in Wonderland* con el mundo de las sustancias psicotrópicas llegó hasta tal punto que “*alice*” es un término slang para referirse al LSD (Parker 138). Además, se convirtió en un tópico popular, hasta el punto de existir una obra “anónima” llamada *Go Ask Alice*, en la que el narrador era un adolescente adicto a las drogas, siendo el libro su diario, hasta que muere por una sobredosis. En realidad, se trata de un tratado antidrogas, creado por Beatrice Sparks, una consejera juvenil mormona.

En cualquier caso, aunque Carroll no hubiese tenido intención alguna de hacer referencia a las drogas en su historia ni dar ese cariz a ese “viaje” de Alice, sí que se puede entender así desde el punto de vista del receptor, siendo la inmersión en la obra una forma de abstraerse del mundo real y viajar a otro de fantasía, consiguiendo a través de las páginas o de la pantalla. Sumergirse en Wonderland sería una herramienta para difuminar la distinción entre la normalidad y la realidad distorsionada “by calling to our attention the faulty assumptions under which this distinction is made” (Parker 149).

- Ciencia y matemáticas

Un análisis en clave científica y matemática de la obra, tratando de encontrar estos elementos, constituye lo opuesto al absurdo de la historia de Alice, es Wonderland a través del espejo, el orden contra el caos. Dado que Charles Dodgson era matemático, se especuló con que, estando muy al día de los descubrimientos de la época, pudo haber plasmado algunos de ellos, como enigmas o como sátiras, en las historias de *Alice*, ya que podría encontrarlos ridículos: “The parallels between Carroll's nonsense writings and symbolical algebra are striking: both stressed form or structure over meaning, using words (or other symbols) with multiple possible interpretations” (Pycior 165).

Además, al haberse publicado *On the Origin of Species* (Charles Darwin, 1859) unos años antes que Alice, se ha considerado que puede haber referencias al tema en la historia. Así, por ejemplo, “The Pool of Tears” sería una referencia al mar, donde se originó la vida, apareciendo criaturas como el dodo, que parece emerger de las aguas (Empson 346). Igualmente, el estudio de la historia natural y la fauna se había popularizado en la Inglaterra de la época, lo cual explicaría la inclusión de episodios como el encuentro de Alice con la paloma o las interacciones con las flores del Jardín (Lovell-Smith 27-53).

También se ha relacionado con la Teoría de Juegos, un enfoque desde la economía y otras áreas académicas para entender el comportamiento humano basándose en las distintas estrategias de los jugadores. Este sistema califica a la obra como “play literature”, alegando que la mayor característica de la aventura de Alice se emprende “voluntarily, disinterestedly, for its own sake”, y que la manera de entender su comportamiento es considerar que está jugando a un juego cuyas reglas no conoce (Blake 14 y 222). Además, el “juego” de Wonderland entra en bucles constantes (acertijos, laberintos...), en consonancia con el *nonsense*, y la única forma de pulsar el botón de “stop” es despertarse, cosa que Alice no sabe hasta que ocurre, y ni siquiera es una acción voluntaria.

También se han buscado claves ocultas en sus historias, alegando que en realidad eran poco menos que tratados matemáticos. De hecho, sí hay referencias matemáticas en la Alice, pero son más bien cuestiones paródicas y chistes. Por ejemplo:

“One side will make you grow taller, and the other side will make you grow shorter.”

“One side of what? The other side of what?” thought Alice to herself.

“Of the mushroom,” said the Caterpillar, just as if she had asked it aloud; and in another moment it was out of sight.

Alice remained looking thoughtfully at the mushroom for a minute, trying to make out which were the two sides of it; and, as it was perfectly round, she found this a very difficult question... (Carroll 46).

El chiste consiste en que parte superior de la seta, teniendo forma circular, sigue el principio de la geometría de Euclides, donde los puntos serían equidistantes, no habiendo “lados” como tales; Alice nunca podía encontrar los lados de un objeto redondo (Millikan sp).

De esta manera, Carroll demostraba cómo el *nonsense* y las matemáticas, aparentemente opuestos, eran compatibles, pudiendo llevar el uno al otro. Además, el álgebra simbólica, área que encontró un gran desarrollo en la época del escritor, alcanzaba algunos principios que este consideraba absurdos: “The point of Carroll's humor now seems clear: structure does not guarantee meaning; emphasis on structure over meaning, so basic to the symbolical approach, can lead to nonsense” (Pycior 167).

Pero, de nuevo, esto no debe ser tomado como más que otra área de la sociedad de la época, en este caso, la académica, reflejada en la historia de Alice. Ir más allá, buscando secretos matemáticos ocultos parece una extralimitación de la que el propio Carroll se mofaría.

## 12.2. La influencia de Alice en distintas áreas culturales. Imitaciones, *retellings* e inspiraciones.

Como uno de los libros más populares de la literatura infantil de la segunda mitad del siglo XIX, *Alice's Adventures in Wonderland* inspiró una gran cantidad de obras literarias, siendo algunas de ellas obvias imitaciones. En 1881, Carroll había empezado a anotar en sus diarios lo que él llamaba “books of the ‘Alice type’”, y entre ellos figuraban: *Mabel in Rhymeland or Little Mabel's Journey to Norwich* (Edward Holland, 1885), *From Nowhere to the North Pole* (Tom Hood, 1875), *Elsie's Expedition* (Frederick E. Weatherly, 1874), *Our Trip to Blunderland: Or Grand Excursion to Blunderland and Back* (Jean Jambon, 1877) y *Wanted - A King : Or, How Merle Set the Nursery Rhymes to Right* (Maggie Browne, 1890), por ejemplo (Morton Cohen

486). Sanjay Sircar estima que más de 150 imitaciones de Alice habían sido publicadas a la altura de 1972, siendo el punto álgido de estas producciones entre 1880 y 1890 (Sircar 30). También se dice que la mayoría de mujeres que escribieron “revisiones” de *Alice* estaban intentando describir y comentar la ideología doméstica junto a los nuevos desafíos a los que se enfrentaba el género femenino a finales del siglo XIX (Sigler 357).

Muchos de estos textos fueron continuaciones de la historia original, como *A Few More Chapters of Alice Through the Looking-Glass* (George T. Hartley, 1875) o *New Adventures of “Alice”* (John Rae, 1917). Otros fueron reinterpretaciones del tema propuesto por Carroll: *Eva’s Adventures in Shadow-Land* (Mary Nauman, 1872) o *A New Alice in the Old Wonderland* (Anna Richards, 1895), por ejemplo (Susina 76). En este último ejemplo encontramos a una Alice americana, fan de los libros de Carroll, que encuentra una puerta oculta en su habitación por la que accede a Wonderland y conoce a personajes de ambos libros. Podría ser considerado en la categoría de *fan-fiction*, si bien este término no estaba categorizado en aquella época.

Una de las primeras imitaciones obvias habría sido “Ernest”, parte de *Puss-Cat Mew and Other Stories For My Children* (Edward Knatchbull-Hugessen, 1871). En esta historia, Ernest pierde su pelota en un agujero y baja a buscarla, encontrándose en Toadland, donde conoce a Royal Toad, el Rey Sapo, que fuma un cigarro sobre una seta, concretamente una variedad venenosa, llamada en inglés “toadstool”, con lo cual se aprovecha el juego de palabras. En el prefacio del libro, el autor alude a la originalidad de su trabajo:

In traveling upon a path so often trodden before, it is difficult to avoid the occasional appearance, if not the reality, of plagiarism. I believe, however, that the only Tale to which such a suspicion might attach is that of ‘Ernest,’ which in some points has a family resemblance to ‘Alice in Wonderland.’ My excuse must be that both the general idea of the tale, and the parodies of certain familiar rhymes, were conceived and written by me long before the appearance of that admirable child’s book (Knatchbull-Hugessen 7).

Cuando Disney lanzó su largometraje animado en 1951, se encargó a Jon Scieszka que escribiese una versión adaptada del texto de Carroll para hacerlo más “adecuado” a la infancia contemporánea y sacarlo de la era victoriana (lo cual derriba una una base fundamental del libro). Por ejemplo, se trasladan las parodias de poemas a una del Jabberwocky, el

Gobblegooky. Además, en cuanto a la parte ilustrada, se centra en la versión de Disney y los diseños de Mary Blair. Esta adaptación fue el segundo libro producido por la compañía, aunque ya había lanzado una versión impresa de Wonderland basada en la película, en colaboración con Golden Books: *Alice in Wonderland meets the White Rabbit* (Jane Werner, 1951), al mismo tiempo que el estreno del largometraje animado, adaptado por Al Dempsey desde la película (no desde el libro), y, en vez de ilustraciones propiamente dichas, incluía imágenes del film.

En los años 90, con la informática y la robótica de plena actualidad, era inevitable una versión de *Alice* que se moviese en estos conceptos. *Automated Alice* (Jeff Noon, 1996) lo hace, pero se enmarca también en un viaje en el tiempo, a través del reloj del abuelo de Alice, el cual había pertenecido a la tía abuela Ermintrude, desde la época victoriana hasta 1998. Tanto el período elegido como el hecho de dar un nuevo protagonismo a un elemento tan característico de la obra original como el reloj, es una manera de no perder la conexión con la obra de Carroll, ya que en esta nueva historia el mundo en el que se encuentra Alice puede no ser tan extraño para un lector de los 90, pero sí para una protagonista del siglo anterior. No obstante, no muestra la realidad contemporánea a la obra de Noon, pero sí algo muy presente en la ficción de la época y la cultura popular: un mundo poblado por híbridos entre humanos y cyborgs por el que una Alice victoriana debe moverse, acompañada por Whippoorwill, el loro de la tía abuela Ermintrude. De la misma manera que en la historia de Carroll la protagonista se ve envuelta en un juicio (aunque inicialmente solo como testigo), esta Alice se convierte en la principal sospechosa de un caso de asesinato en el que las víctimas de los “Jigsaw Murders” aparecen con sus partes del cuerpo (o piezas) desordenadas. La protagonista, con ayuda de un robot, la “automated Alice” que da título al libro, debe tratar de resolver el misterio y regresar a su hogar, en el Manchester victoriano. El espíritu de la obra de Carroll se mantiene a través de las adivinanzas y juegos de palabras que Noon utiliza para construir esta narrativa adaptada a un nuevo público que estaría familiarizado más o menos directamente con la historia original.

Antes de interpretar el papel de Cheshire Cat en la adaptación cinematográfica de 1999, Whoopi Goldberg escribió *Alice* (1992), una historia que muestra a una Alice afroamericana que viaja en autobús desde Nueva Jersey hasta Manhattan para reclamar un premio que cree que cambiará su vida. La acompañan dos amigos: Robin, que es aficionado a los sombreros, y Sal, un conejo blanco invisible. Durante el viaje, la protagonista conoce a todo tipo de personas en el metro y aprende distintas lecciones sobre aceptación, prejuicios y amistad. Esta Alice

moderna está adaptada para representar a la comunidad afroamericana, pero también para trasladar la realidad de Wonderland, un mundo desconocido, a la de una gran ciudad o territorio que es extraño para la protagonista, quien, a su vez, es una extraña allí. Este enfoque no consiste en una fantasía total, ya que, si bien es una aventura improbable, sí es posible, dentro de unos márgenes. La representación de Mad Hatter a través de Robin es obvia y hace que un habitante del Wonderland canónico pueda pertenecer al mundo real, mientras que un conejo blanco invisible es no solo un guiño al White Rabbit de *Alice*, sino también a la imaginación y a la socialización a través de esta.

En 2004, la cadena de comida rápida Chick-fil-A publicó una serie de libros llamados “Classic Stories & Essential Values”, siendo uno de ellos un *retelling* de *Alice in Wonderland*, escrito por Mary Weber e ilustrado por Isidre Mones. El lenguaje está adaptado a un público norteamericano, ya que, por ejemplo, Knave of Hearts se convierte en Jack of Hearts. Además, la historia está muy simplificada y blanqueada, eliminando toda posible referencia a drogas. Blue Caterpillar fumando en su seta desaparece, sustituyéndose por una simple nota que reza “One side will make you taller, and the other will make you shorter” o haciendo que Alice coma queso en lugar de hongos (Imholz e Imholz sp). También se eliminó todo rastro de violencia grave, cambiando el “off with their heads” de Queen of Hearts por “put them behind bars” (Nichols 144).

En su afán moralizante (que hubiese disgustado a Carroll), el libro termina con las siguientes preguntas:

Classic stories like this one are fun to read, but also teach us about the world and ourselves. Wouldn't it be fun to share what you've learned with a brother, sister, friend, or parent? Find a quiet spot to talk, then use the following questions to discuss *Alice in Wonderland* and the valuable lessons it teaches.

- 1) Orderly people use logic to solve their problems. They think before they act or speak. In what ways does Alice try to bring order into Wonderland?
- 2) Sometimes we don't like rules, but they are needed to keep order. Without rules, you couldn't play croquet or other games. Where in the story does Alice expect there to be rules? How do rules help us?

3) Have you ever heard the phrase, "Order in the court"? In what ways is the Wonderland court NOT orderly? (citado por Imholz e Imholz sp).

En el extremo opuesto encontramos la versión de *Alice in Wonderland* de Pulp! The Classics (2015), que, con una Alice de estética hippie y psicodélica en la portada, parte de la premisa de que todo ha sido un viaje inducido por las drogas tras el consumo de setas y la compañía de fumadores de hookah, hasta acabar en los tribunales.

A través de los retellings, Alice ha visitado muchos lugares. Un ejemplo es Tumblr, como símbolo de las nuevas tecnologías, internet y las redes sociales. *Alice in tumblr-Land and other fairy tales of a new generation* (Tim Manley, 2013), es un compendio de micro-relatos actualizando cuentos infantiles, aparentemente acomodados para la juventud actual, basados en el contexto social contemporáneo (por ejemplo, el amor platónico de Blancanieves es el actor Ryan Gosling). La portada muestra a Alice, rubia y con su característico vestido azul con delantal blanco pertenecientes a la imagen popularizada por Disney, cayendo hacia el interior de la pantalla de un ordenador portátil. Las historietas tienen multitud de protagonistas, desde Blancanieves a Mulán, pasando por el Patito Feo o Robin Hood. Las que se refieren a Alice o a los habitantes de Wonderland son las siguientes:

- Alice drank her tea and scanned the news online. Even she had begun to believe that what she'd "seen" down the rabbit hole was just a figment of her imagination. She'd since majored in neuroscience; the human brain was fascinating! (Manley, 5)
- Alice was amazed at the wonder of her life. Her rent was reasonable, she'd just discovered Greek yogurt, and she had the password to her friend's Netflix account. She never thought of the past. Why should she? But then the Cheshire Cat posted some photos from a disposable camera online — of the White Rabbit with long hair, of the night they all stayed up till dawn just talking to the flowers — and God, it just brought her right back (26)
- Alice found herself in a magical world she'd only dreamed about: Tumblr-land. And there were so many sites! In ten minutes she'd researched the history of the Eiffel Tower, donated twenty dollars in a Kickstarter for a not-entirely-comprehensible art project, and learned, most important, never ever to go on Chatroulette again (54).

- Alice was stuck in a small room in Tumblr-land with a tiny door the only exit. She tried the password for it a few times, but couldn't get the right combination of uppercase and special characters. It gave her a hint question, but who could remember their childhood best friend's cat's maiden name? (72). En la ilustración correspondiente, justo a Alice se ven el pastel y la botellita de la historia original, pero sus etiquetas dicen "Like me" y "Share me", aludiendo a este tipo de interacción en las redes sociales.
- Wandering farther into Tumblr-land, Alice found her old friend the Caterpillar sitting atop a mushroom reading an e-book. "Who are you?" the Caterpillar inquired, and Alice immediately had an existential crisis (96).
- Feeling a little lost in Tumblr-land, Alice thought to herself, *I'm quite sure I knew who I was when I was sitting in my kitchen, but right now I'm feeling a bit...wireless*. Thankfully the Queen of Hearts had a surefire strategy she could follow to find herself. Alice spent the next hour taking selfies in Photo Booth (112). En esta imagen se la muestra con el cuello exageradamente largo, como en la ilustración de Tenniel en la que crece desmesuradamente por primera vez.
- Alice received an Evite from the Mad Hatter to have tea with the March Hare in an old-fashioned chat room. *How retro*, thought Alice, and typed '24/F' (156). En la ventana del chat se puede ver la conversación entre Mad Hatter y March Hare, cuyo diálogo recrea la canción del No-Cumpleaños. El público objetivo del libro probablemente lo leerá "cantando" en su mente, ya que la versión animada de Disney está muy arraigada en las generaciones a las que se dirige este *retelling*.
- Alice, the Mad Hatter, and the March Hare drank tea and discussed whether the dreams they'd always held were really helping them to be *happy*. Capitalism, the Mad Hatter argued, postponed their contentedness into an ever-receding future because of its emphasis on always striving for more. It was a thought-provoking conversation that ended with the kind of poignant silence that only old friends can share. Then Alice thought: "Is this silence getting so long it's awkward? Well, now that I've thought about it, it's definitely awkward. Oh crap. What movies are out right now? Quick, Alice, think!" (150).
- The Queen of Hearts threw a party to celebrate Alice's return. Alice was quite excited to have this opportunity to talk to her old friends and seek their help with her questions

of identity, the past, and the future. But then she got stuck on the corner Tweedledee and Tweedledum the whole night, and they were totally shwasted. Where did they find black-market Four Lokos?! (188).

- The White Rabbit was such a flake. Whenever he said to meet at eight, he'd never show up until at least eight thirty (214). En este caso, el Conejo no va mirando el reloj (que sí lleva en una mano), sino el móvil, ya que va enviando mensajes disculpándose por llegar tarde, poniendo excusas y afirmando que ya está llegando.
- Alice got a little philosophical when she was drunk, so she went to her friend the Cheshire Cat to talk out her concerns about the direction of her life. "Seems to me you're overthinking this whole thing," the Cheshire Cat advised. "I'd worry less about *who* you are, or *where* you're going, and just be it and go there. That's how I do it anyway". Then, he hacked into her computer and e-mailed links for tail-enhancement pills to everyone in her contacts list (222).
- Alice woke up, hungover, at the foot of the Caterpillar's mushroom. "You've changed," said the Caterpillar. "You are less sure of yourself than the last time you were here". Alice knew he was right. Life got more confusing with each year and there was no prescribed path for what to do next. How was she supposed to move forward? When she looked up, the Caterpillar was gone. He'd become something new and was flying away (258).

Podemos ver cómo el relato es en esencia el mismo, la cuestión de la identidad y no saber el significado real de las cosas, dudando de a dónde dirigirse, pero en otra etapa vital y realmente conectado con la vida real de los lectores, mayoritariamente pertenecientes a la generación *millennial*, es decir, los nacidos entre 1981 y 1993, que viven una situación de incertidumbre a causa de las recesiones económicas, la precariedad laboral y las expectativas incumplidas, no alcanzando las metas para las que se habían preparado. El camino correcto no les ha llevado al lugar que indicaban las señales y esta frustración genera una crisis de identidad generalizada donde todos pueden sentirse como Alice, sin saber qué ruta tomar, no porque no sepan a dónde quieren llegar, sino porque los obstáculos no dejan de aumentar. Los Cheshire Cats con indicaciones ambiguas y los Mad Hatters y March Hares con una situación similar no son de ayuda, y el graduado en neurociencia de Alice no la ha llevado más que a una confusión

mayor, viendo cómo, a pesar de que creía que conocía la mente humana, todo cambia, como Caterpillar, que se transforma en mariposa y se va volando, y ve que otras cosas y personas avanzan mientras ella se queda atrás. El relato circular de la obra original se ha trasladado a una realidad con la que la generación que recibe este *retelling* se siente identificada por vivirla cada día.

Alice fue protagonista también de campañas publicitarias. Más allá de tartas de cumpleaños y cajas de galletas (Parham 37), la petrolera BP adaptó una frase de “The Walrus and the Carpenter” como: “The time has come, the mot’s rist said” (Brooker 79), “Alice in Holidayland” promocionaba North-East Railway y “Alice’s Adventures in New Wonderland” hacía lo propio con el Parque Nacional de Yellowstone (Stoffel 18). Quizá uno de los casos más chocantes es el de la cervecera Guinness, que, entre otras cosas, versionó el poema “You Are Old, Father William”:

You are old, Father William,  
Without Any doubt,  
Though your hair is persistently blond.  
Your vigour and vim you attribute to stout,  
Of a brand you’re particularly fond (Parham 37).

Además, en el recopilatorio de Stoffel se pueden encontrar varios anuncios de esta campaña de Guinness, con Queen of Hearts pidiendo que corten la cabeza a una pinta: “Come and play croquet! Guinness builds strong muscles for sport!”. De la misma forma, Alice apareció junto a Duchess en una campaña de Wonder Bread: “‘My dear’, announces the Duchess, ‘everyone knows Wonder Bread helps build strong bodies 12 ways I approve!’” (Stoffel 18 y 91).

La historia de *Alice* también ha servido como inspiración en la música. Dado el peso que las canciones y poemas tienen en la obra original, parece un perfecto cierre de círculo que esta se convierta en parte de la cultura musical posterior. Además de la ya citada “White Rabbit”, de Jefferson Airplane, que relaciona directamente a Alice y Wonderland con las drogas, hay otras muchas canciones, álbumes y videoclips que muestran que la protagonista de los libros ha sido la musa para alguien más que para Carroll. Estos son algunos ejemplos:

- “Alice in Wonderland” (Neil Sedaka, 1963): *Tweedle dum, tweedle dee / You have made my life a fantasy / You don't know what you're doin' to me / My heart goes pitter patter / Cause I'm mad as a hatter for / Alice my little girl / There is no other in this whole wide world / Take me by the hand, tell me you understand / Alice, Alice in Wonderland.* Esta canción está dedicada a Alice, claramente, pero ¿a cuál? ¿Liddell o la Alice que viaja a Wonderland y cuyo apellido desconocemos? ¿Quién se supone que es el narrador? Se entiende que Lewis Carroll, por lo que la interpretación, dependiendo de la perspectiva con la que se mire la relación del escritor y Alice Liddell (o la consideración de sus sentimientos hacia ella) puede ser problemática.
- “Lucy in the Sky with Diamonds” (The Beatles, 1967): Esta canción estuvo prohibida en Reino Unido al considerarse que glorificaba el consumo de drogas. John Lennon, compositor principal, afirmó que, si bien el nombre era el de una compañera de clase de su hijo, la inspiración había sido *Alice in Wonderland*: “The images were from ‘Alice in Wonderland.’ It was Alice in the boat. She is buying an egg and it turns into Humpty Dumpty. The woman serving in the shop turns into a sheep and the next minute they are rowing in a rowing boat somewhere and I was visualizing that” (Sheff / Lennon en una entrevista de la revista *Playboy*, 3).
- “I am the Walrus” (The Beatles, 1967): El mundo de Wonderland fue una gran fuente de inspiración para este grupo. En este caso, fue la historia de “The Walrus and the Carpenter” la que motivó esta canción de letra surrealista, aunque Lennon afirmó que, en su momento, no era consciente del mensaje satírico sobre el capitalismo que el poema de Carroll contenía:

To me, it was a beautiful poem. It never dawned on me that Lewis Carroll was commenting on the capitalist and social system. I never went into that bit about what he really meant, like people are doing with the Beatles’ work. Later, I went back and looked at it and realized that the walrus was the bad guy in the story and the carpenter was the good guy. I thought, Oh, shit, I picked the wrong guy. I should have said, “I am the carpenter.” But that wouldn’t have been the same, would it? (singing) “I am the carpenter....” (Sheff / Lennon 3).

- *The Mad Hatter* (Chick Corea, 1978): Este álbum de jazz no solo lleva el nombre de un personaje tan popular de la obra, sino que todas las canciones tienen títulos que hacen referencia a Wonderland: “The Woods”, “Tweedle Dee”, “The Trial”, “Humpty Dumpty”, “Falling Alice”, “Tweedle Dum”, “Dear Alice”, “The Mad Hatter”, “The Rhapsody”.
- “Don’t Come Around Here No More” (Tom Petty, 1985): Se trata de un videoclip dirigido por Jeff Stein y que ganó el premio a Mejores Efectos Especiales en los MTV Music Awards de 1985. El vídeo comenzaba con Alice (interpretada por Wish Foley) acercándose a Blue Caterpillar (Dave Stewart, de Eurythmics, co-autor de la canción junto a Petty), que estaba tocando un sitar. Pronto la chica se encuentra como una invitada no deseada en la fiesta del té. Petty, como un diabólico Mad Hatter, le arroja a una taza de té gigante. Finalmente, Alice es convertida en una tarta que Petty y los demás integrantes de la banda se comen, mientras ella es consciente horrorizada. Se grabó un final alternativo, donde no es devorada, tras el escándalo suscitado por esa escena.
- *Alice* (Tom Waits, 2002): Este álbum había sido compuesto originalmente para un musical en 1992, pero no se grabaron las 15 canciones hasta diez años después. La obra, la segunda de una trilogía de Robert Wilson, exploraba la relación entre Carroll y Alice Liddell. Las cintas fueron robadas cuando alguien rompió la ventana del coche de Waits y se las llevó, y no fueron recuperadas hasta un tiempo después, tras pagar una recompensa de 3.000 dólares, pero ya habían sido objeto de contrabando. Las canciones no tienen una narrativa lineal y, según Waits, son “adult songs for children, or children’s songs for adults. It’s a maelstrom or fever-dream, a tone poem, with torch songs and waltzes ... an odyssey in dream logic and nonsense” (Waits, citado por Nichols 150).
- “Mad Hatter” (Lynyrd Skynyrd, 2003): Esta canción está dedicada a su bajista, Leon Wilkeson, que había fallecido dos años antes.
- “Tweedle Dee and Tweedle Dum” (Bob Dylan, 2001): Esta canción está dedicada a la América post 11-S, aunque también se dice que es una sátira de las elecciones presidenciales del año 2000 (Nichols 147).
- *Goodbye, Alice in Wonderland* (Jewel, 2006): El álbum, que incluye una canción con el mismo título, no quiere ser un cuento de hadas sino la historia de un viaje: “Tells the

story of my life from Alaska to being homeless to that little bottle that said ‘Drink Me’, which was my career” (Jewel en una entrevista a *Rolling Stone*, citada por Nichols 150).

### 12.3. Parodias y apariciones en otras historias.

La historia de *Alice* y todo lo que la rodea ha inspirado también tramas de otros materiales. Por ejemplo, *Prohibido leer a Lewis Carroll* (Diego Arboleda, 2013). Este libro infantil se sitúa en 1932, con la aventurera Eugéne Chignon, una institutriz francesa que viaja a Estados Unidos para cuidar a una niña que está obsesionada con *Alice’s Adventures in Wonderland* y cuyos padres le prohíben cualquier contacto con la obra, aleccionando a la institutriz acerca de esto. Pero precisamente en ese momento se anuncia que Alice Liddell, inspiración para la protagonista de las historias de Carroll, visitará Nueva York para celebrar el centenario del nacimiento de Carroll, con lo que su misión deberá ser ocultarle este hecho a la niña. Durante toda la historia, desde el inicio con el viaje en barco a América, Eugéne se topará con todo tipo de personajes extravagantes que encajarían bien en Wonderland, insistiendo en que la línea entre fantasía y realidad puede ser en ocasiones extremadamente difusa.

En un registro totalmente distinto, la novela *Los Crímenes de Alice* (Guillermo Martínez, 2019) plantea una serie de asesinatos relacionados con la Hermandad Lewis Carroll, la intención de publicar sus cuadernos y una página misteriosamente desaparecida que podría contener la clave del fin de la relación del escritor con la familia Liddell, un secreto por el que alguien está dispuesto a matar.

También en términos de crímenes e investigaciones policiales, esta vez en formato televisivo, encontramos el episodio doble “El Misterio del Número 17”, al final de la serie *Los Misterios de Laura* (2009-2014), en el que la búsqueda de claves matemáticas ocultas en un ejemplar de *Alice Through the Looking-Glass* (y por medio del ajedrez) se convierte en la obsesión de alguien que deja un reguero de muertes a su paso con el fin de obtener una fórmula que le permita resolver antiguas cuestiones relacionadas con los números primos. El importante papel de un hospital psiquiátrico en la trama, unido a la relación con las matemáticas aluden a teorías populares acerca de Lewis Carroll y su obra, dejando implícita su presencia en el imaginario colectivo.

En la película musical *Puttin' on the Ritz* (1930) hay una secuencia de seis minutos sobre *Alice in Wonderland*, con Joan Bennett en el papel de Alice, que atraviesa el Espejo y se encuentra con algunos personajes hasta acabar bailando con un coro de naipes (Schaefer 201).

El conocido personaje de Betty Boop también recreó las aventuras de Alice en el cortometraje *Betty in Blunderland* (1934, año en el que también participó en una versión de Cenicienta, *Poor Cinderella*). Betty era una caricatura de una muy sexualizada bailarina “flapper” de la época cumbre del jazz en los años 30. Inicialmente, representaba la antropomorfización de un perro poodle (Nichols 103). En *Betty in Blunderland* (que se inspira en los dos libros), la protagonista está haciendo un puzle de *Alice* mientras canta. Es muy tarde y cuando, muy cansada, coloca la pieza de la cabeza de White Rabbit, este cobra vida y desaparece a través del espejo. Betty lo sigue y, al pasar al otro lado, se encuentra en una estación de metro, por la que accede a los pasadizos que llevan a Wonderland / Blunderland. Tras tomarse una “shrink-ola” (de aspecto muy similar a la cerveza), encoge, aunque no lo hace su vestido, el cual ha cambiado al pasar tras el espejo, asemejándose más al clásico de Alice, al igual que su pelo, que parece más largo y menos rizado. No obstante, eso se soluciona con una ducha que, desde el techo, hace que el vestido se adapte a su nuevo tamaño. Al encontrarse el sombrero de Mad Hatter, que ha abandonado la escena antes de su llegada (tras tomarse varias tazas de té de un trago), Betty comienza a sacar de este a personajes que reconoce al instante, en un paralelismo con los magos que sacan conejos de la chistera. La protagonista parece tomarse con naturalidad todo lo que va ocurriendo: Ya conoce Wonderland, el canon de *Alice* existe en su realidad, es una cuestión metacultural. Interactúa cómodamente con los personajes, haciendo referencias a las historias de Carroll. Tras una sucesión de mini sketches durante el número musical, el Jabberwocky sale por sus propios medios del sombrero y se lleva a Betty en lo que parece un guiño a King Kong (cuya primera aparición cinematográfica había tenido lugar en 1933, un año antes). Los habitantes de Wonderland tratan de salvarla sin éxito y todos, incluida Betty, caen por un precipicio, pero no les ocurre nada porque es justo cuando ella despierta. De nuevo, el despertar de la protagonista en el punto álgido de peligro sigue siendo la tendencia habitual. Este cortometraje es un guiño a ambos libros y a cómo han calado en la cultura popular, ya que ella misma es una fan de Alice y sus aventuras, no solo conociendo la historia y a los personajes (con los que tiene mucha familiaridad), sino teniendo *merchandising* relacionado, como el puzle. Además, su animación es similar a la de *Alice Comedies* de Disney,

emitidas una década antes, con un estilo muy parecido en los habitantes de Wonderland, tanto en su estética como en su trato a la visitante. No obstante, además del homenaje directo, haciéndose evidente el calado de las historias de Carroll en la sociedad, hay elementos que son fruto de su época, como el metro o la alusión velada a King-Kong. No es una adaptación de *Alice*, sino una demostración de su sitio en ese nuevo contexto histórico-social.

También la popular Kitty White (*Hello Kitty*), la creación japonesa de Sanrio que aparenta ser una gatita antropomórfica o una niña con rasgos felinos, hizo una visita a Wonderland en una versión animada de *Alice*, en 1993, bastante fiel al libro, con Kitty en el papel de la protagonista que, en este caso, está mucho más ansiosa por volver a casa (Nichols 189).

Alice y los demás personajes de la obra original también han aparecido como “invitados” en otros contenidos. Por ejemplo, *The Care Bear Adventures* (Los Osos Amorosos), una exitosa serie animada de los años 80, tuvieron un especial en forma de película, *The Care Bears Adventures in Wonderland* (1987), durante la cual estos viajan a Wonderland. Allí se encuentran con Mad Hatter, Cheshire Cat, White Rabbit y el Jabberwocky, si bien su diseño ha sido tan distorsionado que al propio Carroll le costaría reconocerlos (Nichols 113). Otros personajes aparecen, aunque a veces sus roles están cambiados, por ejemplo, Queen of Hearts no es una villana. De hecho, el antagonista es un personaje inexistente en la obra original, Wizard of Wonderland, que quiere arrebatarse el trono a la princesa que pronto será coronada (y que tampoco aparece ni se menciona en los libros ni otras adaptaciones). Los pequeños secuaces de este mago son dos cerdos llamados Dee y Dum, clara alusión a los gemelos Tweedle. Los Osos llevan a una niña llamada Alice que tiene una gatita llamada Dinah, ya que su parecido con la princesa puede hacer que sustituya a la chica secuestrada. Ella tiene problemas de autoestima, que va superando gracias a los Osos, mientras se enfrenta a los desafíos del villano. Algunas de las canciones mantienen el espíritu de Carroll, como “Mad about Hats”, cantada por Mad Hatter, en contraste con el look y la actitud raperos de Cheshire Cat (Nichols 114).

La saga de cómics de *Batman* (DC) se caracteriza por un amplísimo abanico de villanos extravagantes, y uno de ellos ha sido Mad Hatter. Este personaje, creado por Bob Kane y Bill Finger, era un neurocientífico llamado Jervis Tetch que estaba obsesionado con *Alice's Adventures in Wonderland*. Su primera aparición fue en *Batman #49* (en octubre de 1948), cuando el superhéroe frustra su intento de robo en un club náutico. Tetch, que tiene el poder de

controlarla mente, es encerrado en un hospital para criminales trastornados. No obstante, esta suerte de prisión no es muy segura y, por tanto, es común que villanos como él escapen constantemente.

Durante las siguientes décadas, Tetch se volvió más oscuro y desarrolló una tendencia a, por medio de mensajes subliminales, secuestrar niñas rubias y venderlas como esclavas. Si bien su apariencia se fue modificando, siempre ha sido reconocible por su sombrero. Actualmente es pelirrojo (como el de la adaptación de Tim Burton) y, al igual que el de las ilustraciones de Tenniel, tiene la cabeza desproporcionadamente grande y dientes de conejo.

También aparecen Dumfrey y Deever Tweed, que son primos y no hermanos, pero constituyen una obvia representación de los gemelos Tweedle. Juntos lideran la Wonderland Gang, una organización criminal de la que también forman parte Walrus, Carpenter, Lion, Unicorn y March Hare. Además, manipulan los poderes mentales del Mad Hatter para reclutarle, en el número #841 de *Batman: Detective Comics*, haciéndole creer que asume el liderazgo, aunque son los Tweed quienes están realmente al mando. La propia Alice está representada como el alter ego de Elizabeth Kane, gemela de Batwoman y su enemiga, liderando la “Religion of Crime”. Este personaje habla principalmente con frases de la obra de Carroll.

La serie de televisión *The Simpsons* (Matt Groening, 1987 - Actualidad) es un océano de cameos y parodias y, por supuesto, tanto Alice como Wonderland y sus habitantes han sido aparecido varias veces. Por ejemplo, en el último episodio de la séptima temporada “Summer of 4 Ft. 2” (1996), Lisa, que trataba de hacerse pasar por una adolescente despreocupada, tiene alucinaciones fruto de la tentación de entrar en la biblioteca. En estas ve a varios personajes literarios, como Pippi Långstrump, invitándola a entrar, y un momento en el que Alice, en medio de su intento de convencerla, se interrumpe para decirle que no lo haga, que es una trampa, pero es arrastrada fuera de escena por Mad Hatter, que la apunta con una pistola.

No es la única referencia a *Alice in Wonderland* en la serie: en los créditos iniciales del episodio especial de Halloween “Threehouse of Horror XXIV”, dirigidos por Guillermo del Toro, la forma de Lisa de llegar al sofá (gag recurrente en todos los capítulos) es una caída similar a la de Alice por la madriguera del conejo, pero con guiños a *Pan’s Labyrinth* (Guillermo del Toro, 2006), ya que su vestido es similar al de la protagonista de la película. Además, aterriza al lado del Hypnotoad de *Futurama* (otra serie de Matt Groening). Otros momentos que

incluyen guiños a Alice son “Lisa’s Wedding” (1995), con ella siguiendo a un conejo blanco hasta el puesto de una adivina (dando pie a la trama del episodio) o “Moe Baby Blues” (2003), cuando Maggie quiere que el tabernero le lea *Alice in Wonderland*, pero él se niega, diciendo que es problemático porque habla de niñas consumiendo setas (“chicks popping mushrooms”).

De hecho, más allá de la pantalla, en formato de cómic, Lisa vuelve a convertirse en una suerte de Alice en *Lisa in Wordland* (1995), que comienza cuando Snowball, el gato de la familia, tira de una estantería un ejemplar de *The Annotated Alice* (Martin Gardner, 1960). Esto es importante porque, al igual que *Betty in Blunderland* comienza con la protagonista haciendo un puzle de *Alice*, en este caso lo que se nos muestra es una edición anotada, un estudio de la obra original; Lisa no era una lectora casual, sino que su afición por las historias de Carroll tenía una gran faceta académica, cosa que encaja con el personaje. Este libro golpea a Lisa en la cabeza, con lo que entendemos que lo que sucede a continuación es un sueño o una alucinación. En este pasaje, la niña sigue a su propio “White Rabbit” (Ned Flanders) hasta un mundo lleno de juegos de palabras (por ejemplo, la letra T hace las veces de té / tea por su similitud fonética), figuras retóricas y metáforas, con personajes como un dinosaurio - thesaurus o un enorme tablero de scrabble que sustituye al ajedrez.

Uno de los campos en los que ha triunfado el viaje de Alice ha sido en la sátira política. Hay innumerables parodias, tanto en libros como viñetas, que han transformado Wonderland en el territorio correspondiente. Una de las primeras sátiras populares llegó en 1902 en forma de viñetas, *The Westminster Alice*, publicadas en *The Westminster Gazette* de Londres, escritas por Hector Hugh Munro (bajo el pseudónimo de “Saki”) e ilustradas por Francis Carruthers Gould, con un estilo que imitaba el de Tenniel. Los personajes parodiaban a distintas figuras políticas de la época: Joseph Chamberlain (Queen of Hearts, Red Queen y Mad Hatter), Arthur Balfour (White Queen y March Hare), el Marqués de Salisbury (King of Hearts y Dormouse) el Arzobispo de Canterbury, Frederick Temple (Duchess) y Redvers Buller (Humpty Dumpty).

Varios libros han recopilado estas viñetas a lo largo de los años, llegando a construir una historia con ellas, agrupándolas en distintos escenarios y temas:

- *Alice in Downing Street*
- *Alice in Pall Mall*
- *Alice at Lambeth*

- Alice and the Liberal Party
- Alice anywhere but in Downing Street
- Alice in difficulties
- Alice at St. Steven's
- Alice lunches at Westminster
- Alice in a fog
- Alice has tea at the Hotel Cecil
- Alice goes to Chesterfield
- The Aged Man
- Spades in Wonderland

En 1910 apareció una nueva Alice, *Alice in Plunderland*, por “Loris Carllew”, presentando a Lloyd George como “Welsh Rabbit” (Thomas 359).

Las dos Guerras Mundiales fueron un gran caldo de cultivo para la sátira política basada en la historia de Alice. James Dyrenforth y Max Kester publicaron *Adolf in Blunderland*, presentando a Hitler como un escolar poco atractivo que se encuentra con Red Queen. Del mismo modo, Michael Barsley creó en *Alice in Wunderground* una versión aún más siniestra del Jabberwocky: “Twas danzig and the swastikoves / Did heil and hittle in the reich. / All nazi were the linden groves, / And the neu-raths julestreich” (Parham 36, citada por Brooker 78). No son los únicos ejemplos de la utilización de *Alice* en las sátiras sobre Hitler: El dictador fue representado en distintas caricaturas directa o indirectamente; por ejemplo, se le mostraba jugando al croquet con Europa como campo en el *Daily Express* del 31 de Octubre de 1944, se criticó la situación en la que había sumido a Alemania en *Alice in Rationland* en 1939 (en el magazine satírico *Punch*) y también se le parodió junto a su comandante en jefe, Hermann Göring en una versión de la fábula de “The Walrus and the Carpenter” en 1942. También en *Punch* se publicó una serie llamada *The Voter in Wonderland*, presentando a un votante que debía decidir entre los gemelos idénticos Tweedle en las elecciones generales de 1950 (Thomas 361).

Tal como Stephanie Lovett Stoffel recoge en *The Art of Alice in Wonderland*, estas sátiras se aplicaron a más temas políticos, como la posguerra en Estados Unidos y el despilfarro de dinero, mostrándose a Alice nadando en un mar de tinta roja (Stoffel 90). Alice fue también

una inspiración constante para las caricaturas políticas en los sesenta y setenta, especialmente en los trabajos de Leslie Gibbard para *The Guardian* (Stoffel 10).

Más recientemente, en 2017, se publicó *Alice in Brexitland*, firmado por “Leavis Carroll” (pseudónimo bajo el que se hallaban Lucien Young como escritor y Ollie Mann a cargo de las ilustraciones). La portada muestra una parodia del encuentro de Alice con Cheshire Cat (una caricatura de Nigel Farage) y la frase “You don’t have to be mad to live here, but it helps”. En este libro, dedicado a David Cameron (“without whom this book would not have been written”), se parodian distintos personajes jugando con los nombres, en algunos casos como haría el propio Lewis Carroll: The Corbyn-pillar (Jeremy Corbyn), Dave the Camerabbit (David Cameron) o Trumpty Dumpty (Donald Trump, retratado en un color naranja intenso, sentado sobre un muro que pretende que paguen los mexicanos y con un móvil en cuya pantalla se puede ver el logotipo de Twitter, la red social que suele utilizar para sus mensajes más incendiarios). También aparecen Nigel Farage como Cheshire Cat (“The Cheshire Twat”) y Boris Johnson y Michael Gove como Tweedledee y Tweedledum (“Tweedleboz” y “Tweedlegove”). Los títulos de los capítulos van acorde a lo que estaba ocurriendo con el Brexit en la época de publicación y a los protagonistas políticos del momento (2017, si bien desde entonces han entrado nuevas personalidades al juego y algunos cambios en el *statement*, como el ascenso de Boris Johnson a la presidencia en 2019). Estos son los títulos de los capítulos:

- Chapter I: Down the Brexit-Hole
- Chapter II: Furioser and Furioser
- Chapter III: Advice from a Corbyn-pillar
- Chapter IV: The Cheshire Twat
- Chapter V: A Mad Tea Party
- Chapter VI: Trumpty Dumpty
- Chapter VII: Tweedleboz and Tweedlegove
- Chapter VIII: The Queen of Heartlessness
- Chapter IX: The House of Cards
- Chapter X: It Was All a Dream

Pero además de teóricos, críticos, escritores, ilustradores, cineastas, dramaturgos y otros artistas, hay más individuos que han versionado la obra, que han creado su propia Alice, en el mismo Wonderland o en uno totalmente distinto. Se trata de la creciente comunidad de autores de *fan-fiction* o “*fanfics*”. Esta forma de mantener viva la historia de Carroll, adaptada a públicos muy específicos se encuentra en creciente expansión. La principal plataforma de *fan-fiction* online, *Archive of Our Own* (AO3), cuenta con más de 6.829.000 trabajos y 2.988.000 usuarios. Sin embargo, esta no es una fórmula nueva; de hecho, podríamos clasificar algunas de las primeras imitaciones de *Alice in Wonderland* dentro de esta tipología, la cual se describe como “the unauthorised adaptation and re-writing of media texts” (Mirmohamadi 5). El *fan-fiction* puede entenderse como una derivación de la obra primaria, ya que surge como resultado evidente del proceso activo de lectura que un lector anónimo hace de esa obra (González-Rivas 103).

Por tanto, se trata de una narración creada por y para la diversión de los aficionados de la obra original y se diferencia de los géneros literarios tradicionales por ser menos popular y no constar necesariamente en un registro oficial. No obstante, algunos autores registran la propiedad intelectual de sus historias, y los portales en los que se publican ofrecen cada vez más garantías de copyright. Además, algunas editoriales están utilizando estas páginas para buscar historias y talentos, siendo un vivero de posibles autores que acabarán publicando historias inéditas, en muchas ocasiones el propio “*fanfic*” con algunos cambios sustanciales. Por ejemplo, la trilogía *50 Shades* de E.L. James, (2015-2018) nació como un *fanfiction* de la saga *Twilight* (Stephenie Meyer, 2008-2011) y *Harry Potter and the Cursed Child* (Jack Thorne y John Tiffany, 2016), que surgió como obra de teatro *fan-fiction* fue catalogado como canónico por la autora original de la saga, J.K. Rowling.

En *Archive of Our Own* hay 4.830 *fan-fiction* sobre *Alice*. Algunos de ellos son de contenido adulto, otros son *crossovers*, sobre todo con personajes de la saga de Harry Potter, o poniendo a otra persona o personaje en el lugar de Alice, desde un cantante de pop coreano (k-pop) hasta el Joker. También pueden encontrarse cambios de escenario (la protagonista acudiendo a una escuela de magia o formando parte de una banda de rock junto a Marilyn Manson), *retellings* que involucren a las verdaderas hermanas Liddell o que tengan lugar en un contexto de guerra mundial (basada en hechos reales o totalmente ficticia). Estos son solo

algunos ejemplos de los relatos, algunos de los cuales superan las 500.000 palabras, teniendo la obra original de Carroll 26.432.

Con todo esto, queda claro que el lore de *Alice* está tan establecido en el imaginario colectivo que se pueden crear distintos tipos de contenido sin necesidad de dar demasiado contexto referenciando a la obra real: la mayoría de la gente entiende qué es caer por la madriguera del conejo y reconoce a la figura autoritaria que demanda que le corten la cabeza a cualquier enemigo, con lo que la presentación de estos elementos puede ser directa, sabiendo que la audiencia tiene conocimiento previo de su historia original y lo que representan, extrapolándolos a ese nuevo contexto.

### 13. Conclusiones

Desde un cuento en un paseo en barca hasta un imperio en la cultura popular hay un viaje muy largo. El agujero de la madriguera del conejo ha llevado a Alice y a todo su mundo a través de más de 150 años de historia, cientos de adaptaciones a todos los medios, procesos de domesticación y miles de interpretaciones. Cada generación tiene su *Alice*, pero, en realidad, hay muchas más Alices. La cuestión de las adaptaciones ha servido para acercar la obra a distintos públicos, la domesticación hizo más sencillo el portal hacia un clásico. Porque *Alice's Adventures in Wonderland*, la obra original de Carroll, sigue siendo relevante. ¿Cómo podría pasar de moda una historia en la que una niña, buscando escapar de una realidad aburrida, sueña con un mundo en el que impera el *nonsense* y está lleno de personajes extravagantes que, pese a intimidar, causan fascinación? Por supuesto, obras similares han caído en el olvido, de ahí que la cuestión del marketing, desde su inicio, haya sido muy importante, siendo crucial la intervención (o intervencionismo) de Disney a la hora de convertir lo que ya era un clásico en una pieza fundamental de la cultura popular. Fueron muchos los factores que a lo largo de más de un siglo y medio perfilaron y construyeron la imagen que *Alice in Wonderland* tiene en la actualidad y su relevancia en la sociedad, por lo que el recorrido temporal y temático que se hace en esta tesis es fundamental para alcanzar un entendimiento completo.

Para dar contexto a esta investigación, tras un Capítulo 1 introductorio en el que se presenta el caso de estudio, en el Capítulo 2 se expone un marco teórico que se centra en cuatro aspectos: el lugar de Lewis Carroll y su obra en la literatura, las cuestiones de adaptación y domesticación, la importancia de Disney como adaptador de cuentos de hadas y el entendimiento de la cultura popular a día de hoy. Con esto se sientan las bases del estudio del caso específico de *Alice in Wonderland*.

La obra ha interesado a diversas disciplinas académicas, desde los estudios traductológicos a la filosofía, por lo que el Capítulo 3 es un breve recorrido general por los estudios que se han hecho de la obra original y sus adaptaciones, determinando las temáticas que han suscitado más trabajos teóricos. No obstante, hasta ahora ninguna otra investigación se había ocupado de analizar toda la historia de la obra y sus distintas versiones hasta la actualidad, puestas en relación con cada contexto y atendiendo a la domesticación que evolucionaba con una sociedad en permanente cambio, como se ha abordado en esta investigación.

La historia original, como se ha visto en el Capítulo 4, tenía potencial desde el principio, por distintas cuestiones:

- Era novedosa, ya que se distanciaba de la tónica habitual de los libros infantiles, que trataban de ser didácticos y moralizantes, incluso los de fantasía. *Alice in Wonderland* era puro entretenimiento.
- Se trata de una historia derivada directamente de la narrativa oral, ya que nace de los cuentos que Carroll inventaba para Alice Liddell y sus hermanas.
- El texto tiene puntos de interés también para el público adulto, con lo que puede atraer a una audiencia doble.

La obra original presenta un contexto específico que llega a ser protagonista de la historia, siendo tan importante como otros elementos narrativos, por lo que la domesticación no solo es en muchos casos necesaria, sino también deseable. Si Carroll hubiese escrito el libro en cualquier otro período histórico, el texto contendría elementos del mismo. Por tanto, el potencial de adaptación de estos elementos puede ser y es una clave importante para la actualización de *Alice* sin perder su esencia.

Como se refleja en el Capítulo 5, el propio autor comenzó la labor de adaptación de su obra con *The Nursery Alice*, al detectar que había una parte de la audiencia potencial a la que se le podían simplificar las cosas, además de conceder mayor protagonismo al narrador intermediario, el que leería la historia al receptor principal. La faceta de simplificación es una de las más empleadas desde entonces y aun en la actualidad a la hora de adaptar cuentos en general y *Alice* en particular, con ediciones más sencillas que ponen de relevancia ciertos aspectos de la historia y suavizan o, directamente, suprimen otros, como referencias históricas que a día de hoy se considerarían obsoletas, como las *bathing machines*. Sin embargo, también ocurre lo contrario en las ediciones destinadas a una audiencia adulta, se les añade introducciones y comentarios académicos, proliferando las ediciones anotadas, dando a entender que existe un interés más allá de lo puramente narrativo.

El hecho de que la historia saltase de las páginas a otros formatos requirió nuevos métodos y formas para adaptarla, los cuales se estudian en los siguientes capítulos (6, 7, 8 y 9).

En el caso del teatro, no pudiendo llevar a cabo determinadas escenas y transiciones (como, por ejemplo, los cambios de tamaño), hubo que optar por soluciones imaginativas y contar con que, con el paso del tiempo, la historia era cada vez más familiar para la audiencia potencial, por lo que se dirigían a un espectador que ya había entrado en contacto con el universo de Wonderland (ya fuese a través del libro o de alguna adaptación). Esa circunstancia posibilitó nuevas narrativas sin perder la esencia del original, con un hilo conductor base y meta-referencias en algunos casos. El ejemplo del ballet de la Royal Opera House demuestra que, incluso sin diálogos ni monólogos, siendo el lenguaje tan importante para la obra, es posible comunicar, sabiendo hacer los cambios necesarios y contando con la popularidad de la historia.

La importancia del lenguaje y las palabras en *Alice's Adventures in Wonderland* fue el primer obstáculo con el que se topó el cine, ya que en su primera época era mudo. No fue sencillo trasladar la historia a la pantalla durante los primeros intentos, pero el avance de la técnica, la introducción del sonido y los efectos especiales dieron nuevas posibilidades a las adaptaciones en formato audiovisual, tanto para cine como para televisión, que el teatro no tenía. El punto decisivo lo marcó Disney. Aunque la “disneyfication” que sufrió la obra no fue inicialmente bien recibida, poco a poco se ganó su espacio gracias a los reestrenos y al hecho de formar parte de un universo de contenidos de entretenimiento, inicialmente destinados a un público infantil pero pronto diversificados, que se acabaron prácticamente imponiendo como un monopolio de adaptaciones de cuentos de hadas a nivel de cultura popular.

También fue importante la apuesta por el formato de animación, el cual dio posibilidades a nivel de imagen que desafiaban todo lo producido hasta la fecha, intensificándose la sensación onírica y el mundo fantástico que era Wonderland. Al combinarse esto con *merchandising* con estética Disney, que se sumó al ya existente en base a las ilustraciones de Tenniel y con otros conceptos como las atracciones de los parques temáticos, la *Alice* disneyficada se ganó su sitio en el imaginario colectivo, al igual que las versiones de la compañía de otros cuentos como *Snow White* o *Peter Pan*. Además, esta popularización de *Alice in Wonderland*, pese a que situaba esta adaptación como un “enemigo a batir”, permitió que proliferasen más versiones y reinterpretaciones, así como otros tipos de referencias, ya que la historia alcanzaba cada vez más rango de audiencia con lo que se multiplicaba el público que ya estaba familiarizado con Alice y su mundo aunque no hubiese leído el texto original.

Esto permitía la experimentación, que puede ejemplificarse con el live-action de la propia compañía, casi sesenta años después del largometraje animado: la versión de Tim Burton de 2010. En ese caso se presentó una aventura que no solo no se parecía a la historia original, sino que la daba por establecida como canon. Esa segunda visita de Alice a Wonderland (o Underland) podía plantearse sin necesidad de introducción directa, con flashbacks muy breves que se presentan justo antes del clímax final, porque la audiencia ya conoce a la mayoría de personajes y sabe lo que ha ocurrido antes (aunque la protagonista no lo recuerde).

Desde la publicación de la obra original, la forma de vender la historia fue clave para posicionarla entre su público objetivo. Como se estudia en el Capítulo 10, el marketing a través de la elección de portadas, el uso de las *dust jackets* y los *focus groups*, así como la gran importancia que se le concedió a las ilustraciones, fueron las bases principales para su popularización. Con el tiempo y las adaptaciones que fueron surgiendo, distintos medios se pusieron a disposición de la labor promocional, siendo también testimonio de cada época. Así, *Alice* fue presentada al mundo de diversas formas, desde el sistema de estudios del primer Hollywood hasta la popularización de internet y las redes sociales, pasando por la gran importancia de la televisión, la cual no solamente sirvió como soporte para series, películas y programas especiales, sino que incluso fue parte activa de un *retelling*, funcionando como portal de entrada a Wonderland, lo cual reflejaba también la relación del público con la historia, llegando a ella a través de la pantalla.

La evolución también se reflejó en el vestuario, el cual se estudia en el Capítulo 11. Pese a que el vestido de Alice en la obra original y sus primeras ediciones coloreadas era principalmente amarillo, con volantes y lazos y una crinolina (aunque no muy amplia, a petición del propio Carroll, a quien no le gustaba este elemento), el que pervive en la mentalidad colectiva es el azul que, aunque ya había aparecido, fue popularizado y simplificado por Disney en su película animada de 1951. Aunque la mayoría de adaptaciones recurren a ese color, en algunos casos se ha jugado con otros tonos, como el violeta, en el ballet de la Royal Opera House de Londres (2011) o se ha dado más relevancia al vestuario como elemento visual, relacionándolo con la trama y los escenarios, como ocurre en la adaptación de Tim Burton de 2010.

Todo esto se combinó con crossovers y otras referencias en la cultura popular, analizadas en el Capítulo 12, poniendo a Alice y a su mundo en relación con otros personajes,

contenidos y universos, con lo que se legitimaba su posición, se alcanzaba más público y se retroalimentaba su narrativa en otros formatos, ya que encajaba incluso en formas más interactivas como los videojuegos o el rol. Cuanta más presencia tenía, más se asentaba en la cultura popular, y cuanto más se asimilaba la historia, más contenidos eran susceptibles (y deseables) de producirse. Todo esto se incrementó tanto con los estudios académicos de distintas disciplinas como con la conversación social, incluidas las teorías más o menos infundadas sobre el verdadero significado de la obra. Y a día de hoy, todos estos formatos existen y no dejan de surgir propuestas nuevas. Por ejemplo, ahora mismo hay, como se ha mencionado, una serie en desarrollo para Netflix, con Wonderland como festival de música en la época contemporánea como escenario, y una exposición sobre la historia de la obra original y sus adaptaciones en el Victoria and Albert Museum de Londres.

A través del estudio de la obra y sus distintas versiones siguiendo su línea temporal y analizando aspectos transversales se cumplen los objetivos fijados al inicio de esta tesis:

- Comprender el impacto y la relevancia de *Alice in Wonderland* desde la publicación de la obra original hasta nuestros días. Como se ha visto, la obra evolucionó desde un cuento con un retrato satírico de la sociedad a base de referencias hacia una referencia en sí misma, convirtiéndose en un lugar común con presencia en distintas áreas culturales, más allá de las fronteras de la literatura.
- Determinar los procesos de domesticación que se han aplicado a la obra en sus distintas versiones. El hecho de partir de una historia destinada a un público muy pequeño, es decir, las hermanas Liddell, y de contar con un *lore* tan específico referente a la sociedad victoriana de Oxford, la labor de domesticación fue muy necesaria con la expansión de la obra. Distintas referencias culturales según el lugar y la época y versiones simplificadas para acceder a nuevos públicos fueron las herramientas básicas a la hora de convertir la obra en un clásico atemporal.
- Contextualizar dichos procesos en las adaptaciones a distintos medios en relación a su situación histórica, social y cultural. Conforme la obra se ha ido asentando en el imaginario colectivo, los procesos de domesticación han evolucionado desde labores de simplificación y adecuación en la traducción hacia cuestiones de actualización de referencias e incluso de la trama, llegando a ser retellings en muchos casos, ofreciendo otras perspectivas o encuadres en distinto tiempo y lugar. Esto ha sido posible gracias a

la popularización de la historia, ya que al estar el público familiarizado con el texto de Carroll, se puede partir de él y referenciar sin narrarlo de nuevo explícitamente, explorando otras posibilidades para subvertir las expectativas o plantear otras aventuras con la esencia de la obra original.

- Entender cómo en base a estos factores, *Alice in Wonderland* ha sobrevivido hasta nuestros días manteniéndose relevante y ocupando un lugar destacado en la cultura popular. Tanto la expansión de la obra en su momento como las sucesivas adaptaciones, simplificadas o domesticadas, han conseguido la universalidad a base de alcanzar distintos grupos de audiencia. La popularización de la historia la situó en distintas áreas culturales en forma de referencias y fomentó la conversación social, consolidándose esa retroalimentación como modo de generar más contenido y presencia de *Alice* en diversos ámbitos, más allá de la literatura.

Visto en retrospectiva, queda patente que, además del potencial de la obra por sí misma y todo lo que conlleva, el papel de las nuevas versiones en distintos formatos ha sido fundamental para que *Alice in Wonderland* se haya convertido en un clásico universal y tenga un lugar tan destacado en la cultura popular. Las adaptaciones, como su nombre indica, se adaptaron: temas más simplificados o, al contrario, retorcidos para subvertir expectativas, nuevos formatos, pasos que se atrevían a alejarse del canon sin que en los mejores casos se perdiese la esencia de la historia, referencias culturales actualizadas... Porque sí, esta cuestión es muy básica. El contexto en el que se enmarca la obra de Carroll, la sociedad británica, es un personaje más de la obra. A lo largo de más de 150 años y al salir la historia del pequeño núcleo familiar y social de los Liddell, Carroll y otros allegados, primero hacia el resto de Oxford, luego a Inglaterra en general y, finalmente, al mundo, es lógico que hubiese que hacer reajustes. ¿Se trata de nuevas Alices y nuevos Wonderlands para nuevos públicos? No necesariamente. Si Alice pudo viajar a través de la madriguera del conejo, también pudo hacerlo a través de la historia. Y un mundo tan fluido como Wonderland, en el que la cuestión temporal funcionaba de forma diferente, también se adaptaría. Y así ocurrió. De brebajes misteriosos a botellas de Coca-Cola, personajes con fez, un White Rabbit enamorado de Duchess o Alice con armadura enfrentándose al monstruo de un poema que otra versión de sí misma, entre las páginas de un libro, había recitado.

El encuentro con una adaptación podía llevar a leer la obra clásica o no, pero el espectador ya había conocido a Alice, ya había estado en Wonderland. Así que, en otros libros, películas, obras de teatro, tazas de té ilustradas o viñetas de sátira política, la buscaba. Pese a que, mediante los giros y que las nuevas historias, el Wonderland que Carroll creó cambiase, en el fondo, el lector o espectador seguía buscando a Mad Hatter, White Rabbit, Cheshire Cat... Podían haber cambiado de aspecto, de forma de hablar, quizá incluso tenían nombre propio, pero debían seguir siendo ellos, su esencia permanecía ahí para quién quisiera encontrarla. Y, en cuanto a la “right Alice”, esa es una decisión que está en la mente de quién la mira, a través de los mil ojos de cerradura o de una pantalla de ordenador. Alice continúa su viaje. Por Wonderland, por la cultura popular, por el imaginario colectivo. Y en todas las generaciones que han crecido y vivido con ella, el público de forma mayoritaria le ha comprado los pasajes. Adaptar, teorizar, crear, desde una ilustración hasta una historia que, en un portal de internet lleno de fanfictions, lleva a Alice a Hogwarts o a Winterfell.

Más de 150 años jugando con el cuento que Carroll inventó en un paseo en barca, transformándolo, estirándolo y encogiéndolo, modelándolo sin perder de vista el núcleo y hablando de él, así se ha convertido el libro en inmortal y transformista. Alice sigue aquí, puede estar en cualquier sitio a donde creadores y consumidores culturales quieran llevarla, y detrás de cada puerta, telón o pantalla puede esconderse la entrada a alguna suerte de Wonderland. Ahí está la magia, no hay solo una llave correcta, pero todas pueden ser alcanzadas por Alice, en cualquiera de sus formas, para llevarla a ella y a lectores y espectadores, a reinos donde, al igual que en muchas ocasiones en la vida real, manda el *nonsense*.

## Conclusion (English)

It is perhaps unique that a tale for children, initially recounted on a trip in a small river boat, would then embark on a journey leading to a whole narrative empire in popular culture. The rabbit hole worked as a portal that took Alice and her world through more than 150 years of history, hundreds of adaptations in different media, processes of domestication, and thousands of interpretations. Each generation has its Alice, but in fact there are many more Alices than that.

Adaptation served to bring the book closer to certain audiences, and domestication made access to a classic simpler. *Alice's Adventures in Wonderland*, Carroll's original work, remains as relevant today as it was a century and a half ago. Indeed, how could a story like that become outdated? A girl who, trying to escape from her boring reality, dreams about a world ruled by nonsense, a place full of extravagant characters who, despite being intimidating, arouse fascination. That will always be relevant, no matter how many years pass. But, of course, similar stories have faded into oblivion. With *Alice*, marketing has played a key role, right from the start, in maintaining the work's popularity, along with the crucial intervention (or interventionism) of Disney; both marketing and Disneyfication, then, have effectively turned what was already a classic into a fundamental piece of popular culture.

To give some context to this research, after an introductory Chapter 1 in which the framework for the study is presented, Chapter 2 sets out the theoretical approach to be adopted, this focusing on four aspects: the place of Lewis Carroll and his work in literature, issues of adaptation and domestication, the importance of Disney's adaptations of fairy tales, and an understanding of popular culture today. This, then, forms the basis for the present investigation of *Alice in Wonderland*.

The book has attracted the attention of various academic disciplines, from translation studies to philosophy. Consequently, Chapter 3 sums up some research areas which have been relevant in the study of *Alice in Wonderland* (original work plus adaptations). However, until now no study has addressed the entire history of *Alice* and its different versions, the relevance of each historical and social context, and the subsequent processes of domestication.

As stated in Chapter 4, the original story always had considerable potential, for a number of reasons:

- It was innovative, in that it departed from the usual tone of children's books, which typically sought to be educational and moralizing, even those dealing with fantasy. *Alice in Wonderland* is pure entertainment.
- The story emerges directly from oral narrative, in that it was born with the tales which Carroll invented for Alice Liddell and her sisters.
- The text has interesting points for adults, and thus can attract a double audience.

The original text presents a specific context which is an important part of the story, indeed as important as other narrative elements, and thus its domestication for a wider and more varied readership was in many cases not only desirable but in fact needed. If Carroll had written the book in any other historical period, the text would have included elements of that period too. Consequently, the adaptation of such original elements is a significant factor in the modernizing and re-setting *Alice in Wonderland* without losing its essence.

Moreover, as seen in Chapter 5, it was Carroll himself who began the adaptation of his book with *The Nursery Alice*, identifying a new potential audience for a simplified version of the book. Also, the intermediate narrator gained greater prominence in a more interactive storyteller role. This book was written to be read out loud since it was aimed at kids who could not read by themselves. Here, the narrator role is meant to be played with more duties than just reading, inviting him or her to interact with the child, asking questions, showing the illustrations, and talking about them. Furthermore, this text is simpler than the original one. Simplification is one of the most common ways to adapt fairy tales in general, and *Alice* in particular, with simpler editions that highlight certain aspects of the story and moderate or suppress others, these including historical references which would be considered outdated today, for example, Victorian bathing machines. However, the opposite technique is also used in editions aimed at adult audiences, with the addition of introductions and academic commentaries, a proliferation of annotated editions, all these underlining the fact that there exists an interest from the public in the work which goes well beyond the plot.

When the story leaped from the pages of the book to other formats, new methods and ways of adapting it were required. This is explored in chapters 6, 7, 8, and 9. In the case of the theatre, since certain scenes are impossible to stage (for example, changes in body size), the creators had to evolve imaginative solutions and take into account the fact that, as time passed,

the story was becoming more and more familiar to potential audiences, and thus performances were effectively addressing spectators who had already made contact with the Wonderland universe, either through the book itself or through an adaptation. This made new narratives possible, ones that could avoid missing the essence of the original, and in certain cases with a basic plot and meta-references included. For example, the Royal Opera House ballet adaptation demonstrates that even without dialogues or monologues it is possible to communicate the story, with a sound implementation of the changes needed, these taking advantage of the popularity and familiarity of the book.

The importance of the language used in *Alice in Wonderland* was the first obstacle faced by the early (silent) cinema. It was not easy to transfer the story to the screen in these first attempts, but with technical progress, in particular, the introduction of sound and special effects, brought new possibilities to audio-visual adaptations for cinema and television, advantages which traditional theatre lacked.

The turning point here was with Disney's film adaptation. The "Disneyfication" of the story was not initially well-received, yet it gained its place in popular culture little by little thanks to re-releases and the fact that the movie was part of an entertainment universe initially aimed at children but which soon diversified, becoming an emporium of fairy tale adaptations with a huge impact on the popular culture. Also important was the choice of the format of animation, which offered new possibilities for production design, these defying previous production values, making the dream-like atmosphere more intense and intensifying the fantasy in the realm of Wonderland. This, combined with Disney's style of merchandising (although we note that many products with Tenniel's original illustrations already existed), plus related concepts, such as Alice-based attractions in theme parks, meant that a "Disneyfied" Alice won her place in the social imagination, just like the company's versions of other tales, such as *Snow White* and *Peter Pan*. Furthermore, thanks to Disney's popularization of *Alice in Wonderland*, even if its adaptation became the principal version in the marketplace, it opened the door to new versions and reinterpretations, as well as other kinds of references, since the story was reaching a wider audience, and thus familiarity with the tale continued to expand, even if many people had not read the original texts. This allowed for some experimentation, a good example being Tim Burton's 2010 live-action movie, from Disney itself, almost sixty years after the animated film. Here, the adventure was not only radically different from the original one, but indeed went

further, taking the “first” of Alice’s visits to Wonderland (or Underland) as canonical and using it as the basis for a second journey, more than a decade later. The first adventure had by now become so popular that it could be understood without re-establishing the base story, which is in fact only seen towards the end in short flashbacks, this because the audience was already familiar with the universe and most of the characters of the original tale. The audience already knew what had happened previously in the narrative, even if Alice herself could not remember.

Since the publication of the original book, the way of selling the story most effectively was decisive in positioning the narrative and thus reaching its target audience. As discussed in Chapter 10, marketing through the choice of covers, the use of dust jackets and focus groups, plus the great importance given to illustrations, were key elements in the book’s popularization. As time passed and different adaptations were made, new channels for promotion appeared, these being testimonials for each era. *Alice* has been presented to the world in different ways, from the studio-system of early Hollywood to the internet and social media, with television being especially important here; TV has not only been the format for various versions and related content, including special programs, but has also been used as a part of the plot, for example, in a retelling which used a television set as a portal to Wonderland, mirroring the way in which the audience itself would enter the fictive world through the screen.

The evolution of the work has also been reflected in costume design, which is dealt with in Chapter 11. Despite Alice’s dress in the first colored illustrations being mainly yellow, full of ribbons, ruffles, and crinoline (these not too wide since Carroll disliked them), the dress which has gained the greatest presence in the collective mind since then is blue, which in fact already existed prior to Disney’s 1951 animated film, but was popularized through the movie. Although most adaptations have used this color, sometimes other colors have been adopted, such as the lilac seen in the Royal Opera House ballet (2011). At other times, more focus and importance has been given to costume design in the plot and aesthetics of an adaptation, mirroring the places where Alice finds herself and how she is dressed there, as we see in Tim Burton’s version (2010).

All this was combined with crossovers and other references in popular culture, which are analyzed in Chapter 12, mixing Alice and her world with other characters, content, and universes, thus reinforcing her position in the culture, reaching new audiences, and augmenting her narrative in other formats, given that the story became a perfect fit for more interactive

products, such as video and role-playing games. The more presence it had, the more settled and absorbed in popular culture the tale became, and hence the more content was likely (and desirable) to be produced. This tendency increased with the emergence of academic studies from a variety of disciplines, as well as in the broader social conversation, including theories (with or without any basis) as to the “real” meaning of the story.

Nowadays all these formats exist, and new projects continue to appear. For example, even as this thesis was being finalized (early 2021), a new series for Netflix was in development, involving a music festival called *Wonderland* and featuring a contemporary Alice. At the same time, the Victoria and Albert Museum of London was hosting “Curioser and Curioser”, an exhibition about the story of *Alice in Wonderland* and its adaptations from the first publication to the present day.

Through the study of the original text and its various versions, the timeline for these, plus different aspects of them, the aims of this thesis have been:

- To understand the impact and relevance of *Alice in Wonderland* since its initial publication until now. As we have seen, the text evolved from a tale which presented a satirical version of Victorian society, with plenty of references to this society, yet became a cultural commonplace in different spheres beyond literature.
- To determine the processes of domestication which have been implemented in the text in its different versions. The book was aimed at a very specific target audience, the Liddell sisters, and its lore was very specific, with references to society in Victorian Oxford; hence domestication was needed once the work’s audience began to grow. Different cultural references, adapted to time and location, plus simplified versions, have been the main approaches taken to turn the book into a timeless classic.
- To contextualize the aforementioned processes in the different media adaptations and their historical, social and cultural settings. As the text began to find a place in the collective imagination, processes of domestication evolved from simplification and adaptation in translations to updating references and even the plot, with new versions becoming retellings in some cases, offering different perspectives and setting the story in other periods and locations. This

is possible thanks to the popularization of the original text, with audiences which are already familiar with Carroll's work, this allowing new creators to explore other possibilities without telling exactly the same story over and over, but instead of providing new plots to subvert expectations or present new adventures, while maintaining the essence of the book.

- To explain how, with all these factors, *Alice in Wonderland* has survived until the current time, remaining relevant and continuing to be part of the collective cultural *lore*. The expansion of the book and its consequent adaptations, simplified or domesticated, have lent the text universality, this thanks to it attracting a variety of different target audiences. The popularization of the story and its presence in many different cultural spheres has encouraged social conversation, consolidating this feedback process as a way of generating more content and an even greater presence of *Alice* in many areas beyond literature.

In hindsight, it is clear that apart from the pure potential of the book itself and everything it entailed, the role of the new versions in different formats has been fundamental in turning *Alice in Wonderland* into a universal classic, one with a prominent place in popular culture. The adaptations accommodated a variety of different purposes: simplifying certain topics or, on the contrary, twisting them as a means of subverting expectations, embracing new formats, taking steps in different directions from the story without forgetting the essence, updating cultural references... All this because the context in which Carroll's work was developed is another character of the book. Over the more than 150 years since the first book appeared, and with the story having escaped the small, family-based environs of its initial composition, some adjustments were necessary. New Alices and new Wonderlands for new audiences? Not necessarily. If Alice could travel through the rabbit hole first and then the looking-glass, she could easily do the same through history. And in a world as free-flowing as Wonderland, where issues of time work in a very different way, adaptation is not difficult to achieve. And indeed it has been achieved. From mysterious beverages to Coca-Cola bottles, characters with fezzes, a White Rabbit in love with the Duchess, to Alice as an armor-clad paladin set on saving Underland and defeating a monster from a poem which another version of herself had recited in another text.

The experience of being in contact with an adaptation might or might not inspire people to read the original book, but in any case the spectator has met Alice and has travelled to Wonderland. Consequently, when that person encounters other books, plays, movies, themed teacups, or political parodies, they can continue to look for Alice. Despite the fact that there are plot-twists and other changes in new versions of Carroll's Wonderland, we still look for the Mad Hatter, the White Rabbit, the Cheshire Cat... They might have changed their appearance, manners, or even their names, but they should still be faithful to themselves, their essence remains, waiting to be found for those who are looking. In terms of the notion of the "right Alice", that decision is in the eye of the beholder, with a viewpoint from behind a thousand keyholes, or a computer screen. Alice's journey continues, through Wonderland, through popular culture, through the collective imagination. And tickets for that trip have been purchased by every generation who grew up and lived with her. Adapting, creating and re-creating, theorizing, from a 150-year-old illustrated story to a website full of fanfiction, with Alice to Hogwarts or Winterfell.

More than a century and a half has elapsed in which the tale devised by Carroll during that "golden afternoon" has been played with, extended, and transformed, making it grow or shrink, molding it without missing the point, and talking about it. In all these ways the book has become not only evolutionary but immortal. Alice is still here, indeed, she can be wherever creators and cultural consumers want her to be. Behind every door, curtain, or screen, the entrance to some kind of Wonderland can be hidden. Herein lies the magic, and there is not just one right key. There is a multitude of ways to reach Alice, in any of the forms she has taken, and she can lead her readers and viewers into realms where, as on many occasions in real life, nonsense reigns.

#### 14. Bibliografía - Works cited

*A Little Pretty Pocket-Book*. Newbery and Carnan, 1770.

Adair, Gilbert. *Alice through the Needle's Eye: A Third Adventure for Lewis Carroll's Alice*. E. P. Dutton, 1984.

Adams, Jennifer, y Alison Oliver. *Alice in Wonderland. A Babylit Color Primer*. Gibbs Smith, 2012.

Adams, Judith A. *The American Amusement Park Industry: A History of Technology and Thrills*. Twayne Publishers Inc., 1991.

Adamson, Andrew, y Vicky Jenson, directores. *Shrek*. Dreamworks, 2001.

Ajtony, Zsuzsanna. "Taming the Stranger: Domestication vs Foreignization in Literary Translation." *Acta Universitatis Sapientiae, Philologica*, vol. 9, 2017, pp. 93-105, doi:[10.1515/ausp-2017-0020](https://doi.org/10.1515/ausp-2017-0020).

"Alice." *Archive of Our Own*. <https://archiveofourown.org/>.

"*Alice's Adventures in Wonderland*." *Overland Monthly and Out West Magazine*, julio de 1869.

"*Alice's Adventures in Wonderland*." *The Athenæum*, diciembre de 1965.

"*Alice's Adventures in Wonderland*." *Royal Opera House - Arts Council England Website*. <https://www.roh.org.uk/>.

"Alice in Rationland." *Punch Magazine*, 1939.

<https://punch.photoshelter.com/image/I0000txuToLN9zMs>.

*Alice in Wonderland*. Colección "Pulp! The Classics", 2016.

"*Alice in Wonderland* (1933) review, with Charlotte Henry". *Pre-Code.com*, 2016, <http://pre-code.com/alice-in-wonderland-1933-review-with-charlotte-henry/>.

- Alice in Wonderland* (videogame). Étranges Libellules Studios, Disney Interactive Studios, 2010.
- Alice in Wonderland* (videojuego Nintendo Gameboy Color). Nintendo, 2000.
- Dante, Alighieri. *La Divina Commedia*. Edizioni Paoline, 1979.
- Allan, Robert. "Alice in Disneyland." *Sight and Sound*, vol. 54, 1985, pp. 136-138.
- Allers, Roger, y Rob Minkoff, directores. *The Lion King*. Walt Disney Pictures, 1995.
- Ambrosiani, Per. "Domestication and Foreignization in Russian Translations of Alice's Adventures in Wonderland." *Domestication and Foreignization in Translation Studies*, editado por Hannu Kemppanen, Marja Jänis y Alexandra Belikova, Frank & Timme, 2012, pp. 79-100.
- Apgar, Garry. *Mickey Mouse: Emblem of the American Spirit*. The Walt Disney Family Foundation Press, 2015.
- Arboleda, Diego. *Prohibido leer a Lewis Carroll*. Anaya, 2014.
- Ardolino, Emile, y Elizabeth Swados, directores. *Alice at the Palace (TV)*. 1982.
- Aronowitz, Stanley. *The Politics of Identity: Class, Culture, Social Movements*. Routledge, 1992.
- Auden, W. H. "Today's 'Wonder-World' Needs Alice." *New York Times* (1923-Current File), 1962.
- Auerbach, Nina. "Alice and Wonderland: A Curious Child". *Victorian Studies*, vol. 17, no. 1, 1973, pp. 31-47.
- Austen, Jane. *Mansfield Park*. T. Egerton, 1814.
- Austen, Jane. *Pride and Prejudice*. Adaptado por Nancy Ajeski, Marvel Comics, 2009.

- “Avengers Fairy Tales: *Alice in Wonderland*.” *Marvel Fandom Database*.  
[https://marvel.fandom.com/wiki/Avengers\\_Fairy\\_Tales\\_Vol\\_1\\_3](https://marvel.fandom.com/wiki/Avengers_Fairy_Tales_Vol_1_3).
- Baelo Allué, Sonia. “El camino de *Frankenstein* desde la novela a la cultura popular a través del teatro y el cine.” *Stadium: Revista de humanidades*, vol. 6, 1999, pp. 7-24.
- Baker, Peter. *Æðelgýðe Ellendéda on Wundorlande*. Evertype, 2015.
- Bandera Gallego, Clotilde. *Lenguaje icónico y visual: retórica de las ilustraciones de Alicia en el País de las Maravillas*. Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Madrid, 2014.
- Banner, Bob, director. *The Fred Waring Show*. CBS, 1949.
- Barchas, Janine. “Pow!: Marvel Comics Adapts Jane Austen.” *Eighteenth-Century Life*, vol. 37, 2013, pp. 120-125, doi:[10.1215/00982601-2081030](https://doi.org/10.1215/00982601-2081030).
- Barker, Holly. “The Tutor Pages: The Neurological Disorders in *Alice in Wonderland*.” *NeuroscienceNews*, enero de 2018,  
<https://neurosciencenews.com/alice-wonderland-neurology-8307/>.
- Barrie, James Matthew. *Peter Pan*, ilustrado por Minalima, HarperCollins, 2015.
- Barrie, James Matthew. *Peter Pan: or, The Boy Who Wouldn't Grow Up (Play)*. 1904.
- Barsley, Michael. *Alice in Wunderground*. John Murray, 1940.
- Bates, David. *The Eolian*. Lindsay & Blakiston, 1849.
- Baum, L. Frank. *The Wonderful Wizard of Oz*. George M. Hill Company, 1900.
- Bell, Elizabeth, et al. *From Mouse to Mermaid: The Politics of Film, Gender, and Culture*. Indiana University Press, 1995.

- Bemis, Bethanee. "Mirror, Mirror for Us All: Disney Theme Parks and the Collective Memory of the American National Narrative." *The Public Historian*, vol. 42, no. 1, 2020, pp. 54-79.
- Bennet, Allan, et al, creadores e intérpretes. *Beyond the Fringe*. West End, London, 1960.
- Best, Dominic, director. *Being Alice: Adventures in Wonderland (Documentary)*. British Broadcasting Company (BBC), 2011.
- Beveridge, Allan. "Images of Madness in the Films of Walt Disney." *Psychiatric Bulletin*, vol. 20, no. 10, 1996, pp. 618-620, doi:[10.1192/pb.20.10.618](https://doi.org/10.1192/pb.20.10.618).
- "Beyond Wonderland: Guinness Advertising and Alice". University of Maryland, 2015, <https://www.lib.umd.edu/alice150/beyond-the-books/guinness-alice>.
- Blake, Kathleen. *Play, Games, and Sport: The Literary Works of Lewis Carroll*. Cornell University Press, 1974.
- Blin-Rolland, Armelle. "Bande dessinée et adaptation (littérature, cinéma, tv)." *European Comic Art*, vol. 9, no. 2, 2016, pp. 103-06.
- Bloomington, Judith. *Alice as Anima: The Image of Woman in Carroll's Classics*. Robert Phillips, 1971.
- Bluth, Don, y Gary Goldman, directores. *Anastasia*. 20th Century Fox, 1997.
- Bob-Waksberg, Raphael, director. *BoJack Horseman*. Lionsgate Television, 2014.
- Boden, Anna, y Ryan Fleck, directores. *Captain Marvel*. Marvel Studios, 2019.
- Bonner, Frances, y Jason Jacobs. "The first Encounter: Observations on the Chronology of Encounter with Some Adaptations of Lewis Carroll's Alice books." *Convergence*, vol. 17, no 1, 2011, pp. 37-48, doi:[10.1177/1354856510383361](https://doi.org/10.1177/1354856510383361).

- Bordwell, David, et al. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. Columbia University Press, 1985.
- Bourdieu, Pierre. *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Harvard University Press, 1984.
- Bower, Dallas, y Lou Bunin, directores. *Alice in Wonderland*. Lou Bunin Productions, 1949.
- Boyd, William, y Lewis Carroll. *The Songs from "Alice's Adventures in Wonderland"*. Weekes & Co, 1870.
- Brabourne, Edward Hugessen Knatchbull-Hugessen. *Puss-Cat Mew, and Other Stories for My Children*. Harper & Bros., 1871.
- Bradshaw, Peter. "Alice in Wonderland." *The Guardian*, 4 mar. 2010, <https://www.theguardian.com/film/2010/mar/04/alice-in-wonderland-review>.
- Bravo-Villasante, Carmen. *Historia de la literatura infantil española*. Doncel, 1983.
- Brontë, Emily. *Wuthering Heights*. Thomas Cautley Newby, 1847.
- Brooke, Michael. "Alice in Wonderland (1966)." *Screen Online*, <http://www.screenonline.org.uk/tv/id/1065750/index.html>.
- Brooker, Will. *Alice's Adventures: Lewis Carroll and Alice in Popular Culture*. Continuum, 2004.
- Brown, Maggie. *Wanted - A King: Or, How Merle Set the Nursery Rhymes to Right*. Cassell, 1890.
- Brown, Simon. "Alice in Wonderland" ScreenOnline, <http://www.screenonline.org.uk/film/id/974410/>.
- Bryman, Alan. *Disney and His Worlds*. Routledge, 1995.

- . "The Disneyization of Society". *The Sociological Review*, vol. 47, no. 1, febrero de 1999, pp. 25-47, doi:[10.1111/1467-954X.00161](https://doi.org/10.1111/1467-954X.00161).
- Budd, Robin, y Donovan Cook, directores. *Return to Never Land (Peter Pan 2)*. Disney Pictures, 2002.
- Buick, Nadia. "Fashion Wonderland: Disney, Dior and the Little Blue Dress." *Senses of Cinema*, no. 86, marzo de 2018.
- Burr, Ty. "Alice in Wonderland." *Boston Globe*, 5 de marzo, 2010, [http://archive.boston.com/ae/movies/articles/2010/03/05/tim\\_burtons\\_3\\_d\\_version\\_of\\_alice\\_is\\_entertaining\\_but\\_not\\_nearly\\_twisted\\_enough/](http://archive.boston.com/ae/movies/articles/2010/03/05/tim_burtons_3_d_version_of_alice_is_entertaining_but_not_nearly_twisted_enough/).
- Burton, Tim, director. *Alice in Wonderland*. Disney Pictures, 2010.
- . *Alice through the Looking Glass*. Disney Pictures, 2016.
- . *Charlie and the Chocolate Factory*. Warner Bros., 2005.
- . *Sweeney Todd*. Warner Bros., 2007.
- Bye, Susan. "The Gothic Imagination of Tim Burton." *Melbourne Winter Masterpieces: Tim Burton, the Exhibition*, 2010, <https://2015.acmi.net.au/media/102407/the-gothic-imagination-of-tim-burton.pdf>.
- Byrne, Eleanor, y Martin McQuillan. *Deconstructing Disney*. Pluto Press, 1999, [http://bvbr.bib-bvb.de:8991/F?func=service&doc\\_library=BVB01&local\\_base=BVB01&doc\\_number=008893538&sequence=000002&line\\_number=0001&func\\_code=DB\\_RECORDS&service\\_type=MEDIA](http://bvbr.bib-bvb.de:8991/F?func=service&doc_library=BVB01&local_base=BVB01&doc_number=008893538&sequence=000002&line_number=0001&func_code=DB_RECORDS&service_type=MEDIA).
- Calhoun, Dave. "Alice in Wonderland." *Time Out*, marzo de 2010, <http://www.timeout.com/film/reviews/88207/alice-in-wonderland.html>.

- Callen, Jeffrey C. "Impossible Things: An Investigation of Madness as Resistance in Tim Burton's *Alice in Wonderland*". *Administrative Theory & Praxis*, vol. 34, no. 1, marzo de 2012, pp. 120-24, doi:[10.2753/ATP1084-1806340108](https://doi.org/10.2753/ATP1084-1806340108).
- Carllew, Loris. *Alice in Plunderland*. Eveleigh Nash, 1910.
- Carlyle, Thomas. *Sartor Resartus*. Fraser's Magazine, 1834.
- Carpenter, Humphrey. *Secret Gardens: A Study of the Golden Age of Children's Literature*. Allen & Unwin, 1985.
- Carrasco Rodríguez, María del Mar, et al. *Orígenes y desarrollo de la literatura infantil y juvenil inglesa*. Universidad Complutense de Madrid, 2005.
- Carroll, Leavis, et al. *Alice in Brexitland*. Penguin Random House, 2017.
- Carroll, Lewis. *A Tangled Tale*. Macmillan, 1880.
- . *Alice in Wonderland. People's Edition*. Macmillan, 1887.
- . *Alice in Wonderland. The Little Folks' Edition*. Macmillan, 1907.
- . *Alice in Wonderland*. Adaptado por Doug Moench, Marvel Classics, 1978.
- . *Alice in Wonderland*. Adaptado por Roberto Sabuda. Simon & Schuster Children's, 2003.
- . *Alice in Wonderland y Through the Looking-Glass*. Ilustrado por Minalima, Harper Design - Harper Collins Publishers, 2019.
- . "Alice on the Stage". *The Theatre*, abril de 1887,  
<http://www.alice-in-wonderland.net/resources/background/alice-on-the-stage/>.
- . *Alice's Adventures in Wonderland*. Macmillan, 1865.
- . *Alice's Adventures in Wonderland*. Macmillan Publishers, 1965.

- . *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking Glass*. Penguin Classics, 1998.
- . *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking Glass*. Signet Classics, 2000.
- . *Alice's Adventures under Ground*. Macmillan & Co., 1886.
- . *Crundle Castle*, editado por José Manuel Redondo Martín, Caparrós Editores, 2003.
- . *Eachdraidh Ealasaid ann an Tìr nan Iongantas*. Traducido por Moray Watson, Evertime, 2012.
- . *Eight or Nine Wise Words about Letter-writing*. 1890,  
[https://archive.org/stream/eightorninewisew00carr/eightorninewisew00carr\\_djvu.t](https://archive.org/stream/eightorninewisew00carr/eightorninewisew00carr_djvu.txt)  
[xt](https://archive.org/stream/eightorninewisew00carr/eightorninewisew00carr_djvu.txt).
- . *Elisi katika Nchi ya Ajabu*. Traducido y adaptado por E. V. St Lo Conan-Davies, The Sheldon Press., 1967.
- . "Hints of Etiquette: Or, Dining Out Made Easy." *The Rectory Umbrella and Mischmasch*, 1834.
- . "Letter to The Nineteenth Century Magazine." *The Nineteenth Century*, 1887,  
<https://archive.org/stream/twentiethcentury22londonoft#page/744/mode/2up>.
- . *The Hunting of the Snark*. Macmillan Publishers, 1876.
- . *The Nursery Alice*. Macmillan & Co., 1890.
- . *Through the Looking-Glass and What Alice Found There*. Macmillan Publishers, 1871.
- Cebulski, Chester B, editor. *Marvel Fairy Tales*. Marvel Comics, 2006.
- Chaplin, Charles Spencer, director. *Modern Times*. United Artists, 1936.
- Chapman, Brenda, directora. *Brave*. Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, 2012.

- . *Come Away*. Endurance Media, 2020.
- Chaston, Joel. "The "Ozification" of American Children's Fantasy Films: *The Blue Bird*, *Alice in Wonderland*, and *Jumanji*." *Children's Literature Association Quarterly*, vol. 22, no. 1, 1997, pp. 13-20.
- Chick Corea. *The Mad Hatter*. Kendun Records, 1978.
- Chin, Unsuk, y Henry Hwang, directores. *Alice in Wonderland (opera)*. Bayerische Staatsoper, 2007.
- Cholodenko, Alan. *The Illusion of Life: Essays on Animation*. Power Pubs.–Aus. Film Commission, 1991.
- Ciolkowski, Laura E. "Visions of Life on the Border: Wonderland Women, Imperial Travelers, and Bourgeois Womanhood in the Nineteenth Century." *Genders*, vol. 27, no. 27, 1998.
- Clark, Beverly Lyon. "What Went Wrong with Alice?". *Children's Literature Association Quarterly*, vol. 11, no. 1, 1986, pp. 29-33, doi:[10.1353/chq.0.0379](https://doi.org/10.1353/chq.0.0379).
- Clarke, Henry Savile, director. *Alice in Wonderland: a dream play for children in two acts ; founded upon Mr. Lewis Carroll's «Alice's adventures in Wonderland» and «Through the looking-glass» with the express sanction of the author / by H. Savile Clarke ; music by Walter Slaughter*. Published at the "Court Circular" Office, London, 1886.
- Clifford, John. "On Collecting Art and Culture." *Out There: Marginalization and Contemporary Cultures*, editado por Rusell Ferguson et al., Cambridge: MIT Press, 1990, pp. 141-169.

- Coddington, Grace, et al. "Alice in Wonderland. A Fashion Fairy Tale." *Vogue USA*, diciembre de 2003, <https://archive.vogue.com/article/2003/12/01/alice-in-wonderland>.
- Cohen, Morton Norton. "Another Wonderland: Lewis Carroll's 'The Nursery «Alice»'". *The Lion and The Unicorn*, vol. 7/8, 1983-1984, pp. 120-126.
- . "Lewis Carroll and the House of Macmillan". *Browning Institute Studies*, vol. 7, 1979, pp. 31-70.
- . *Lewis Carroll: Interviews and Recollections*. University of Iowa Press, 1989.
- . *Lewis Carroll: A Biography*. Macmillan, 1995.
- Coleridge, Sara. *Phantasmion, a Fairy Tale. With an Introductory Preface by Lord Coleridge*. Roberts Bros. 1874.
- Collingwood, Stuart Dodgson. *The Life and Letters of Lewis Carroll (Rev. C. L. Dodgson)*. Cambridge UP, 2011, doi:[10.1017/CBO9781139060837](https://doi.org/10.1017/CBO9781139060837).
- Corliss, Richard. "Tim Burton's Frabjous Alice." *Time*, marzo de 2015, <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,1969725,00.html>.
- Cosslett, Tess. *Talking Animals in British Children's Fiction, 1786 - 1914*. Ashgate, 2006.
- Crafton, Donald. *Before Mickey: The Animated Film, 1898-1928*. The University of Chicago Press, 1982.
- Cross, Simon. *Mediating Madness. Mental Distress and Cultural Representation*. Palgrave Macmillan, 2010.
- Crowther, Bosley. "The Screen in Review: Disney's Cartoon Adaptation of 'Alice in Wonderland' Arrives at Criterion." *New York Times (1923-Current File)*, 1951.

- Curtiz, Michael, director. *The Private Lives of Elizabeth and Essex*. Warner Bros. Pictures, 1939.
- Darghis, Manohla. “‘Alice in Wonderland’. What’s a Nice Girl Doing in This Hole?” *New York Times*, 3 mar. 2010, <https://www.nytimes.com/2010/03/05/movies/05alice.html>.
- Darton, Frederick Joseph Harvey. *Children’s Books in England: Five Centuries of Social Life*. Cambridge University Press, 2011, doi:[10.1017/CBO9781139060752](https://doi.org/10.1017/CBO9781139060752).
- Darwin, Charles. *On the Origin of Species*. John Murray, 1859.
- Davis, Tracy C. “The Employment of Children in the Victorian Theatre.” *New Theatre Quarterly*, vol. 2, no. 6, 1986, pp. 117-135, doi:[10.1017/S0266464X00002013](https://doi.org/10.1017/S0266464X00002013).
- deCordova, Richard. *Picture Personalities : The Emergence of the Star System in America*. University of Illinois Press ; University Presses Marketing, 2001.
- De Morgan, Mary. *On a Pincushion and Other Fairy Tales*. Seeley, 1877.
- Deems, Kasey. “‘We’ re All Mad Here”: Mental Illness as Social Disruption in *Alice’s Adventures in Wonderland*.” *SUURJ: Seattle University Undergraduate Research Journal*, 2017, <https://scholarworks.seattleu.edu/suurj/vol1/iss1/13>.
- Defoe, Daniel. *Robinson Crusoe*. New edition. Oxford University Press, 2007.
- Del Toro, Guillermo, director. *Pan’s Labyrinth*. Warner Bros. Pictures, 2006.
- Deleuze, Gilles. *The Logic of Sense*. Columbia University Press, 1990.
- Dickens, Charles. *Bleak House*. Bradbury & Evans, 1852.
- . *Oliver Twist; or The Parish Boy’s Progress*. Richard Bentley, 1838.
- Disney, Walt, director. *Alice’s Spooky Adventure*. Walt Disney Studios, 1924.
- . *Little Red Riding Hood*. Walt Disney Studios, 1922.

- Disney, Walt, y Ub Iwerks, directores. *Alice Comedies (TV series)*. Laugh-O-Gram Studio, Winkler Pictures, 1923.
- “Disneyfication.” *Merriam-Webster.com dictionary*.  
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/Disneyfication>.
- Doherty, H. B. “The Weather on Alice in Wonderland Day, 4 July 1862.” *Weather*, vol. 23, n<sup>o</sup>. 2, febrero de 1968, pp. 75-78, doi:[10.1002/j.1477-8696.1968.tb03046.x](https://doi.org/10.1002/j.1477-8696.1968.tb03046.x).
- Dorfman, Ariel, y Armand Mattelart. *How to Read Donald Duck*. International General, 1975.
- Driscoll, Catherine. *Girls; Feminine Adolescence in Popular Culture and Cultural Theory*. Columbia University Press, 2002, doi:[10.7312/dris11912](https://doi.org/10.7312/dris11912).
- Dunn George, y Brian McDonald. *Six Impossible Things before Breakfast*. Editado por Richard Davis, John Wiley and Sons, 2010.
- Dylan, Bob. *Tweedle Dee and Tweedle Dum*. Clinton Recording, 2001.
- Dyrenforth, James, y Max Kester. *Adolf in Blunderland*. Frederick Muller, 1939.
- Ebert, Roger. “Alice in Wonderland.” *Chicago Sunday Times*, 3 mar. 2010,  
<https://www.rogerebert.com/reviews/alice-in-wonderland-2010>.
- Eco, Umberto. *Travels in Hyperreality*. Harcourt Brace, 1986.
- Eisenberg, William. D. “Morals, Morals Everywhere: Values in Children's Fiction.” *Elementary School Journal*, vol. 72, no 2, 1971, pp. 76-80.
- Eliot, George. *Middlemarch*. Blackwood, 1871.
- Eliot, Marc. *Walt Disney*. Carol Publishing Group, 1993.
- Elkind, David. “Egocentrism in Adolescence.” *Child Development*, vol. 38, no. 4, 1967, pp. 1025-1034, doi:[10.2307/1127100](https://doi.org/10.2307/1127100).

- Elliott, Kamilla. "Adaptation as Compendium: Tim Burton's *Alice in Wonderland*." *Adaptation*, vol. 3, no. 2, enero de 2010, pp. 193-201.
- . "Tie-Intertextuality, or, Intertextuality as Incorporation in the Tie-in Merchandise to Disney's *Alice in Wonderland* (2010)". *Adaptation*, vol. 7, no. 2, 2014, pp. 191-211, doi: [10.1093/adaptation/apu007](https://doi.org/10.1093/adaptation/apu007).
- Ellis, William. *A Treatise on the Nature, Symptoms, Causes, and Treatment of Insanity, with Practical Observations on Lunatic Asylums*. Samuel Haldsworth, 1838.
- Elza, Cary. "Alice in Cartoonland: Childhood, Gender, and Imaginary Space in Early Disney Animation." *Animation*, vol. 9, no. 1, marzo de 2014, pp. 7-26, doi:[10.1177/1746847714520936](https://doi.org/10.1177/1746847714520936).
- Empson, William. "Alice in Wonderland: The Child as Swain." *Aspects of Alice*, editado por Robert Phillips, Lowe & Brydone, 1971, pp. 344-373.
- Engen, Rodney. *Sir John Tenniel: Alice's White Knight*. Lund Humphries Publishers, 1991.
- Errigo, Annie. "Alice in Wonderland." *Empire Magazine*, abril de 2010, <https://www.empireonline.com/movies/reviews/alice-wonderland-2-review/>.
- Everson, Michael. *Alice's Adventures in Wonderland: An Edition Printed in QR Codes*. Evertime, 2018.
- Ewing, Juliana Honoratia. *The Brownies, and Other Tales*. Bell & Daldy, 1870.
- Falguera-García, Enric. "Alicia en el laberinto intertextual: Del hipertexto a la pantalla." *Ocnos*, vol. 18, no. 2, julio de 2019, pp. 65-74, doi:[10.18239/ocnos\\_2019.18.2.1891](https://doi.org/10.18239/ocnos_2019.18.2.1891).
- Fathallah, Judith. *Fanfiction and the Author : How Fanfic Changes Popular Cultural Texts*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2017.

- Fenichel, Otto. "Die symbolische Gleichung: Mädchen-Phallus." *Internationale Zeitschrift für ärztliche Psychoanalyse*, vol. 22, enero de 1936, p. 299-314.
- Fensch, Thomas. "Lewis Carroll: The First Acidhead." *Aspects of Alice*, editado por Robert Phillips, Lowe & Brydone, 1971, pp. 421-24.
- Ferguson, Norman, Wilfred Jackson, et al, directores. *Saludos Amigos*. Walt Disney Productions, 1942.
- Ferguson, Norman, Clyde Geronimi, et al, directores. *The Three Caballeros*. Walt Disney Productions, 1944.
- Finch, Christopher. *The Art of Walt Disney: From Mickey Mouse to Magic Kingdoms*. Harry N. Abrams, 1975.
- Finger, Bill. *Batman #49*. DC Comics, 1948.
- Fisher, John. *The Alice in Wonderland Cookbook. A Culinary Diversion*. Clarkson N. Potter Inc., 1976.
- Fjellman, Stephen. *Vinyl Leaves: Walt Disney World and America*. Westview Press, 1992.
- Flegar, Željka, y Tena Wertag. "Alice through the Ages: Childhood and Adaptation." *Libri Liberi: Časopis Za Istraživanje Dječje Književnosti i Kulture*, vol. 4, no. 2, 2015, pp. 213-240, doi:[10.21066/carcl.libri.2015-04\(02\).0001](https://doi.org/10.21066/carcl.libri.2015-04(02).0001).
- Fleischer, Dave, director. *Betty in Blunderland*. Fleischer Studios, 1934.
- . *Poor Cinderella*. Fleischer Studios, 1934.
- Florey, Robert, director. *Operation Wonderland*. Walt Disney Productions, 1951.
- Foster, Harve, y Wilfred Jackson, directores. *Song of the South*. Walt Disney Productions, 1946.
- Foucault, Michel. *Madness and civilization*. Tavistock Publ, 1967.

- . *Psychiatric Power*. Picador, Palgrave Macmillan, 2008.
- Freitag, Florian. "Critical Theme Parks: Dismaland, Disney and the Politics of Theming." *Continuum*, vol. 31, no. 6, noviembre de 2017, pp. 923-932, doi:[10.1080/10304312.2017.1310180](https://doi.org/10.1080/10304312.2017.1310180).
- Frost, Sarah Annie. *The Art of Dressing Well: A Complete Guide to Economy, Style and Propriety of Costume*. Dick & Fitzgerald, 1870.
- Fuentes-Martínez, Raquel. *La evolución del concepto de infancia y su reflejo en la literatura infantil y juvenil de las épocas victoriana y eduardiana. Tradición y subversión en «The Secret Garden», de Frances Hodgson Burnett*. Tesis doctoral, Universidad de Jaén, 2013.
- Galland, Richard Wolfrik. *Lewis Carroll's Puzzles in Wonderland: A Frabjous Puzzle Challenge, Inspired by Alice's Adventures*. Carlton Books Ltd., 2013.
- Gardner, Martin. *The Annotated Alice*. Crown Publishing Group, 1960.
- . *The Annotated Alice: 150th Anniversary Deluxe Edition*. W. W. Norton & Company, 2015.
- . "Word Ladders: Lewis Carroll's Doublets." *The Mathematical Gazette*, vol. 80, no. 487, 1996, pp. 195-198, doi:[10.2307/3620349](https://doi.org/10.2307/3620349).
- Gee, Catherine. "Authentic 'Alice through the Looking Glass' Chess Board Discovered." *The Telegraph*, 7 nov. 2012, <https://www.telegraph.co.uk/culture/books/booknews/9661161/Authentic-Alice-Through-the-Looking-Glass-chess-board-discovered.html>.

- Geer, Jennifer. “‘All Sorts of Pitfalls and Surprises’: Competing Views of Idealized Girlhood in Lewis Carroll’s Alice Books.” *Children’s Literature (Storrs, Conn.)*, vol. 31, no. 1, 2003, pp. 1-24, doi:[10.1353/chl.2003.0008](https://doi.org/10.1353/chl.2003.0008).
- Genter, Robert. “‘With Great Power Comes Great Responsibility’: Cold War Culture and the Birth of Marvel Comics.” *Journal Of Popular Culture; J.Pop.Cult.*, vol. 40, no. 6, 2007, pp. 953-978.
- George, Dimple, y Paul Bernard. “Complex Hallucinations and Panic Attacks in a 13-Year-Old with Migraines: The Alice in Wonderland Syndrome.” *Innovations in Clinical Neuroscience*, vol. 10, no. 1, 2013, pp. 30-32.
- Geronimi, Clyde, Wilfred Jackson, et al, directores. *Alice in Wonderland*. Walt Disney Productions, 1951.
- Geronimi, Clyde, Hamilton Luske, et al, directores. *Peter Pan*. Walt Disney Productions, 1953.
- Geronimi, Clyde, y Luske Hamilton. *One Hundred and One Dalmatians*. Walt Disney Productions, 1961.
- Gifford, Denis. *The British Film Catalogue, 1895-1970: A Guide to Entertainment Films*. David and Charles, 1973.
- Gilead, Sarah. “Magic Abjured: Closure in Children’s Fantasy Fiction.” *PMLA*, vol. 106, no. 2, 1991, pp. 277-293, doi:[10.2307/462663](https://doi.org/10.2307/462663).
- Gilliam, Terry, director. *Jabberwocky*. Python Films, 1977.
- Gilmore, Robert. *Alice in Quantumland: An Allegory of Quantum Physics*. Copernicus Books, 1995.

- Giroux, Henry A. "Memory and Pedagogy in the 'Wonderful World of Disney'." *From Mouse to Mermaid: The Politics of Film, Gender, and Culture*, editado por Elizabeth Bell et al, Indiana University Press, 1995, pp. 43-61.
- Gleiberman, Owen. "Alice in Wonderland." *Entertainment Weekly*, 3 mar. 2010, <https://ew.com/article/2010/03/03/alice-wonderland-4/>.
- Goldberg, Whoopi. *Alice*. Bantam, 2006.
- Golding, Dan. "Alice Finds Her Voice: Pre-Code Cinema and Bud Pollard's Alice in Wonderland (1931)." *Senses of Cinema*, marzo de 2018, <https://www.sensesofcinema.com/2018/alice-in-wonderland/alice-finds-voice/>.
- Goldschmidt, A. M. E. "Alice in Wonderland Psychoanalyzed". *Aspects of Alice*, editado por Robert Phillips, Lowe & Brydone, 1971, pp. 279-82.
- Goldthwaite, John. *The Natural History of Make-Believe: A Guide to the Principal Works of Britain, Europe, and America*. Oxford University Press, 1996.
- González Rivas, Claudia. "El autor de fanfiction y la creación colectiva contemporánea." *Altre Modernità*, no. 19, mayo de 2018, (Ejemplar dedicado a *Il fantasma dell'autore e l'autore del fantasma*), pp. 101-114, doi:[10.13130/2035-7680/10110](https://doi.org/10.13130/2035-7680/10110).
- González Vera, María del Pilar. "Translating Images: The Impact of the Image on the Translation of Disney's *Alice in Wonderland* into Spanish." *Miscelánea: A Journal of English and American Studies*, vol. 43, 2011, pp. 33-53.
- Gordon, Jan B. "The Alice Books and the Metaphors of Victorian Childhood." *Aspects of Alice*, editado por Robert Phillips, Lowe & Brydone, 1971, pp. 93-113.
- Gorham, J. C. *Alice's Adventures in Wonderland Retold in Words of One Syllable*. A. L. Burt, 1905.

- Grafly, Dorothy. "America's Youngest Art." *The American Magazine of Art*, vol. 26, no. 7, 1933, pp. 336-342.
- Graham, Neilson. "Sanity, Madness and Alice." *Ariel*, vol. 4, no. 2, abril de 1973, pp. 80-89.
- Greenacre, Phyllis. *Swift and Carroll. A Psychoanalytic Study of Two Lives*. International Universities Press, 1955.
- Grenby, Matthew O., y Kimberly Reynolds. *Children's Literature Studies*. Macmillan Education, 2011.
- Grimm, Jacob, y Wilhelm Grimm. *German Popular Stories*. Charles Baldwyn, 1823.
- Groening, Matt, creador y director. *The Simpsons*. Fox Television, 1987.
- Grotjahn, Martin. "About the Symbolization of *Alice's Adventures in Wonderland*." *American Imago*, vol. 4, no. 4, diciembre de 1947, pp. 32-41.
- Gubar, Sarah. *The Victorian Child, c. 1837-1901*. University of Pittsburgh, [http://www.representingchildhood.pitt.edu/pdf/victorian\\_child.pdf](http://www.representingchildhood.pitt.edu/pdf/victorian_child.pdf)
- Gygax, Gary. *Dungeonland. Adventure Module for Dungeons & Dragons*. TSR Hobbies, 1983.
- Hahn, Don. *Disney's Animation Magic*. Random House Disney, 1996.
- Halévy, Julian. "Disneyland and Las Vegas." *The Nation*, junio de 1958.
- Hall, M. "The Screen: Alice of Wonderland Fame, with Several of Her Friends, Comes to Shadow Life." *New York Times*, 1931.
- Hamilton, Luske, y Wolfgang Reitherma, directores. *Donald in Mathmagic Land*. Walt Disney Productions, 1959.
- Hancher, Michael. *Alice's Audiences*. University of Georgia Press, 1991.

- . *The Tenniel Illustrations to the «Alice» Books*. Ohio State UP, 1985.
- Hand, David, director. *Bambi*. Walt Disney Productions, 1942.
- . *Snow White and the Seven Dwarfs*. Walt Disney Productions, 1937.
- . *Thru the Mirror*. Walt Disney Productions, 1936.
- Hanel, Marnie. “From Sketch to Still, a Visual History of *Alice in Wonderland*’s Costumes.” *Vanity Fair*, enero de 2011, <https://www.vanityfair.com/hollywood/2011/01/from-sketch-to-still-a-visual-history-of-alice-in-wonderlands-costumes>.
- Hanna, William, y Joseph Barbera, directores. *The Flintstones*. Hanna-Barbera Productions, 1960.
- . *Josie and the Pussycats*. Hanna-Barbera Productions, 1970.
- Hardt, Michael. “Militant Life.” *New Left Review*, vol. 64, 2010. <https://newleftreview.org/issues/ii64/articles/michael-hardt-militant-life>
- Hardy, Jonathan. *Cross-Media Promotion*. Peter Lang, 2015, doi:[10.3726/978-1-4539-0001-7](https://doi.org/10.3726/978-1-4539-0001-7).
- Hargreaves, Caryl. “Alice’s Recollections of Carrollian Days, as Told to Her Son.” *Cornhill Magazine*, vol. 73, enero de 1932, pp. 1-12.
- Harris, Harry, director. *Alice in Wonderland*. Irwin Allen, 1985.
- Hartley, Florence. *The Ladies’ Book of Etiquette, and Manual of Politeness: A Complete Handbook for the Use of the Lady in Polite Society*. Lee & Shepard, 1872.
- Hartley, George. *A Few More Chapters of Alice Through the Looking-Glass*. Sydenham’s Library, 1875.

- Harvey, Colin. *Fantastic Transmedia: Narrative, Play and Memory across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*. Palgrave Macmillan, 2015, doi:[10.1057/9781137306043](https://doi.org/10.1057/9781137306043).
- Houghton, Hugh. "Introduction and Notes." *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking Glass*. Penguin Classics, 1998.
- Heath, Peter. *The Philosopher's "Alice"*. Academy Editions, 1974.
- Heatwole, Leslie Alexandra. *Renegotiating the Heroine: Postfeminism on the Speculative Screen*. Tesis doctoral, University of Sydney, 2015.
- Henderson, John, director. *Alice through the Looking-Glass*. British Broadcasting Corporation (BBC), 1998.
- Hephzibah, Anderson. "Alice in Wonderland's Hidden Messages." BBC website, 2016, <https://www.bbc.com/culture/article/20160527-alice-in-wonderlands-hidden-messages>.
- Hepworth, Cecil, y Percy Stow, directores. *Alice in Wonderland*. Hepworth Picture Plays, 1903.
- Hernández Avila, José Bernardo. "Disney's *Alice in Wonderland*: A Cold War Parody?" *Applied Semiotics/Sémiotique Appliquée*, vol. 19, 2007, pp. 29-42.
- Higdon, David, y Phill Lehrman. "Huxley's 'Deep Jam' and the Adaptation of *Alice in Wonderland*." *The Review of English Studies*, vol. 43, no. 169, 1992, pp. 57-74.
- Holgado, Javier, y Carlos Vila, directores. *Los Misterios de Laura: El Misterio del Número 17*. Televisión Española, 2014.
- Holland, Edward. *Mabel in Rhymeland or Little Mabel's Journey to Norwich*. Charles Taylor, 1885.
- Holliss, Richard, y Brian Sibley. *The Disney Studio Story*. University of Michigan, 1988.

- Holmes, Roger W. "The Philosopher's 'Alice in Wonderland'". *The Antioch Review*, vol. 19, no. 2, 1959, pp. 133-149, doi:[10.2307/4610140](https://doi.org/10.2307/4610140).
- Hood, Tom. *From Nowhere to the North Pole*. Chatto & Windus, 1875.
- Humm. "Legitimate: Show On Broadway - Alice In Wonderland." *Variety (Archive: 1905-2000)*, vol. 309, no. 9, diciembre de 1982, p. 48.
- Hunt, Pauline, y Ronald Frankenberg. "It's a small world. Disneyland, the Family and the Multiple Re-representations of American Childhood." *Constructing and Reconstructing Childhood. Contemporary Issues in the Sociological Study of Childhood*, editado por Allison James y Alan Prout, Routledge, 2015, pp. 107-125.
- Huntemann, Nina, y Michael Morgan. "Mass Media and Identity Development." *Handbook of Children and the Media*, editado por Dorothy G. Singer y Jerome L. Singer, Sage Publications, Inc., 2001, pp. 309-319.
- Hutcheon, Linda. *A Theory of Adaptation*. Routledge, 2013, doi:[10.4324/9780203957721](https://doi.org/10.4324/9780203957721).
- Huxley, Aldous, y James Sexton. *Selected Letters of Aldous Huxley*. Groover Smith, 1969.
- Huxley, Laura Archera. *This Timeless Moment, a Personal View of Aldous Huxley*. Mercury House, 1968.
- Ickle, David. *Alice in Wonderland and the World Trade Center Disaster. Why the Official Story of 9/11 is a Monumental Lie*. Bridge of Love, 2002.
- "Illustrated Alice". University of Maryland, 2015,  
<https://www.lib.umd.edu/alice150/alice-in-wonderland/alice-illustrated>.
- Imholz, August A., y Claire Imholz. "The Chick-Fil-A Alice." *Looking Glass (Blacksburg, Va.)*, vol. 10, no. 3, 2006.

- Iser, Wolfgang. *The Implied Reader. Patterns of communication in prose fiction from Bunyan to Beckett*. 5<sup>a</sup> ed., The Johns Hopkins University Press, 1990.
- Iwerks, Leslie, director. *The Imagineering Story (Documentary TV Series)*. Disney+, 2019.
- Jackson, Peter, director. *The Lord of the Rings (Film series)*. New Line Cinema, 2001.
- Jacobs, Lewis. *The Emergence of Film Art: The Evolution and Development of the Motion Picture as an Art, from 1900 to the Present*. Hopkinson and Blake, 1969.
- Jafelice, Raymond, director. *The Care Bears Adventures in Wonderland*. Nelvana Limited, 1987.
- Jambon, Jean. *Our Trip to Blunderland: Or Grand Excursion to Blunderland and Back*. William Blackwood and Sons, 1877.
- James, E. L. *50 Shades of Grey (novel series)*. Vintage Books, 2011.
- Jaques, Zoe. *Children's Literature and the Posthuman: Animal, Environment, Cyborg*. Routledge, 2015.
- Jaques, Zoe, y Eugene Giddens. *Lewis Carroll's Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking Glass*. Ashgate, 2013.
- Jennings, Luke. "Alice's Adventures in Wonderland – Review." *The Guardian*, 6 mar. 2011, <https://www.theguardian.com/stage/2011/mar/06/alice-adventures-wonderland-review>.
- Jewel. *Goodbye, Alice in Wonderland*. Atlantic Records, 2006.
- Jewett, Robert, y John Lawrence. *The American Monomyth*. Anchor Press Doubleday, 1977.

- Jones, Josh. "The Psychological & Neurological Disorders Experienced by Characters in Alice in Wonderland: A Neuroscience Reading of Lewis Carroll's Classic Tale." *Open Culture*, enero 2018,  
<http://www.openculture.com/2018/01/the-psychological-neurological-disorders-experienced-by-characters-in-alice-in-wonderland.html>.
- Kahn. "Legitimate: Plays on Broadway - Alice in Wonderland". *Variety (Archive: 1905-2000)*, vol. 166, 1947, <https://search.proquest.com/docview/1285904393>.
- Kauf. "Legitimate: Plays on Broadway - Alice in Wonderland." *Variety (Archive: 1905-2000)*, vol. 109, 1932.
- King, Jack, director. *Commando Duck*. Walt Disney Productions, 1944.
- . *Home Defense*. Walt Disney Productions, 1943.
- King, Margaret. "The Disney Effect: Fifty Years after Theme Park Design", *Disneyland and Culture: Essays on the Parks and Their Influence*, editado por Kathy M. Jackson y Mark I. West, McFarland and Company, 2011, pp. 223-226.
- Kingsley, Charles. *The Water Babies - A Fairy Tale for a Land-Baby*. Macmillan, 1836.
- Kinner, Jack, y Ben Sharpsteen, directores. *Der Fuehrer's Face*. Walt Disney Productions 1943.
- Kitsis, Edward, y Adam Horowitz, directores. *Once Upon a Time in Wonderland*. ABC Studios, 2013.
- Klingberg, Göte. *Children's Fiction in the Hands of the Translators*. CWK Gleerup, 1986.
- Knatchbull-Hugessen, Edward. *Puss-Cat Mew and Other Stories for My Children*. Harper & Bros, 1871.

- Kohlt, Franziska. "Alice and Satire." *The Lewis Carroll Review: The Reviewing Journal of the Lewis Carroll Society*, vol. 56, 2008, pp. 1-2.
- . "'The Stupidest Tea-Party in All My Life': Lewis Carroll and Victorian Psychiatric Practice". *Journal of Victorian Culture*, vol. 21, no. 2, 2016, pp. 147-167, doi:[10.1080/13555502.2016.1167767](https://doi.org/10.1080/13555502.2016.1167767).
- Korkis, Jim. *The Vault of Walt: Unofficial, Unauthorized, Uncensored Disney Stories Never Told*. Ayefour Publishing, 2010.
- Koszarski, Richard. *Hollywood on the Hudson; Film and Television in New York from Griffith to Sarnoff*. Rutgers University Press, 2008.
- Kovac, Tommy, y Sonny Liew. *Wonderland*. Disney Press, Slave Labor Graphics, 2009.
- Kövecses, Zoltán. *Metaphor in Culture: Universality and Variation*. Cambridge University Press, 2005, doi:[10.1017/CBO9780511614408](https://doi.org/10.1017/CBO9780511614408).
- Kurkjian, Catherine, et al. "Worlds of Fantasy." *Reading Teacher*, vol. 59, 2006, pp. 492-503, doi:[10.1598/RT.59.5.10](https://doi.org/10.1598/RT.59.5.10).
- La Prade, Ernest. *Alice in Orchestralia*. Doubleday, Page & Company, 1925.
- Landesman, Cosmo. "Alice in Wonderland." *The Sunday Times (London)*, 2010.
- Lasa Álvarez, Begoña. "La Biblioteca Británica (1807), una ventana abierta a la literatura británica de carácter infantil y juvenil." *Cuadernos de Ilustración y Romanticismo*, vol. 23, julio de 2017, pp. 173-196.
- Lauretis, Teresa de. *Alice Doesn't. Feminism, Semiotics, Cinema*. Indiana University Press, 1984.
- Le Gallienne, Eva, y Florida Friebus, directoras. *Alice in Wonderland (theatrical adaptation)*. Broadway, 1932.

- Leach, Elsie. "Alice in Wonderland in Perspective." *Aspects of Alice*, editado por Robert Phillips, Lowe and Brydone, 1971, pp. 88-92.
- Leach, Karoline. *In the Shadow of the Dreamchild: A New Understanding of Lewis Carroll*. Peter Owen, 1999.
- Lear, Edward. *A Book of Nonsense*. Routledge, 1846.
- Leather, E. Stanley, compilador. *Alice's Wonderland Birthday Book*. Successors to Newbery and Hattle, 1884.
- Lecerle, Jean-Jacques. *Philosophy of Nonsense*. Routledge, 1994, doi:[10.4324/9780203025727](https://doi.org/10.4324/9780203025727).
- Lee, Stan. *Origins of Marvel Comics*. Simon and Schuster, 1974.
- Leitch, Thomas. *Film Adaptation and Its Discontents: From Gone with the Wind to The Passion of the Christ*. Johns Hopkins University Press, 2007.
- Lemon, Mark. *Tinykin's Transformations: A Child's Story*. John Slark, 1869.
- Lennon, John (The Beatles). *I am the Walrus*. Abbey Road Studios 1967.
- . *Lucy in the Sky with Diamonds*. Abbey Road Studios 1967.
- Lennox, Charlotte. *The Female Quixote or, The Adventures of Arabella*. 1752.
- Leslie, Shane. "Lewis Carroll and the Oxford Movement." *London Mercury*, 1933, pp. 233-239.
- Letts, Barry, director. *Alice in Wonderland*. British Broadcasting Corporation (BBC), 1986.
- Lemus Montaña, Ismael. "Grado de adaptación en las traducciones de 'Alice's Adventures in Wonderland'". *Tejuelo*, vol. 4, no. 1, enero de 2009, pp. 33-55.
- Levin, Harry. "Wonderland Revisited." *The Kenyon Review*, vol. 27, no. 4, 1965, pp. 591-616.

- Lewis, C. S. *The Chronicles of Narnia*. Geoffrey Bles, 1950.
- Liber, Vera. "Alice's Adventures in Wonderland. Review". *British Theatre Guide*, marzo de 2011, <https://www.britishtheatreguide.info/reviews/RBalice-rev>.
- Lindgren, Astrid. *Pippi Långstrump*. Rabén & Sjögren, 1945.
- Lisa in Wordland*. Bongo Comics, 1995.
- Little, Judith. "Liberated Alice: Dodgson's Female Hero as Domestic Rebel." *Women's Studies*, vol. 3, no. 2, 1976, pp. 195-205, doi:[10.1080/00497878.1976.9978387](https://doi.org/10.1080/00497878.1976.9978387).
- Lloyd, Megan S. "Unruly Alice: A Feminist View of Some Adventures in Wonderland." *Alice in Wonderland and Philosophy: Curiouser and Curiouser*, editado por Richard B. Davis y William Irwin, John Wiley & Sons, 2009, pp. 7-18.
- Lorenzo Modia, María Jesús. "Pygmalion: Preeminencia del Texto de la Representación sobre el Texto Dramático." *Vir bonus docendi peritus: homenaxe a José Pérez Riesco*, coordinado por José Ángel Fernández Roca, María Josefa Martínez-López, Universidade da Coruña, pp. 289-299.
- Lovell, Charlie. *Crystal's Adventures in a Cockney Wonderland*. Evertime, 2015.
- Lovell-Smith, Rose. "Eggs and Serpents: Natural History Reference in Lewis Carroll's Scene of Alice and the Pigeon." *Children's Literature*, vol. 35, 2007, pp. 27-53.
- . "The Animals of Wonderland: Tenniel as Carroll's Reader". *Criticism: A Quarterly for Literature and the Arts*, vol. 45, no. 4, octubre de 2003, pp. 383-415, doi:[10.1353/crt.2004.0020](https://doi.org/10.1353/crt.2004.0020).
- Lovett, Charles C. *Alice on Stage: A History of the Early Theatrical Productions of Alice in Wonderland*. Meckler, 1990.

- Lovy, Alex, director. *The New Alice in Wonderland (or What's a Nice Kid Like You Doing in a Place Like This?)*. Hanna-Barbera Productions, 1966.
- Low, David. "Leonardo Da Disney." *The New Republic*, vol. 106, no. 1, enero de 1942, pp. 16-18, <https://newrepublic.com/article/125088/leonardo-da-disney>.
- Lucas, George, creador. *Star Wars (franchise)*. Lucasfilm, 1977.
- Lurie, Alison. *Don't Tell the Grown-Ups: The Subversive Power of Children's Literature*. Back Bay Books/Little, Brown, 1998.
- Lutz, Edwin George. *Animated Cartoons: How They Are Made, Their Origin and Development*. C. Scribner's Sons, 1920.
- Macdonald, George. *Dealings with the Fairies*. Alexander Strahan, 1867.
- MacFarlane, Seth, creador. *American Dad*. 20th Television, 2005.
- Maltby, Richard. *Dreams for Sale: Popular Culture in the 20th Century*. Harrap, 1989.
- Maltin, Leonard. "When Disney got trippy." *BBC Culture*, 12 nov. 2015, <http://www.bbc.com/culture/story/20151112-when-disney-got-adult-and-trippy>.
- Manley, Tim. *Alice in Tumblr-Land: And Other Fairy Tales for a New Generation*. Penguin Publishing Group, 2013.
- Marini, Maria Giulia. "So Much Inside Alice in Wonderland for Medical Humanities." *Medicina Narrativa*. 2 ago. 2018, <https://www.medicinanarrativa.eu/so-much-inside-alice-wonderland-for-medical-humanities>.
- Marling, Karal Ann. "Disneyland, 1955: Just Take the Santa Ana Freeway to the American Dream." *American Art*, vol. 5, no 1, 1991, pp. 169-207, doi:[10.1086/424113](https://doi.org/10.1086/424113).

- Marriott, Charles. *The Wonderland Quadrilles Composed for the Piano-Forte*. Robert Cocks & Company, 1872.
- Marshall, Rob, director. *Chicago*. Miramax Films, 2002.
- . *Memoirs of a Geisha*. Columbia Pictures, DreamWorks Pictures 2005.
- Martínez, Guillermo. *Los Crímenes de Alicia*. Ediciones Destino, 2019,
- Mavor, Carol. "Alicious Objects: Believing in Six Impossible Things before Breakfast; or Reading *Alice* Nostalgically." *Photographies*, vol. 4, no. 1, 2011, pp. 45-66, doi:[10.1080/17540763.2011.552752](https://doi.org/10.1080/17540763.2011.552752).
- May, Jill P. "Walt Disney's Interpretation of Children's Literature." *Language Arts*, vol. 58, no. 4, 1981, pp. 463-472.
- Mayhew, Audrey. *Gladys in Grammarland*. Roxburghe Press, 1897.
- McCarthy, Todd. "Alice in Wonderland." *Variety*, 25 feb. 2010, <https://variety.com/2010/film/features/alice-in-wonderland-1117942306/>.
- McFarlane, Brian. *Reading Film and Literature*. Cambridge University Press, 2007, pp. 15-28, doi:[10.1017/CCOL0521849624.002](https://doi.org/10.1017/CCOL0521849624.002).
- McGee, American. *Alice: Madness Returns*. Electronic Arts, 2011.
- . *American McGee's Alice*. Electronic Arts, 2000.
- McLeod, Norman Z., director. *Alice in Wonderland*. Paramount Pictures, 1933.
- McRobbie, Angela. *Postmodernism and Popular Culture*. Taylor and Francis, 2003, doi:[10.4324/9780203168332](https://doi.org/10.4324/9780203168332).
- Meisel, Martin. *Realizations: Narrative, pictorial, and Theatrical Arts in Nineteenth-century England*. Princeton University Press, 2014.
- Méliès, Georges, director. *Cendrillon (Cinderella)*. Star Film Company, 1899.

- . *Le Petit Chaperon Rouge (Little Red Riding Hood)*. Star Film Company, 1901.
- Merritt, Russell, y J. B. Kauffman. *Walt in Wonderland: The Silent Films of Walt Disney*. John Hopkins University Press, 1993, <http://catalog.hathitrust.org/Record/008511225>.
- Meyer, Stephanie. *Twilight (novel series)*. Little, Brown and Company, 2005-.
- Michelet, Jules. *Le Peuple*. Hachette Paulin, 1846.
- Miclau, Katherine. “De-stigmatizing Mental Illness Early: Role of Childhood Animations”, *Students in Mental Health Research* website. 11 sep. 2017, <https://www.hcs.harvard.edu/~hcht/blog/de-stigmatizing-mental-illness-early-role-of-childhood-animations>
- Miller, Jonathan, director. *Alice in Wonderland*. British Broadcasting Corporation (BBC), 1966.
- Miller, Susan, y Greg Rode. “The Movie You See, the Movie You Don’t: How Disney Do’s That Old Time Derision.” *From Mouse to Mermaid: The Politics of Film, Gender, and Culture*, editado por Elizabeth Bell et al., Indiana University Press, 1995, pp. 86-104.
- Milligan, Lauren. “Jewels for Alice.” *Vogue UK*, 23 feb. 2010, <https://www.vogue.co.uk/gallery/tom-binns-collection-for-alice-in-wonderland>.
- Millikan, Lauren. *Curioser and Curioser. The Evolution of Wonderland*. Página web, <https://www.carleton.edu/departments/ENGL/Alice/index.html>.
- Mills, Stephen. “Disney and the Promotions of Synthetic Worlds.” *American Studies International*, vol. 28, no. 2, 1990, pp. 66-79, <http://www.jstor.org/stable/41280772>.
- Mirmohamadi, Kylie. *The Digital Afterlives of Jane Austen*. Palgrave Pivot, 2014, doi:[10.1057/9781137401335](https://doi.org/10.1057/9781137401335).

- Millar, Gavin, director. *Dreamchild*. Thorn EMI, 1985.
- Mochizuki, Jun. *Pandora Hātsu*. Square Enix, 2006.
- Moix, Terenci. *La gran historia del cine*. ABC, 1995.
- Molesworth, Mary Louisa. *Christmas-Tree Land*. Macmillan, 1884.
- Monden, Masafumi. "Being Alice in Japan: Performing a Cute, 'Girlish' Revolt." *Japan Forum*, vol. 26, no. 2, 2014, pp. 265-285, doi:[10.1080/09555803.2014.900511](https://doi.org/10.1080/09555803.2014.900511).
- Morgentaler, Goldie. "The Long and the Short of Oliver and Alice: The Changing Size of the Victorian Child." *Dickens Studies Annual*, vol. 29, 2000, pp. 83-98.
- Mosley, Leonard. *Disney's World: A Biography*. Stein and Day, 1985.
- Muir, Kate. "Alice in Wonderland." *The London Times*, 5 mar. 2010, <https://www.thetimes.co.uk/article/alice-in-wonderland-v8jrnfd07vw>.
- Mukerji, Chandra, y Michael Schudson. "Popular Culture." *Annual Review of Sociology*, vol. 12, no. 1, 1986, pp. 47-66, doi:[10.1146/annurev.so.12.080186.000403](https://doi.org/10.1146/annurev.so.12.080186.000403).
- Munro, Hector (Saki), y Francis Carruthers. *The Westminster Alice*. The Westminster Gazette, 1902.
- Musker, John, y Ron Clements, directores. *The Little Mermaid*. Walt Disney Pictures, 1989.
- . *The Princess and the Frog*. Walt Disney Pictures, 2009.
- Naremore, James, y Patrick Brantlinger. "Introduction: Six Artistic Cultures." *Modernity and Mass Culture*, editado por James Naremore y Patrick Brantlinger, Indiana University Press, 1991, pp. 1-23.
- Nauman, Mary. *Eva's Adventures in Shadow-Land*. J. B. Lippincott, 1872.
- Neuburg, Victor E. *Chapbooks*. Woburn Press, 1972.

- Nichols, Catherine. *Alice's Wonderland: A Visual Journey through Lewis Carroll's Mad, Mad World*. Race Point Publishing, 2014.
- Nomura, Tetsuya, y Jun Akiyama. *Kingdom Hearts*. Disney Interactive Studios, 2002.
- Noon, Jeff. *Automated Alice*. Doubleday, 1996.
- “Number of Active Users at Facebook over the Years”. *The Charleston Gazette*, 2012.
- Odell, Colin. *Tim Burton*. Pocket Essentials, 2001.
- Ohkawa, Nanase, et al. *Fushigi no Kuni no Miyuki-chan*. Kadokawa Shoten, 1995.
- One Hour in Wonderland (TV Christmas Special)*. Walt Disney Productions, 1950.
- Ovenden, Graham. *The Illustrators of “Alice in Wonderland” and “Through the Looking-Glass”*. Academy Editions, 1972.
- “Paramount Pictures.” *Encyclopædia Britannica*, 2019,  
<https://www.britannica.com/topic/Paramount-Pictures>.
- Parham, Maggie. “What We Choose It to Mean.” *New Statesman and Society*, vol. 4, no. 135, noviembre de 1991, pp. 36-37.
- Parker, Scott F. “How Deep Does the Rabbit-Hole Go? Drugs and Dreams, Perception and Reality.” *Alice in Wonderland and Philosophy: Curiouser and Curiouser*, editado por Richard B. Davis y William Irwin, John Wiley & Sons, 2009, pp. 137-151.
- Parry-Jones, William. *The Trade in Lunacy: A Study of Private Madhouses in England in the Eighteenth and Nineteenth Century*. Routledge & Kegan Paul, 1972.
- Pascua Febles, Isabel. *Los mundos de Alicia de Lewis Carroll: Estudio comparativo y traductológico*. Vicerrectorado de Investigación y Desarrollo Tecnológico de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Servicio de Publicaciones y Producción Documental, 2000.

- Patkus, Ronald, y Lydia Murdoch. *The Age of Alice: Fairy Tales, Fantasy, and Nonsense in Victorian England*. Vassar College Libraries, 2015.
- Patmore, Coventry. *The Angel in the House*. Cassell and Co., 1887.
- Pearce, Perce, et al, directores. *Victory through Air Power*. Walt Disney Productions, 1943.
- Pearson, Jaqueline. *Women's Reading in Britain 1750 - 1835. A Dangerous Recreation*. Cambridge University Press, 1999.
- Perrault, Charles. *Contes du Temps Passé*. 1691.
- . *The history of Cinderella, or the Little Glass Slipper*. 1894.
- Petty, Tom. *Don't Come Around Here No More*. MCA Records, 1985.
- Phillips, Robert. *Aspects of Alice*. Penguin Books, 1972.
- Pindar, Peter. *The Works of Peter Pindar [microform]: with a Copious Index: to Which is Prefixed Some Account of His Life*. Charles Williams, 1811.
- Pitcher, George. *Wittgenstein, Nonsense, and Lewis Carroll*. W. W. Norton and Company, 1971.
- “Play Adaptation of Alice in Wonderland.” (Pamphlet), *British Library*, <https://www.bl.uk/collection-items/play-adaptation-of-alice-in-wonderland>.
- Pollard, Bud, director. *Alice in Wonderland*. Metropolitan Studio, 1915.
- Pollare, Katrina. “The Psychology within Alice In Wonderland”. *The Odyssey*, 20 jun. 2016, <https://www.theodysseyonline.com/psychology-within-alice-wonderland>.
- Porter, Edwin S, director. *A Good Little Devil*. Famous Players Film Company, 1913.
- . *Alice's Adventures in Wonderland. A Fairy Comedy*. 1910.

- Prada González, Lucía Isabel. *Traducciones, versiones y reescrituras de Alice's Adventures in Wonderland en el cambio de siglo*. Tesis doctoral, Universidad de Oviedo, 2013.
- Praga Terente, Inés. *Lewis Carroll en España*. Tesis Doctoral, Universidad de Valladolid, 1982.
- . "The humour of Lewis Carrol". *Literary and Linguistic Aspects of Humour: 6th AEDEAN Conference*, Universitat de Barcelona, 1984, pp. 199-204.
- Pycior, Helena M. "At the Intersection of Mathematics and Humor: Lewis Carroll's 'Alices' and Symbolical Algebra." *Victorian Studies*, vol. 28, no. 1, 1984, pp. 149-170.
- Quinn, Anthony. "Alice in Wonderland." *The Independent*, 5 mar. 2010, <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/reviews/alice-in-wonderland-pg-1916258.html>.
- Rackin, Donald. "Alice's Journey to the End of Night." *PMLA: Publications of the Modern Language Association of America*, vol. 81, no. 5, 1966, pp. 313-326.
- Rae, John. *New Adventures of "Alice"*. P. F. Volland, 1917.
- Reid, John H. *Films Famous, Fanciful, Frolicsome & Fantastic*. Lulu.com, 2006.
- "Remarks by the President Unveiling a Strategy to Help Boost Travel and Tourism." *White House Press, Federal Information & News Dispatch, Inc*, 19 ene. 2012.
- "Reviews: *Alice's Adventures in Wonderland*. By Lewis Carroll: with Forty-two Illustrations by John Tenniel." *Aunt Judy's Magazine*, junio de 1866, <https://www.bl.uk/collection-items/review-of-alices-adventures-in-wonderland>.
- "Reviews: Alice in Wonderland" in *CaryGrant.net*.

<http://www.carygrant.net/reviews/alice.html>.

Richards, Anna. *A New Alice in the Old Wonderland*. J. B. Lippincott, 1895.

Robehmed, Sophie. "Is Alice in Wonderland Really about Drugs?" *BBC News Magazine*, 20 ago. 2010, <https://www.bbc.com/news/magazine-19254839>.

Roberts, Lewis C. "Children's Fiction." *A Companion to the Victorian Novel*, editado por Patrick Batlinger y Willian B. Thesing, Blackwell, 2002, pp. 353-369.

Roberts, Julian. "The 1765 Edition of 'Goody Two-Shoes'." *The British Museum Quarterly*, vol. 29, no. 3, 1965, pp. 67-70, doi:[10.2307/4422893](https://doi.org/10.2307/4422893).

Rogers, Ginger, y Victor Young. *Alice in Wonderland*. Decca Records, 1944.

Rogers, Jacquelyn S. "Picturing the Child in Nineteenth-Century Literature." *Children & Libraries*, vol. 6, no. 3, diciembre de 2008, pp. 41-46.

Róheim, Géza. "Further Insights." *Aspects of Alice*, editado por Robert Phillips, Lowe & Brydone, 1971, pp. 332-39.

Rojas Leal, Diana. "This is How the Racist Landscape of Latin Characters in Animated Films Has Changed." *LatinAmerican Post*, 20 aug 2018, <https://latinamericanpost.com/22704-this-is-how-the-racist-landscape-of-latin-characters-in-animated-films-has-changed>.

Rose, Claire. "How Alice's Look Has Reflected 150 Years of Fashion." *Financial Times*, 10 abr. 2015, <https://www.ft.com/content/cb1c822a-ac92-11e4-9d32-00144feab7de>.

Rose, Lisa. "The First Talking Film of *Alice in Wonderland* Was Shot in Fort Lee". *NJ.com*, 10 mar. 2010,

[https://www.nj.com/entertainment/2010/03/the\\_first\\_talking\\_film\\_of\\_alic.html](https://www.nj.com/entertainment/2010/03/the_first_talking_film_of_alic.html).

- Ross, Deborah. "Escape from Wonderland: Disney and the Female Imagination." *Marvels & Tales*, vol. 18, no. 1, enero de 2004, pp. 53-66, doi:[10.1353/mat.2004.0016](https://doi.org/10.1353/mat.2004.0016).
- Ross, Roselle. *Forewood of Alice in Wonderland*. Maxton Publishers, 1980.
- Roth, Christine. "Looking Through the Spyglass: Lewis Carroll, James Barrie, and the Empire of Childhood." *Alice beyond Wonderland: Essays for the Twenty-first Century*, editado por Cristopher Hollingsworth, University of Iowa Press, 2009, pp. 23-35.
- Rowling, J. K. *Harry Potter*. Bloomsbury Publishing, 1997.
- Rudenko, Anna. "Tetley Launches Alice in Wonderland Limited Edition Collectable Tea Tins." *Popsop*, 16 mar. 2010, <https://popsop.com/2010/03/tetley-launches-alice-in-wonderland-limited-edition-collectable-tea-tins/>.
- Rush (Variety). "'Alice in Wonderland' review." *Variety*, diciembre de 1933.
- Ruskin, John. *The King of the Golden River; Or, the Black Brothers: A Legend of Stiria*. Smith, Elder & Co., 1859.
- Sakamoto, Haruhiko, director. *Hello Kitty and Friends: Alice in Wonderland*. Sanrio Digital, 1993.
- Salisbury, Mark. *Alice in Wonderland. An Illustrated Journey through Time*. Disney Editions, 2016.
- Salmon, Edward. "Literature for the Little Ones". *The Nineteenth Century*, vol. 22, octubre de 1887, pp. 563-580.
- . "Literature for the Little Ones." *Aspects of Alice*, editado por Robert Phillips, Lowe & Brydone, 1871, pp. 85-87.

- Sánchez Noriega, José Luis. *Historia del Cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Alianza, 2006.
- Sanders, Julie. *Adaptation and Appropriation*. Taylor & Francis Group, 2014.
- Sayaheen, Mohannad, et al. "Foreignizing or Domesticating English Children's Literature Translated into Arabic: The Case of *Alice's Adventures in Wonderland*." *International Journal of Humanities, Philosophy and Language*, vol. 2, no. 8, diciembre de 2019, pp. 175-187, doi:[10.35631/ijhpl.280013](https://doi.org/10.35631/ijhpl.280013).
- Schaefer, David H. "The Film Collector's Alice: An Essay and Checklist." *Lewis Carroll Observed: A Collection of Unpublished Photographs, Drawings, Poetry, and New Essays*, editado por Edward Guiliano y Clarkson Potter, 1976, pp. 196-207.
- Scheuer, Philip K. "Drama and Film." *Los Angeles Times*, 19 nov. 1945.
- Schickel, Richard. *The Disney Version: The Life, Times, Art and Commerce of Walt Disney*. Simon & Schuster, 1968.
- Schilder, Paul. "Psychoanalytic Remarks on *Alice in Wonderland* and Lewis Carroll." *The Journal of Nervous and Mental Disease*, vol. 87, no. 2, febrero de 1938, pp. 159-168, doi:[10.1097/00005053-193802000-00004](https://doi.org/10.1097/00005053-193802000-00004).
- Schütze, Franziska. *Disney in Wonderland: A Comparative Analysis of Disney's Alice in Wonderland Film Adaptations from 1951 and 2010*. Diplom.de, 2014.
- Sconce, Jeffrey. "Irony, Nihilism and the New American 'Smart' Film". *Screen*, vol. 43, no. 4, 2002, pp. 349-369, doi:[10.1093/screen/43.4.349](https://doi.org/10.1093/screen/43.4.349).
- Sedaka, Neil. *Alice in Wonderland*. RCA, 1963.
- Sheppard, Nancy. *Alitji in Dreamland: Alitjinya Ngura Tjukurmankuntjala*. Simon & Schuster, 1992.

- Sewell, Byron W. *La geste d'Aalis el País de Merveilles*. Everttype, 2017.
- Sewell, Elizabeth. "Lewis Carroll and T.S. Eliot as Nonsense Poets." *Aspects of Alice*, editado por Robert Phillips, Lowe & Brydon, 1971, pp. 119-126.
- Shae, John M. *The Parodies of Lewis Carroll and Their Originals*. Florida State University Library, 1960, <https://catalog.hathitrust.org/Record/001375315>.
- Shakespeare, William. *Henry VI, Part 1*. Simon & Schuster, 2008,
- Sharpsteen, Ben, director. *Dumbo*. Walt Disney Productions, 1941.
- Sharpsteen, Ben, y Luke Hamilton, directores. *Pinocchio*. Walt Disney Productions, 1940.
- Sheff, David. "Playboy Interview with John Lennon and Yoko Ono." *Playboy Press*, enero de 1981, <http://www.beatlesinterviews.org/dbjypb.int3.html>.
- Shelley, Mary Wollstonecraft. *Frankenstein, Or, The Modern Prometheus*. Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones, 1818.
- Shi, Domee, directora. *Bao*. Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, 2018.
- Shi, Flair Donglai. "Alice's Adventures in Wonderland as an Anti-Feminist Text: Historical, Psychoanalytical and Postcolonial Perspectives." *Women: A Cultural Review*, vol. 27, no. 2, abril de 2016, pp. 177-201, doi:[10.1080/09574042.2016.1227154](https://doi.org/10.1080/09574042.2016.1227154).
- Sigler, Carolyn. *Alternative Alices; Visions and Revisions of Lewis Carroll's Alice Books*. University Press of Kentucky, 1997, doi:[10.2307/j.ctt130hmj3](https://doi.org/10.2307/j.ctt130hmj3).
- Sinclair, Catharine. *Holiday House*. William Whyte and Co., 1826.
- Sircar, Sanjay. "Other Alices and Alternative Wonderlands: An Exercise in Literary History." *Jabberwocky: The Journal of the Lewis Carroll Society*, no. 58, 1984, pp. 23-48.

- Sklar, Robert. "The Making of Cultural Myths - Walt Disney and Frank Capra." *Movie-Made America: A Social History of the American Movies*, editado por Danny Peary y Gerald Peary, E. P. Dutton, 1980.
- Skynyrd, Lynyrd. *Mad Hatter*. Sanctuary, 2003.
- Slick, Grace (Jefferson Airplane). *White Rabbit*. RCA Records, 1967.
- Sloman, Edward, director. *Puttin' on the Ritz*. United Artists, 1930.
- Smith, Ethan. "Disney Invites 'Goths' to the Party." *Wall Street Journal*, 19 feb. 2010, <https://www.wsj.com/articles/SB10001424052748704269004575073580675774138>.
- Sondheim, Stephen, compositor. *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street*. Broadway, 1979.
- Sporn, Michael. "Harman-Ising's Alice." *Michael Sporn Animation. Splog*, 30 sep. 2010, <http://www.michaelspornanimation.com/splog/?p=2391>.
- Stam, Robert. "Introduction: the Theory and Practice of Adaptation." *Literature and Film: A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*, editado por Robert Stam y Alessandra Raengo, Blackwell, 2005, pp. 1-52.
- Sterling, William. *Alice's Adventures in Wonderland*. Joseph Shaftel Productions, 1972.
- Stevens, Dana. "Alice in Wonderland. Don't follow Tim Burton down this Rabbit Hole." *Slate*, 4 mar. 2010, [http://www.slate.com/articles/arts/movies/2010/03/alice\\_in\\_wonderland.html?via=gdpr-consent](http://www.slate.com/articles/arts/movies/2010/03/alice_in_wonderland.html?via=gdpr-consent).
- Stevenson, Lionel, y Robert Ashley. *Victorian Fiction: A Guide to Research*. Harvard University Press, 1964.
- Stevenson, Robert director. *Jane Eyre*. 20th Century Studios, 1944.

- . *Mary Poppins*. Walt Disney Productions, 1964.
- Stoffel, Stephanie Lovett. *The Art of Alice in Wonderland*. Smithmark, 1998.
- Storey, John. *Cultural Theory and Popular Culture: an Introduction*. University of Georgia Press, 1993.
- Strasburger, Victor. "Children, Adolescents, and the Media." *Current Problems in Paediatric and Adolescent Health Care*, vol. 34, 2004, pp. 54-113, doi:[10.1016/j.cppeds.2003.08.001](https://doi.org/10.1016/j.cppeds.2003.08.001).
- Suchan, James. "Alice's Journey from Alien to Artist." *Children's Literature (Storrs, Conn.)*, vol. 7, no. 1, 1978, pp. 78-92, doi:[10.1353/chl.0.0633](https://doi.org/10.1353/chl.0.0633).
- Sulcas, Roslyn. "Alice on Her Toes, at a Rare Tea Party." *New York Times*, 1 de marzo 2011, <https://www.nytimes.com/2011/03/02/arts/dance/02alice.html>.
- Sullivan, Jane. "Alice in Wonderland through the Ages: Literature's Most Curious Girl Turns 150." *The Sydney Morning Herald*, 26 sep. 2015, <https://www.smh.com.au/entertainment/alice-in-wonderland-through-the-ages-literatures-most-curious-girl-turns-150-20150925-gjuoes.html>.
- Süner, Ahmet. "On the Contribution of Tenniel's Illustrations to the Reading of the Alice Books." *Children's Literature in Education*, vol. 51, no 1, marzo de 2018, pp. 41-62, doi:[10.1007/s10583-018-9353-y](https://doi.org/10.1007/s10583-018-9353-y).
- Susina, Jan. *The place of Lewis Carroll in Children's Literature*. Routledge, 2009.
- Švankmajer, Jan, director. *Něco z Alenky*. Condor Films, 1988.
- Swados, Elizabeth, y Joseph Papp, directores. *Alice in Concert*. New York Shakespeare Festival, 1980.
- Swift, Jonathan. *Gulliver's Travels*. Harper, 1950.

- Takabayashi, Akinobu. "Surviving the Lunacy Act of 1890: English Psychiatrists and Professional Development during the Early Twentieth Century." *Medical History*, vol. 61, no. 2, 2017, pp. 246-269, doi:[10.1017/mdh.2017.4](https://doi.org/10.1017/mdh.2017.4).
- Taliaferro, Charles, y Elizabeth Olson. "Serious Nonsense." *Alice in Wonderland and Philosopher: Curiouser and Curiouser*, editado por Richard Davis, John Wiley and Sons, 2010, pp.61-78.
- Tatar, Maria. *Off with Their Heads! Fairy-Tales and the Culture of Childhood*. University of Princetown, 1992.
- Taxel, Joel. "A Literature Review of the Impact of Walt Disney Productions Inc. on American Popular Culture and Children's Literature." University of Georgia, *Eric Document*, 1982.
- Taylor, Ann, y Jane Taylor. *Original Poems for Infant Minds, 2 volumes, and Rhymes for the Nursery*. Darton and Harvey, 1806.
- Taylor, Blake. "Day 1 – Behind Walt Disney's First Television Program, 'One Hour in Wonderland'". *WDW Radio Blog*, 2015, <http://www.wdwradio.com/2015/12/day-1-behind-walt-disneys-first-television-program-one-hour-wonderland/>.
- Telotte, J. P. "Disney's Alice Comedies: A Life of Illusion and the Illusion of Life". *Animation*, vol. 5, no. 3, noviembre de 2010, pp. 331-340, doi:[10.1177/1746847710377574](https://doi.org/10.1177/1746847710377574).
- Thackeray, William. *The Rose and the Ring; Or, the History of Prince Giglio & Prince Bulbo*. Harper & Bros, 1855.

*The New & Diverting Game of Alice in Wonderland Card Game.* Thomas De La Rue & Co Ltd., 1918.

“The Voter in Wonderland.” *Punch Magazine*, 1950.

*The Wonderland Postage-Stamp Case.* Emberlin and Son, 1890.

Thilk, Chris. “Movie Marketing Madness: *Alice in Wonderland*.” *Christhilk.com*, 3 mar. 2010, <https://christhilk.com/2010/03/03/movie-marketing-madness-alice-in-wonderland/>.

Thill, Scott. “Jonathan Miller’s *Alice in Wonderland* (1966) on DVD.” *Bright Lights Film Journal*, 31 oct. 2003, <https://brightlightsfilm.com/jonathan-millers-alice-in-wonderland-1966-on-dvd/#.X4MxXsIzbiU>.

Thomas, Donald. *Lewis Carroll: A Portrait with Background.* John Murray Pubs, 1996.

Thomas, Theodore, director. *Frank and Ollie.* Walt Disney Pictures, Buena Vista Pictures, 1995.

Thompson, Kristin. “Implications of the Cel Animation Technique.” *The Cinematic Apparatus*, editado por Teresa De Lauretis y Stephen Heath, Macmillan, 1980, pp. 106-120.

Thorne, Jack, y John Tiffany. *Harry Potter and the Cursed Child.* Palace Theatre, London, 2016.

Thorpe, Richard, director. *On an Island with You.* Metro-Goldwyn-Mayer, 1948.

Thorpe, Richard, y Victor Fleming, directores. *The Wizard of Oz.* Metro-Goldwyn-Mayer, 1939.

- Tones, John. "Guía práctica para sumergirse en 'Alicia en El País de las Maravillas'." *El País*, suplemento *Verne*, 25 ago. 2015,  
[https://verne.elpais.com/verne/2015/08/24/articulo/1440417628\\_800425.html](https://verne.elpais.com/verne/2015/08/24/articulo/1440417628_800425.html).
- Torrey, E. F., y J. Miller. "Violence and Mental Illness: What Lewis Carroll Had to Say." *Schizophrenia Research*, vol. 160, no. 1-3, diciembre de 2014, pp. 33-34, doi:[S0920-9964\(14\)00540-4 \[pii\]](https://doi.org/10.1016/j.schres.2014.11.005).
- Tosi, Laura. "Alice and Pinocchio: National Stereotypes and International Classic Fantasy." *The New Review of Children's Literature and Librarianship*, vol. 22, no 1, 2016, pp. 70-85, doi:[10.1080/13614541.2016.1120072](https://doi.org/10.1080/13614541.2016.1120072).
- Trousdale, Gary, y Kirk Wise, directores. *Beauty and the Beast*. Walt Disney Pictures, 1991.
- Turan, Kenneth. "Alice in Wonderland". *Los Angeles Times*, 4 de marzo 2010,  
<https://www.latimes.com/entertainment/la-et-alice4-2010mar04-story.html>.
- Turner, Graeme. *British Cultural Studies: An Introduction*. Routledge, 1996.
- Tynion, James. *Batman: Detective Comics*. DC Comics, 2017.
- Vaclavik, Kiera. *Fashioning Alice: The Career of Lewis Carroll's Icon, 1860-1901*. Bloomsbury Academic, 2019.
- . "The Dress of the Book: Children's Literature, Fashion and Fancy Dress." *Beyond the Book: Transforming Children's Literature*, editado por Bridget Carrington y Jennifer Harding, Cambridge Scholars Publishing, 2014, pp. 62-76.
- Varty, Anne. *Children and Theatre in Victorian Britain: 'all work, no play'*. Palgrave Macmillan, 2008.

- Venuti, Lawrence. *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. Routledge, 1995.
- Vid, Natalija. "The Challenge of Translating Children's Literature: *Alice's Adventures in Wonderland* Translated by Vladimir Nabokov." *ELOPE: English Language Overseas Perspectives and Enquiries*, vol. 5, 2008, pp. 217-227, doi:[10.4312/elope.5.1-2.217-227](https://doi.org/10.4312/elope.5.1-2.217-227).
- Vidler, Anthony. *Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture*. MIT Press, 2000.
- Viñao Frago, Antonio. "Textos escolares y didácticos." *Historia de la edición y de la lectura en España, 1472-1914*, editado por Victor Infantes, François López y Jean-François Botrel, Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2003, pp. 400-05.
- Wachowski, Lana, y Lily Wachowski, directoras. *Matrix*. Warner Bros. Pictures, 1999.
- Wagner, Geoffrey. *The Novel and the Cinema*. Fairleigh Dickinson University Press, 1975.
- Waits, Tom. *Alice*. ANTI- Records, 2002.
- Wallace, Mike. *Mickey Mouse history and Other Essays on American Memory*. Temple University Press, 1996.
- Wallace, Richard, director. *One Hour in Wonderland*. Walt Disney Productions, 1950.
- "Walt Disney's *Alice in Wonderland*" (advertisement). *Variety* (Archive: 1905-2000), 181, 38, 1951.
- . "Walt Disney's *Alice in Wonderland*" (advertisement). *Variety* (Archive 1905-2000), 1951.
- Wang, Y. C. *An introduction to the Civilization of the Masses*. Higher Education Publishing House, 2004.

- Ward, Kate. "Disney Goes Goth for 'Alice'." *Entertainment Weekly*, 2 feb. 2010, <https://ew.com/article/2010/02/24/alice-in-wonderland-hot-topic-goth/>.
- Warner, Marina. *Once upon a Time: A Short History of Fairy Tale*. Oxford University Press, 2016.
- Wasko, Janet. *Understanding Disney*. Polity, 2001.
- Watson, Moray. *Eachdraidh Ealasaid ann an Tìr nan Iongantas*. Evertype, 2012.
- Watt, Ian. *The Rise of the Novel: Studies in Defoe, Richardson and Fielding*. Penguin, 1960.
- Watts, Isaac. *Divine Songs Attempted in Easy Language for the Use of Children*. 1715.
- Watts, Jon, director. *Spider-man: Homecoming*. Columbia Pictures, Marvel Studios, 2017.
- Watts, Steven. *The Magic Kingdom: Walt Disney and the American Way of Life*. University of Missouri, 1997.
- Weatherly, Frederick. *Elsie's Expedition*. Frederick Warne and Company, 1874.
- Weaver, Warren. *Alice in Many Tongues: The Translations of Alice in Wonderland*. University of Wisconsin Press, 1964.
- Weber, Mary. *Classic Stories & Essential Values: Alice in Wonderland*. Chick-fil-A, 2004.
- Weisenberg, Charles M. "Walt Disney Accused. An Interview to Frances Clarke Sayers, Conducted by Charles M. Weisenberg." *FM and Fine Arts*, 1965.
- Wells, John C. *Longman Pronunciation Dictionary*. Pearson Longman, 2008.
- Wells, Paul. "'Thou art translated': Analyzing Animated Adaptation." *Adaptations: from Text to Screen*, editado por Deborah Cartmell e Imelda Whelehan, Routledge, 1999, pp. 199-213.

- Welsch, James. "Ink Me – Alice in Wonderland among the most popular literary tattoos".  
*The Lewis Carroll Society of North America Blog*, 27 ene. 2012,  
<https://www.lewiscarroll.org/2012/01/27/ink-me-alice-in-wonderland-among-the-most-popular-literary-tattoos/>.
- Werner, Jane. *Alice in Wonderland meets the White Rabbit*. Golden Books, 1951.
- Wertham, Fredric. *Seduction of the Innocent*. Rinehart and Company, 1954.
- Westergaard, Peter. *Alice in Wonderland*. Symphony Space (New York), 2006.
- "What Colour Is That Dress? A Brief History." *The Macmillan Alice. Taking Readers to Wonderland since 1865*, Macmillan Publishers International,  
<http://aliceinwonderland150.com/>.
- Wheeldon, Christopher, director. *Alice in Wonderland*. Royal Opera House (London), 2011.
- Whelehan, Imelda. "A Doggy Fairy Tale: The Film Metamorphoses of *The Hundred and One Dalmatians*." *Adaptations. From Text to Screen, Screen to Text*, editado por J. M. Desmond y P. Hawkes, McGraw Hill, 2006, pp. 2142-25.
- Whitley, David. *The Idea of Nature in Disney Animation*. Ashgate, 2008.
- "Why is a raven like a writing desk?". *The Guardian*, 29 dic. 2015,  
[https://www.theguardian.com/global/2015/dec/29/weekly-notes-queries-carroll-raven-desk?CMP=share\\_btn\\_tw](https://www.theguardian.com/global/2015/dec/29/weekly-notes-queries-carroll-raven-desk?CMP=share_btn_tw).
- Wilde, Oscar. *The Picture of Dorian Gray*, adaptación de Roy Thomas, Marvel Comics, 2009.
- Willing, Nick, director. *Alice in Wonderland*. Hallmark Entertainment, 1999.
- . *Alice*. SyFy, 2009.

Wilson, Alexander. "The Betrayal of the Future: Walt Disney's EPCOT Center." *Disney Discourse. Producing the Magic Kingdom*, editado por Eric Soodin, Routledge, 1994, pp. 118-129.

*Winter Park Resort (Colorado) Trail Map.*

<https://www.winterparkresort.com/-/media/winter-park/downloads-pdfs/2020trailmap.ashx>.

Wise, Sarah. *Inconvenient People: Lunacy, Liberty and the Mad-Doctors in Victorian England*. Vintage Digital, 2012.

Woods, Peggy. "Evelyn's Park in Bellaire, TX: Alice in Wonderland Tea Party Sculpture". *Wanderwisdom*, 14 abr. 2020,

<https://wanderwisdom.com/travel-destinations/Evelyns-Park-in-Bellaire-TX-Alice-in-Wonderland-Mad-Hatter-Tea-Party>.

Woolf, Virginia. *Collected Essays*. Harcourt, Brace & World, 1967.

---. *Killing the Angel in the House: Seven Essays*. Penguin Books, 1995.

Wright, David. *Mental Disability in Victorian England: The Earlswood Asylum, 1847-1901*. Oxford University Press, 2001, doi:[10.1093/acprof:oso/9780199246397.001.0001](https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199246397.001.0001).

Yates, David, director. *Harry Potter and the Half-Blood Prince*. Warner Bros. Pictures, 2009.

Young, Lucien, y Ollie Mann. *Alice in Brexitland*. Ebury Press, 2017.

Young, W. W., director. *Alice in Wonderland*. American Film Manufacturing Company, 1915.

Zemeckis, Robert, director. *Beowulf*. Warner Bros. Pictures, 2007.

---. *The Polar Express*. Warner Bros. Pictures, 2004.

---. *Who Framed Roger Rabbit?* Touchstone Pictures, Walt Disney Animation Studios, 1988.

Zhu, Yimiao. "Literary Production and Popular Culture Film Adaptations in China since 1990." *Cambridge Journal of China Studies*, vol. 12, no.1, marzo de 2017, pp. 43-63, doi:[10.17863/CAM.21526](https://doi.org/10.17863/CAM.21526).

Zipes, Jack. "Breaking the Disney Spell". *From Mouse to Mermaid: The Politics of Film, Gender, and Culture*, editado por Elizabeth Bell et al., Indiana University Press, 1995, pp. 21-42.

Zwenger, Lisbeth, et al. *Fushigi no kuni no arisu*. BL Shuppan, 2007.

Þórunn, Inga. "Let the wild rumpus start!". *A Journey into Imagination in Maurice Sendak's Where the Wild Things Are and Lewis Carroll's Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass*. Trabajo de Fin de Máster, University of Iceland, 2011.



## 15. Anexos.

### ANEXO 1: ANÁLISIS DE VISIONADO DE *ALICE IN WONDERLAND* (1933).

*Alice in Wonderland*. Paramount Pictures, 1933.

Directors: Norman Z. McLeod (as Norman Mc Leod), Hugh Harman (uncredited).

Writers: Joseph L. Mankiewicz, William Cameron Menzies.

Stars: Charlotte Henry, W. C. Fields, Richard Arlen, Roscoe Ates, William Austin.

Esta película adapta tanto *Alice in Wonderland* como *Through the Looking-Glass*, dando prioridad al segundo, ya que las secuencias referentes a ese volumen ocupan más tiempo narrativo.

Los créditos de inicio se muestran abriendo un libro y pasando las páginas, en las cuales se encuentra la información de producción y reparto, lo cual ya pone en contexto visualmente que es de ahí de donde procede la historia que se va a contar (de hecho, los pósters promocionales también utilizan la imagen del libro para apoyar otros elementos). Destaca, bajo el título (precedido por la atribución de la obra a Lewis Carroll), el rótulo “Charlotte Henry as ‘Alice’”, seguido por “directed by Norman McLeod”. La cuestión de quién encarnaba el papel protagonista subraya la importancia de los nombres en el Hollywood de la época. A continuación, tras los datos de la producción, se presenta al reparto por orden de aparición. De esta manera, no se prioriza a ningún personaje sobre otro, excepto Alice, que queda por encima al haber sido destacada en la primera plana al abrir el libro y dejándose en esta nueva presentación para el final, poniéndose de relieve así de nuevo.

Comienza en interior, en invierno, indicado por la chimenea encendida y el hecho de que esté nevando. Esto se contrapone al inicio de la historia original y las habituales adaptaciones, que parten de una tarde de verano en el jardín. No obstante, Alice, más preadolescente que niña, cuestión inevitable, puesto que la actriz era ya mayor de edad, está aburrida, pasando las hojas de un enorme libro, fijándose en las ilustraciones, lo cual nos remite, de nuevo, a la esencia de la Alice que conocemos y referenciando así a la obra de Carroll y la importancia del trabajo de Tenniel. Su institutriz le sugiere que borde un rato, lo cual era parte

de la educación de las niñas, tanto en la época victoriana como en la de esta adaptación, pues estaba basada en las labores del hogar y la costura, presentándose así también como una afición deseable, pero ella rechaza la oferta y pasea por el salón hablando con su gata, saludando a su tortuga, hablando con las piezas de ajedrez, fingiendo que son reales y autónomas. Todo esto es una presentación que el espectador que conozca la historia sabrá interpretar como un guiño a lo que le espera a Alice una vez comience su aventura en Wonderland y conozca a los personajes que allí habitan. También hace referencia al espejo, mirándose en uno y diciendo “the looking-glass house”, y aludiendo a que hay otra Alice con otra gata al otro lado, haciendo lo mismo que ella. Este es un indicativo de que algunos personajes y tramas de *Through The Looking-Glass*, como los gemelos Tweedle y Humpty Dumpty, además de la cuestión de las piezas de ajedrez, serán incluidas en esta adaptación, la cual, pese a titularse *Alice in Wonderland*, adapta ambos libros.

Al mirar por la ventana ve un conejo blanco, más grande que uno normal, pero sin detalles antropomórficos ni comportamiento distinto al de un animal. No obstante, ella dice que va vestido con una bufanda y un abrigo. El hecho de que se haga tan obvio que Alice se lo está imaginando todo, mintiendo al comentárselo a su institutriz, da a esta película un inicio más realista antes de abrir la puerta a la fantasía que será Wonderland. Sin embargo, no es allí a dónde cree que irá, sino que lo que se plantea es pasar al otro lado del espejo, hablando a su gatita Dinah de cómo sería estar en “the looking-glass house”, mucho más relacionado con la segunda aventura de Alice. En este caso se muestra claramente cómo se queda dormida: No hay sorpresas aquí, queda establecido explícitamente desde el principio que todo será un sueño, aunque se la vea después levantarse y cruzar al otro lado (el paso a Wonderland es a través del espejo esta vez); la imagen de ella durmiendo y la del conejo, que no tenía nada de fantástico, las piezas de ajedrez estaban siendo controladas por ella y el probable conocimiento previo de la obra por parte del espectador son señales imposibles de ignorar en favor de la suspensión de la incredulidad que se presupondría a la audiencia del género fantástico (en cualquiera de sus formas).

Una vez al otro lado del espejo, Alice interactúa con la nueva sala, en la que hasta las letras de los libros están al revés (se concede mucha importancia a nivel de planos a la *Enciclopedia Británica*, referente de la época e indicativo geográfico, tanto a nivel de localización como de alusión a la procedencia de la obra original) y las fotografías muestran a

la gente de espaldas. Incluso tiene una pequeña conversación con su tío Gilbert, que está en uno de los retratos.

En este caso, el primer objeto animado que aparece es un reloj que simula una cara (siendo sus agujas los bigotes) y que “pronuncia” las campanadas. Sin embargo, lo hace de forma errónea, lo cual ya es un indicador de que el tiempo en ese lado del espejo no funciona como en el mundo que Alice conoce. También ve cómo las piezas de ajedrez, esta vez sí, están “vivas”, son antropomórficas, ya que esto era lo más conveniente con los recursos técnicos de la época: actores disfrazados y efectos visuales para simular un tamaño más pequeño. Estas piezas protagonizan situaciones caóticas y, aunque Alice intenta ayudar, la consideran un volcán o un ciclón. Su tamaño no ha cambiado, pero, por las diferencias en cuanto a ellos, resulta gigante, así que los efectos son los mismos, siendo tomada como una amenaza y confundiendo su identidad: no la consideran como una niña porque los niños del ajedrez son muy distintos.

Es entonces cuando aparece el conejo, esta vez sí en modo antropomórfico y vestido, siendo ya el personaje que conocemos como White Rabbit. No obstante, no va ataviado como Alice había inventado, sino con chaleco, chaqueta y, por supuesto, reloj de bolsillo, claramente inspirado en el diseño original de Tenniel. No hay misterio en los motivos de su prisa: Llega tarde a su cita con Duchess. Alice lo persigue a través del jardín de la casa y ve cómo baja por la madriguera. Comienza a repetirse, por tanto, la historia de *Alice in Wonderland* en estos términos, ya que ella no duda en seguirle, cayendo por el agujero como en la obra original y continuando la historia que ya conocemos: la sucesión de puertas, los problemas de cambios de tamaño para conseguir la llave e intentar pasar por la entrada demasiado pequeña y la confusión de Alice, que, pese a todo, insiste en su determinación de llegar al otro lado para continuar persiguiendo a White Rabbit, expresando su frustración con lágrimas, preguntándose si alguna vez llegará al jardín que ha visto a través de la puerta. Su interacción con el ratón al que encuentra en su mar de lágrimas es también la misma que en el libro. Su encuentro con el Dodo no incluye una *caucus-race*, solo la parte en la que el animal le recita lecciones de historia para secarla, continuando el juego de palabras del original acerca de la historia siendo “the driest thing” (Carroll 25). Esto se adapta tal cual, incluyendo a Shakespeare además de a William I, centrándose igualmente en la cultura e historia inglesas; no hay domesticación para el público americano (siendo esta una producción de Hollywood), pero sí una crítica a la educación de la época que continuaba basando el aprendizaje en recitar de memoria una serie de datos y fechas.

El encuentro con Caterpillar plantea también aquí los problemas de identidad y los cambios de tamaño. Al tratarse de un actor disfrazado, en este caso se ve su cara humana integrada en el cuerpo del animal (en otros casos los actores llevan un disfraz que les oculta por completo) y resulta extraño e incluso molesto para el espectador, distorsionándose de nuevo la fantasía.

La llegada a casa de Duchess y el episodio “Pig and Pepper” (que se elimina de algunas adaptaciones por considerarse demasiado violento para un público infantil) se mantienen, siendo muy exagerada la fealdad de la mujer, superando a las ilustraciones de Tenniel. También la escena de Alice y Cheshire Cat se mantiene fiel al original. No obstante, los medios técnicos de la época hacen que la forma de desaparecer del felino, dejando solo su sonrisa y sus globos oculares resulte inquietante. De nuevo, esto nos induce a pensar que el público objetivo de esta adaptación son los adultos, no los niños, que se asustarían en muchos momentos o, simplemente, se encontrarían confusos ante la distorsión de una fantasía que no llega a serlo del todo.

La fiesta del té es otra reproducción fiel al libro. De hecho, en este caso falta la música que se añade en otras adaptaciones audiovisuales, o en otras partes de esta misma película, y eso crea una sensación de incomodidad. Si a esto se suma que los personajes no son demasiado amables con Alice y que los disfraces de los actores resultan grotescos, el espectador puede llegar a empatizar con la protagonista, viéndose en una situación en la que se encuentra a disgusto, con un ambiente enrarecido del que desea escapar, tal como ella hace.

Alice se encuentra a las cartas pintando las rosas. Al igual que en la novela, se enfatizan mucho las explicaciones, ya que al ser imágenes en blanco y negro, se pierde el poder visual de la importancia del rojo. La llegada de Queen of Hearts tiene un toque de comedia cuando, al demandar la monarca que se le corte la cabeza a Alice nada más conocerla, su marido trata de convencerla de dejarlo estar, aludiendo que es el día libre del verdugo. Esto no se incluye en el libro, en el cual el único argumento esgrimido es que es solo una niña. Y este halo de comedia se mantiene durante toda la escena de la partida de croquet, con distintos gags y situaciones que hacen más caótica la situación, pasando del *nonsense* al absurdo que caracterizaba la comedia de la época. Sin embargo, no aparece Cheshire Cat (o más bien, su cabeza) como en el libro, ya fuera por resumir la trama o por la dificultad técnica que esto hubiese entrañado.

Gryphon, el cual se presenta durante el reencuentro de Alice y Duchess, justo cuando Queen of Hearts se había unido, no resulta tan amenazador como molesto, al igual que Mock

Turtle. De nuevo, los trajes de los actores crean una irrealidad que no conecta con la fantasía, sino que distrae de ella. Pese a seguir prácticamente al pie de la letra el libro, la escena, llena de juegos de palabras, no conecta con el espectador, ya que no hay un contexto en el que estos sean asimilados; da la sensación de que son solo frases repetidas tal y como aparecen en la obra original (escrita para ser leída, no declamada), sin inflexiones o insinuaciones que den pie a equiparar las asignaturas de la escuela de Mock Turtle con aquellas del mundo real que se pretendían parodiar. El hecho de que el decorado de esta escena sea simplemente un dibujo infantil debería transmitir un mensaje que subrayase estos conceptos, las trabas a la imaginación en una educación estricta y cómo algo marcadamente añorado contrasta con toda la pretendida formalidad, pero, de nuevo, resulta un elemento disruptivo que, en vez de jugar a favor de la escena, distrae.

La película vuelve entonces a *Through the Looking-Glass*, con la aparición de la pieza de ajedrez de Red Queen (cuyo tamaño encaja ahora con el de Alice), que lleva a la niña hasta un tablero de ajedrez gigante. Tras unas instrucciones acerca de cómo debe comportarse, ella huye hacia el bosque, donde se encuentra a los gemelos Tweedle, cuya fealdad está deformada de igual manera que la de Duchess, con rasgos estéticos similares. Su interacción es similar a la de *Through the Looking-Glass*, incluyendo el relato de “The Walrus and the Carpenter”, el cual encuadran en un teatrillo en un árbol por el que pasan las imágenes de la historia en formato animado, como si se tratase de una televisión (inventada cuatro años antes de la película, en 1926). El estilo de la animación sigue las tendencias de la época, con movimientos exagerados y efectos sonoros, al estilo de la comedia *slapstick*.

Tras el relato, los gemelos se asustan al ver un sonajero roto en el suelo del bosque y vuelve a haber un momento de pantomima y caos que resulta chocante para el espectador, pero no para Alice, que intenta calmarlos y los ayuda cuando deciden batirse en duelo. En general, la Alice de esta película es muy paciente y sensata, no frustrándose demasiado ante el *nonsense* que la rodea. En esta escena, rompe la cuarta pared y mira directamente a cámara para relatar una parte de lo que iba a ocurrir (los gemelos fueron asustados por un cuervo y olvidan su duelo), convirtiéndose momentáneamente en narradora.

Aparece entonces White Queen, a la que Alice ayuda con su aspecto (está despeinada y con el chal mal colocado). Al igual que en *Through the Looking Glass*, la monarca se convierte en una oveja con ropa y gafas (haciéndose la transición entre la repetición de la palabra “better”

hacia los balidos del animal). De repente el escenario ha cambiado y están en una tienda en donde Alice compra un huevo, el cual resulta ser Humpty Dumpty. Su apariencia es grotesca, como la de Duchess y los gemelos Tweedle, pero muy basada en las ilustraciones de Tenniel también. De la misma forma que en el libro, él y Alice discuten acerca del significado de las palabras y su forma, como una pequeña lección de semiótica. Además, es el momento en que se introduce el concepto de No-Cumpleaños. Sin embargo, en este caso, Humpty Dumpty rechaza explicar a Alice el poema del Jabberwocky y es entonces cuando cae del muro sobre el que estaba sentado, acortándose su interacción.

Alice se encuentra a White King (en su forma de pieza de ajedrez también), al que avisa de lo que ha ocurrido. Este le responde que ya está enterado y que ha enviado a su ejército, incluida la caballería, para rescatarlo. Aparece entonces el White Knight (que interpreta a la pieza del caballo), montado a caballo. La escena resulta cómica por la redundancia de formas y la caída del caballero, que pierde la cabeza del equino que portaba como un casco. Pese a eliminarse a Red Knave de la trama, se sigue fielmente el libro en cuanto a la relación de White Knight con Alice, siendo prácticamente el único personaje de Wonderland que es amable con ella y la escolta a través del bosque.

Alice es coronada, con una tiara de oro que lleva “Queen Alice” grabado (al igual que el título del capítulo correspondiente de *Through the Looking-Glass*, si bien en la corona de la ilustración de Tenniel no lo pone). Aparecen entonces White Queen y Red Queen, dispuestas a examinarla para comprobar si de verdad puede ser reina. Tras algunas preguntas absurdas cuyas respuestas no fueron aceptadas (al igual que en el libro, pero de una forma mucho más resumida), ambas monarcas se duermen. Entonces comienza a sonar la canción acerca de ella misma como reina recién coronada. Si bien en el original esto ocurre cuando Alice abre una puerta (rotulada también con “Queen Alice” en la película), en este caso el coro comienza unos segundos antes. Al entrar, la protagonista encuentra un banquete presidido por Duchess, en el que los comensales son los que entonan la canción mientras alzan sus copas. También las dos reinas, todavía dormidas, se encuentran allí, flanqueando una silla también marcada con un “Queen Alice”. Cuando esta se sienta, despiertan y comienzan a instruirla y presentarle a los comensales... Y a la comida, que también está animada y con caras grotescas. Varios de los personajes que Alice ha conocido están presentes y brindan a su salud. De repente todo cambia y los comensales y Red Queen se vuelven contra la niña, dispuestos a atacarla.

Es entonces cuando Alice despierta en su casa y comienza a contarle a su gatita Dinah la aventura que ha vivido mientras se acerca al espejo, terminando así la película.



## ANEXO 2: ANÁLISIS DE VISIONADO DE *ALICE IN WONDERLAND* (1951).

*Alice in Wonderland*. Walt Disney Pictures, 1951.

Directors: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske.

Writers: Joseph L. Mankiewicz, William Cameron Menzies.

Stars: Kathryn Beaumont, Ed Wynn, Richard Haydn.

La película es inicialmente una adaptación de *Alice in Wonderland*, si bien toma elementos importantes que pertenecen a la segunda entrega de la historia de Alice, *Through the Looking-Glass*. Hubo una idea que involucraba contar como Dinah, la gatita de Alice, se veía transportada a Wonderland y se transformaba en Cheshire Cat, salvando a Alice de la Reina en última instancia, redimiéndose así (IMDb), pero esta idea fue descartada, manteniéndose una historia más fiel a la original, aunque “disneyficada” y en forma de musical.

La adaptación de Disney se abre con una canción en los créditos iniciales que fue sustituida en la adaptación española por otra diferente. La canción de la versión original se pregunta cómo llegar a Wonderland, mientras que la versión en español se centra en el personaje de Alice como niña de una manera que podríamos identificar con la Alice que Carroll veía.

<i>Alice in Wonderland</i> <i>How do you get to Wonderland?</i> <i>Over the hill or Underland</i> <i>or just behind the tree</i> <i>When clouds go rolling by</i> <i>They roll away and leave the sky</i> <i>Where is the land beyond the eye</i> <i>That people cannot see?</i> <i>Where can it be?</i> <i>Where do stars go</i> <i>Where is the crescent moon?</i> <i>They must be somewhere in the sunny</i>	<i>Alice, fuiste tú</i> <i>quien me enseñó a vivir feliz</i> <i>cuando encantado recorrí</i> <i>tu mágico país.</i> <i>Tú fuiste mi ilusión.</i> <i>En mi niñez te conocí</i> <i>y te llevé dentro de mí</i> <i>como una inspiración.</i> <i>Mi corazón siempre te amó</i> <i>y te recuerda aún,</i> <i>pues fuiste ayer</i> <i>niña gentil y amiga fiel.</i>
--	--

<i>afternoon</i> <i>Alice in Wonderland</i> <i>Where is the path to Wonderland?</i> <i>Over the hill or here or there?</i> <i>I wonder where...</i>	<i>Alice vuelve a mí.</i> <i>Quiero volver a tu país,</i> <i>a ese lugar de ensoñación</i> <i>a ser feliz.</i>
---	---

Cabe destacar que se cometieron dos errores en los créditos iniciales: El apellido de Lewis Carroll fue escrito como “Carrol” y se mencionó que la película estaba basada en el libro *The Adventures of Alice in Wonderland*, cuando el título correcto es *Alice’s Adventures in Wonderland*.

La historia en sí comienza con la hermana mayor de Alice leyéndole un libro de historia. Si bien en la obra de Carroll no se especifica el tema, en la película podemos escuchar que le está contando la conquista de William I de Inglaterra, aludiendo así al mundo británico y su historia. No obstante, es muy llamativo que, en la versión en español neutro, lo que se narra en el fragmento escogido es la conquista de América por parte de Colón. Así, Disney es capaz de colar un fragmento de la historia de su país en el retrato del *homeschooling* victoriano. Esto nos pone en contexto con una intención: Empezar la historia de Alice dónde empieza la historia de América como tal, sobre todo la percibida por los europeos y por los propios Estados Unidos, principalmente por el sector en el que encajaba Disney. La América precolombina suele ser relegada en la historia a nivel de cultura pop (por ejemplo, en el cine) en favor de la Guerra de la Independencia y todo lo que ocurrió a partir de ahí. La cultura occidental y el mundo Disney tiende a identificar América con Estados Unidos y, de hecho, hasta hace relativamente poco, con películas como *Coco* (Disney Pixar, 2017), el tratamiento que desde la compañía se ha dado a Latinoamérica ha sido, cuanto menos, cuestionable: Por ejemplo, el gallo mexicano Panchito Pistolas, de *The Three Caballeros* (1944) era un personaje estereotipado que a la mínima ocasión se lanzaba a disparar sus dos revólveres o cantar rancheras, o Tito, el temperamental chihuahua de acento chicano, que aparece en *Oliver & Company* (1989) pretendía retratar la “sangre caliente” de los latinos (Rojas Leal sp). En cuanto a los nativos americanos, cuando no se les ignora, se les reduce a tópicos como en *Peter Pan* (1953) con los “indios” haciendo sus danzas tradicionales o la canción “What made the Red Man Red?” (en referencia a los Pielos Rojas) o *Pocahontas* (1995), película dedicada al hombre blanco autopercebido como el

civilizado que va a reconducir (o exterminar) a los “salvajes”. Si bien se supone que la película es una crítica a ello, ganando los nativos americanos, no deja de estar llena de estereotipos, como la canción “Savages” que, por mucho que esté puesta en boca de los antagonistas, sigue apuntalando los tópicos que puede hacer que cierto sector de la audiencia deshumanice aún más a este colectivo. La adaptación de *Alice in Wonderland* tuvo lugar entre *The Three Caballeros* y *Peter Pan*, así que la inclusión en la versión española de la referencia a Colón, el hombre blanco llevando la civilización a América es llamativa por innecesaria; como se ha dicho, en la obra original no hace referencia alguna a qué estaba leyéndole a Alice su hermana, y Disney no solo decidió precisarlo (entendiendo que autorizó esta domesticación), sino que se escogió justamente un fragmento de la historia americana que tanto se esforzaba la compañía en incluir en su mundo, que acaba siendo en conjunto una propaganda abierta del *American-Way-of-Life*.

Hay una teoría que relaciona esta adaptación con la Guerra Fría (referida a partir de aquí como “Teoría de la Guerra Fría”). Dado que, como se ha mencionado anteriormente, Disney realizó numerosos trabajos de propaganda bélica pro-americana durante la Segunda Guerra Mundial), es posible que continuase. A lo largo del análisis de la película se hace referencia a algunas de las comparaciones que se desarrollan en dicha teoría. En este caso, la hermana de Alice sería Gran Bretaña, ya que se la presenta como una mujer seria y madura (es decir, la nación asentada y firme que era Gran Bretaña), que intenta dar lecciones a Alice, la cual representaría a Estados Unidos. Además, solamente aparece en la primera escena, de la misma manera que, al finalizar la Segunda Guerra Mundial, Gran Bretaña detuvo toda actividad bélica y se dedicó a la recuperación económica y social de su “imperio” (Hernández Ávila sp).

Alice se aburre y critica el hecho de que el libro no tenga dibujos, cosa que también pasa en el original, siendo esto una referencia interna a la importancia que las ilustraciones (las de Tenniel en un caso y la estética de la animación Disney en otro) tienen en la narrativa y su influencia en la experiencia de los lectores y la audiencia. Acto seguido, comienza a relatar cómo sería su propio mundo: “If I had a world of my own, everything would be nonsense. Nothing would be what it is, because everything would be what it isn't. And contrary wise, what is, it wouldn't be. And what it wouldn't be, it would. You see?”. Lo que ha dicho encaja bastante con el *nonsense* que se representa en *Wonderland* y que está a punto de descubrir. Sin embargo, Alice no se dirige a su hermana cuando explica esto (comienza hablando y continúa cantando, llamándose la canción “In a World of my Own”), sino a su gatita Dinah, que en la obra original

no aparece explícitamente hasta *Through the Looking-Glass*, en el primer libro solo se la menciona, y es una gatita negra, nada parecida al diseño de Disney. Dinah es el único animal no parlante que aparece, dado que pertenece al mundo real y no a Wonderland, aunque la escucha y asiente, cambiando de expresión cuando oye algo que se sale de lo normal. No obstante, tiene una actitud normal de mascota, tratándola con respeto y siguiéndola hasta la madriguera del conejo, aunque se queda arriba y se despide con la pata. Según la “Teoría de la Guerra Fría”, Alice y su mundo ideal constituyen un retrato de la mayoría de la población de Estados Unidos, que, tras la Segunda Guerra Mundial, se sentía en la obligación moral de conducir a los países liberados de los nazis a través del libre mercado hacia el capitalismo, para crear un mundo mejor (Hernández Ávila sp). En su canción, Alice describe algo que se parece mucho a Wonderland y a lo que allí va a encontrarse, lo cual hace referencia de forma bastante clara a lo que va a ocurrir más adelante, ya que, teniendo eso en mente, es fácil que su subconsciente lo recree en su sueño, y esta canción coincide con el momento en que probablemente se queda dormida:

*Cats and rabbits*

*Would reside in fancy little houses*

*And be dressed in shoes and hats and trousers*

*In a world of my own*

*All the flowers*

*Would have very extra special powers*

*They would sit and talk to me for hours*

*When I'm lonely in a world of my own*

Vemos, por tanto, cómo ya está imaginando a White Rabbit vestido y con una casita elegante. En el caso de los gatos no llega a suceder, ya que Cheshire Cat no lleva ropa y vive en un árbol. La protagonista ya sueña con un jardín lleno de flores que hablarían con ella durante horas, aunque tampoco está muy acertada aquí ya que, si bien las flores le hablan, están muy lejos de ser amigables con ella, pero todo esto es parte de la conversión del sueño del mundo ideal en la pesadilla de *nonsense* que acabará siendo Wonderland para ella. En cualquier caso, hay que destacar que esta canción y la descripción del mundo ideal de Alice no aparecen en el

relato original, por lo que es una nueva manera de introducir el reino animado que Disney estaba creando, con animales antropomórficos vestidos y con sus casitas, elemento básico del universo Disney, ya reflejado en la creación de personajes clásicos como Mickey, Minnie, Donald o Goofy.

Es en ese momento cuando aparece White Rabbit, que en la versión de Disney lleva pantalones, no como en la de Tenniel, que solo lleva las prendas superiores. Precisamente varios personajes de Disney ya existentes en aquel momento, como Donald, Daisy o Winnie the Pooh, se cubrían solo la mitad superior del cuerpo, por lo que este matiz es destacable. White Rabbit es el agente de cambio, el *MacGuffin* por el que empieza todo de verdad. En su monótona realidad, mientras sueña con su mundo perfecto en el que nada tendría sentido, Alice ve algo que no lo tiene y que, de hecho, acaba de describir: un conejo llevando ropa y corriendo porque llega tarde. Cabe decir que, justo al aparecer (cuando le vemos los espectadores), White Rabbit va caminando y saltando por las piedras del río tranquilamente, es al verle la protagonista (sin que él sea consciente) cuando mira el reloj y empieza a correr, sin dejar de repetir que llega tarde. Intrigada por esto, que al fin la saca de su aburrimiento, decide perseguirlo, llamándole, aunque él la ignora. No obstante ella no desiste y cae por la madriguera del conejo. Durante dicha caída va cruzándose con diferentes objetos descritos por Carroll, pero lo visual sustituye al monólogo interno de Alice en el libro, ya que aquí, aunque dice algunas frases, no hay reflexiones más profundas ni intentos de asociación de lo que está ocurriendo con cosas que ella conoce. Pero, una vez llega abajo, conoce al Doorknob, que es quién la guía para conseguir la llave que le abre y dejarla pasar a Wonderland. Sin embargo, acaba burlándose de ella porque no consigue dar con el tamaño adecuado y, al igual que en el original, es el río formado por sus propias lágrimas el que la lleva a su destino, aunque sin que aparezcan ni el ratón ni el poema “How Doth the Little Crocodile” que sí están en el libro. En cualquier caso, el poema saldrá más adelante en la película, siendo uno de los pocos que Disney conservó, pero prefirió situarlo en otro momento para jugar con los efectos visuales, como veremos.

Una vez en Wonderland, Alice se encuentra con la *caucus-race*, que en la versión de Disney solo es un punto de paso para Alice (da un par de vueltas por inercia, arrastrada por la marea y empujada por otros participantes, pero enseguida se sale del círculo y sigue su camino, no habiendo ningún tipo de conclusión para la carrera ni ganadores o premios). No obstante, sí

se añade una canción cantada por el Dodo (que está sobre una roca sin participar en la carrera que tiene lugar a su alrededor y simplemente les dirige):

*Forward, backward, inward, outward*  
*Come and join the chase*  
*Nothing could be drier*  
*Than a jolly caucus race*  
*Backward, forward, outward, inward*  
*Bottom to the top*  
*Never a beginning*  
*There can never be a stop*  
*To skipping, hopping, tripping*  
*Fancy-free and gay*  
*I started it tomorrow but will finish yesterday*  
*Round and round and round we go*  
*Until for evermore*  
*Once we were behind*  
*But now we find we are*  
*Forward, backward, inward, outward*  
*Come and join the chase*  
*Nothing could be drier than a jolly caucus race.*

El Dodo le dice a Alice (y lo canta también) que esa carrera es la mejor forma de secarse, dado que ella llegaba empapada tras viajar por el río de lágrimas, pero lo importante es que la canción ya nos introduce en el *nonsense* de Wonderland a nivel temporal: “I started it tomorrow but will finish yesterday”. No obstante, en esta adaptación ni se incluye ni se menciona al personaje de Time (sí se hace en la versión de Tim Burton de *Through the Looking-Glass*, de 2016), aunque aparecen elementos que son consecuencia directa de sus acciones: Por ejemplo, a la fiesta del té se añade el concepto de No-Cumpleaños (que pertenece al segundo libro) pero no se explica que allí siempre es la hora del té a causa de una disputa del Mad Hatter con Time.

Durante la *caucus-race*, Alice ve al White Rabbit, así que se sale del círculo para perseguirlo, mientras él continúa ignorándola. Así que, si bien físicamente la protagonista se sale de un ciclo que no llevaba, literalmente, a ninguna parte, la situación con respecto a lo que persigue (White Rabbit) sigue siendo la misma. Disney eliminó el desenlace de la *caucus-race*, que volvía a ser circular (Alice recibía como premio un dedal que ella misma llevaba ya consigo) pero incluyó una trama con personajes pertenecientes a *Through the Looking-Glass*: el encuentro con Tweedledum y Tweedledee y la historia que estos le cuentan, el cuento de “The Walrus and the Carpenter”. En este caso se respeta la forma narrativa, que era un poema. Sin embargo, Disney cambió el final, ya que en el original, aunque Walrus come más ostras que Carpenter, este sí llega a probarlas y es él quién se lamenta por ellas al final. En la película, Carpenter está preparando pan y salsa para el banquete, para encontrarse con que ya no hay banquete para él, ya que la Morsa ya se las ha acabado todas y llora falsamente por ellas.

Según la “Teoría de la Guerra Fría”, los dos gemelos representarían a las dos Alemanias: Tienen el mismo inicio de nombre pero distinta terminación (Alemania del Este y Alemania del Oeste) y, pese a tener más de tres siglos de historia, tras la división se las trata como naciones "nuevas" incapaces de tomar decisiones. Esto estaría simbolizado por el hecho de que Tweedledee y Tweedledum son claramente señores de mediana edad y van vestidos como niños (Hernández Ávila sp). De la misma manera, la teoría relaciona los hechos de “The Walrus and the Carpenter” con el comunismo, afirmando que Walrus es un líder en quien todos confían (tanto las ostras como Carpenter, que, con su uniforme de trabajo, representaría al proletariado) y que acaba engañando al Pueblo, que trata de vengarse (el martillo que esgrime contra Walrus sería una referencia a la mitad del símbolo comunista: La hoz y el martillo). Esto sería, por tanto, una crítica al régimen comunista y a su ineffectivo reparto de los recursos (Hernández Ávila sp). Sin embargo, el villano que Disney nos muestra estéticamente representa al capitalismo y a lo que este acaba haciendo con la gente: va vestido de manera aparentemente elegante y lujosa, pero sus guantes tienen agujeros, mientras que en las ilustraciones de Tenniel no es una caricatura tan específica del falso rico. Está claro lo que Carroll intentaba transmitir, que es, aunque él mismo las criticara, una moraleja: No hay que fiarse de los extraños por muy persuasivos que sean (en cuanto a lo que les pasa a las ostras) y debe tenerse cuidado con los que parecen amigos, ya que los tratos no siempre van a resultar como se plantean (respecto a que Carpenter come menos ostras, aun habiendo hecho el trabajo). Disney exagera la historia

tanto en lo referente a la apariencia de Walrus como a su maldad, no solo con las ostras, sino también con el que aparentemente era su aliado. En esta versión, no hay dudas de que hay un villano (en el libro Alice afirma que le gusta más Walrus, aunque hubiera comido más que Carpenter). Sin embargo, no hay pruebas de que se refiera al comunismo directamente, más que las propias inclinaciones políticas de Walt Disney; solo queda claro que refuerza la crítica al sistema que hace Carroll y la enfatiza al cambiar al final y dejar Carpenter sin absolutamente nada y exhibiendo maldad explícita (incluso estéticamente, en sus expresiones faciales) a través de Walrus.

Pese a que Tweedledee y Tweedledum insistían a Alice para que se quedase más tiempo con ellos, obstruyéndole el camino incluso, ella se zafa de ellos y continúa su camino, llegando a la que resulta ser la casa de White Rabbit. Al igual que en el libro, él la confunde con su empleada Mary Ann y ella tiene problemas con respecto a sus cambios de tamaño. Disney solo hace pequeñas modificaciones (las ideas de enviar a Bill the Lizard y de quemar la casa son del Dodo, que en la novela no aparece en este fragmento, por ejemplo), pero destaca la estética de la casa de White Rabbit, que apenas se muestra en las ilustraciones de Tenniel: formas con orejas de conejo por todas partes, desde el reloj hasta el ventilador y paleta de color en tonos pastel (entre los que prima el rosa). Es una estética que empieza a introducirnos en el mundo Disney, fijando determinados cánones, como la repetición de un motivo decorativo (por ejemplo, en el caso de Minnie Mouse, el patrón son los corazones).

Aún así, Alice continúa persiguiendo a White Rabbit, que ha huido, y llega al Jardín. Esta parte también pertenece a *Through the Looking-Glass* pero Disney la modificó también para hacer más crueles a los personajes, mientras que en el libro, las interacciones de Alice y las flores son mucho más educadas. Además, el reparto es más coral, ya que en el original muy pocas flores hablan, porque las demás están durmiendo. Pero en este caso, la conversación es de grupo, incluyendo una canción (el coro está dirigido por Red Rose, la reina del Jardín, lo cual es un claro reflejo de lo que sucederá pronto, ya que Alice también se enfrentará a una reina “roja”, con predilección por las rosas de ese color). Las flores no tratan bien a Alice, demostrando una conducta xenófoba al confundirla con una hierba o, simplemente, no saber “qué” es. Destacan los cuidados diseños de los “caballitos del diablo”, convertidos en caballitos balancín, las “*bread-and-butterflies*”, mariposas con forma de pan con mantequilla, un juego de palabras intraducible, los insectos y orugas basados en perros y gatos que pelean, y las flores,

dotándolas de una aparente personalidad (no hay tiempo a profundizar por ser apariciones de un par de segundos, pero se muestran rasgos claros) y diferenciándolas por especies como subgrupos que, a la vez, tienen conciencia de clase unida, alrededor de Red Rose (también hay una White Rose, pero no hay una clara contraposición, más allá de lo estético, por tanto podría ser un guiño demasiado superficial a la Red Queen y White Queen de *Through the Looking-Glass*).

Tras ser atacada verbalmente y expulsada del Jardín, Alice huye y se encuentra con Blue Caterpillar, que está sobre una seta, fumando un narguile o pipa de agua. En este caso, Disney juega con la estética del humo formando vocales (interpretables en inglés como palabras: U = you, Y = Why, etc.) e incluso ilustrando el poema que Caterpillar recita, que no es otro que “How Doth the Little Crocodile”, que pertenecía a otro fragmento de la historia y aparece aquí en sustitución de “You Are Old, Father William”, que es recitado por Alice por orden de este personaje en el texto original. La música que abre la escena recuerda a la de un bazar turco, con lo cual, Disney podría estar incurriendo en un estereotipo al tratar de contextualizar a Blue Caterpillar fumando la pipa de agua. Esta atmósfera, relacionando esta forma de fumar (no se especifica, pero la cultura popular ha asumido que se trataba de opio) con el mundo oriental puede resultar problemática. Asimismo, si tenemos en cuenta la “Teoría de la Guerra Fría”, el poema “How Doth the Little Crocodile” (el cual es, en el libro de Carroll, una parodia de *How Doth the Busy Bee*) habría sido utilizado para denunciar el golpe de estado de Abu Nasser en Egipto en 1946, con el humo formando la imagen del Cocodrilo en el Nilo atrayendo a los peces a sus fauces y devorándolos (Hernández Ávila sp).

Al proseguir su camino, tras varios momentos confusos provocados por encoger y crecer súbitamente, Alice aprende finalmente cómo conseguir el equilibrio y guarda en su delantal algunas provisiones que le serán útiles para utilizar esos cambios de tamaño más adelante. El siguiente personaje que conoce Alice es uno de los más populares e identificables, tanto en cuanto a la obra de Carroll como esta versión de Disney: Cheshire Cat. Si bien en el libro este encuentro es bastante breve y algo más educado, en la película el felino es más malévolo (su propio diseño ya da pistas de ello, a través de sus expresiones) y juega con Alice, haciéndola rabiar en cada una de sus interacciones. Es él quien le indica que debe buscar a Mad Hatter y quien señala, cuando ella se exaspera porque con locos no quiere tener ningún trato, que allí todos están un poco locos. También en este caso la imagen acompaña esto, subrayando

visualmente que Cheshire Cat, en sus propias palabras “no las tiene todas consigo” (la traducción de “I’m not all there myself”), haciéndole desaparecer fundiéndose con la oscuridad, aunque su voz cantando se escucha unos segundos más.

De esta manera, Alice llega a otro de los pasajes más famosos de la película, la fiesta del té o No-Cumpleaños. Como se ha dicho, el concepto de No-Cumpleaños pertenece a *Through the Looking-Glass*, pero en esta película se ha incluido y su importancia se ha elevado hasta el punto de darle una canción, que es la que están cantando Mad Hatter y March Hare cuando Alice aparece. Aquí también se ha variado un poco la trama: Mientras que en el libro tenían un gran peso los acertijos y poemas (uno recitado por Dormouse, que en esta escena aparece muy brevemente), en este caso el *nonsense* se presenta en todo su esplendor con una especie de “juego de las sillas”, tazas vacías o demasiado llenas (incluso de azúcar) y hasta una aparición de White Rabbit, que continúa con sus prisas, pero es interrumpido por Mad Hatter, que “arregla” su reloj a base de un sinsentido de ingredientes e intercambio de piezas hasta dejarlo inservible. No obstante, se pone en boca de este personaje y de March Hare una frase con lógica y sentido como norma narrativa, por su simplicidad, que en la historia original dice King of Hearts: “Start at the beginning... And when you come to the end, stop”. Esto significa que, tanto una conversación como un texto (ya sea un libro, una película, una obra de teatro, etc) deben tener un inicio y final claros que delimiten lo importante: si no hay nada más que decir, es mejor no seguir hablando. La escena es una traba más en el camino de Alice, cada vez más molesta con los habitantes de Wonderland, hasta que al fin decide que ya no le importa a dónde va White Rabbit con tanta prisa, ella ya solo quiere irse a su casa.

En ese momento, al intentar regresar, se pierde y aparece en Tulgey Wood. En la obra de Carroll, la palabra inventada “Tulgey” aparece en el poema “Jabberwocky” (en *Through the Looking-Glass*). No obstante, aunque se refiere al lugar donde el Jabberwocky vive, la T no está en mayúscula, con lo que es probable que solo fuera una descripción del lugar, no un nombre. En cualquier caso, esto sirvió de inspiración a Disney para crear un escenario tan fantástico como pesadillesco (desde el punto de vista de Alice), lleno de criaturas curiosas, la mayoría basadas en objetos que cobran vida de forma surrealista e imitando animales; por ejemplo, encontramos una mamá pato con sus patitos, que en realidad son bocinas, pájaros fusionados con lápices, gafas, incluso un espejo y hasta los Mome Raths, unos seres que solo cuentan con piernas, ojos y pelo, pero que se ponen en formación para indicarle el camino, colocándose

como una flecha. Esto da esperanzas a Alice, pero duran muy poco, porque se ve interrumpida por otra criatura surrealista: Un perro / escoba que va borrando el sendero por el que ella estaba caminando. Desesperada, llora y se lamenta, arrepintiéndose de su aventura y manifestando que, cuando un niño se pierde, debe esperar a que le encuentren, pero que nadie la va a encontrar a ella. Esto nos transmite una imagen clara: Alice es una damisela en apuros y nadie va a acudir en su ayuda. No estamos en un cuento de hadas, ningún príncipe aparecerá para rescatarla, tendrá que salvarse ella misma. Aunque no sepa por dónde empezar.

Por suerte (o, más bien, como “*MacGuffin*”), Cheshire Cat hace su aparición y, tras mofarse un poco, cuando ella le dice que no sabe volver a casa, él le dice que en Wonderland nadie sabe nada porque solo se puede saber lo que dispone Queen of Hearts. Con una sola frase ya nos indica el régimen dictatorial en el que se encuentran: solamente la lideresa tiene el conocimiento y la verdad absoluta. O, al menos, eso es lo que ella cree y hace creer, a base de imposiciones y tiranía, como pronto descubrirá Alice, que se dirige por una puerta que el felino abre para ella en su árbol hacia el Castillo (aunque la acción ocurrirá mayoritariamente en los Jardines Reales).

Alice recorre un laberinto que es la inspiración y base para una atracción de los parques temáticos de Disney. Pronto se encuentra con unos naipes antropomórficos que colorean de rojo unas rosas blancas, mientras cantan una canción. Ella les pregunta por qué las están pintando y estos le explican que, por un error, plantaron rosas blancas en vez de rojas y eso va a enfurecer a Queen of Hearts. Alice decide unirse para ayudarles, pero enseguida son interrumpidos por el heraldo real, que no es otro que White Rabbit (y esa era la razón de sus prisas, la previsible furia de la monarca si llegaba tarde) anunciando la llegada de la Queen of Hearts... Y King of Hearts. Aquí hay un cambio muy significativo, ya que los personajes se han exagerado todavía más. Esta es la tónica general de la película en cuanto a los antagonistas, lo cual probablemente obedece al hecho de que, al fin y al cabo, nos hallamos ante un cuento infantil y los personajes tienden a ser más blancos o negros, ya que los grises serían difíciles de comprender en una historia corta y simple. Queen of Hearts es similar a la descrita por Carroll, con algunos de sus rasgos, como la expresión facial colérica o su tamaño un poco resaltados, pero lo llamativo es el contraste con el monarca, que se representa como un señor bajito y simpático, al que nadie aclama aunque él se esfuerza en saludar. En la obra original, si bien ella era la que más mandaba y la villana principal, su consorte también tenía un papel más que meramente ornamental, interactuando con Alice y manejando su parte de la situación. Sin embargo aquí King of Hearts

es ninguneado, reducido a un mero alivio cómico casi inexistente, ya que apenas interviene y, cuando lo hace, es para darle la razón a su esposa. Se deja ver explícitamente cómo todos los presentes atienden y temen a la monarca e ignoran a su marido. La “Teoría de la Guerra Fría” los presenta como la URSS más dura y la ideología liberal menos extrema que aún sobrevivía pero que era aplastada por el poder comunista (Hernández Ávila sp).

En cuanto *Queen of Hearts* llega, los naipes jardineros se lanzan al suelo boca abajo a modo de reverencia-sumisión, y Alice les imita, cosa que no ocurre en el libro, ya que en ese caso ella decide que un desfile real no tiene sentido si nadie está en pie para verlo, así que se mantiene erguida. La monarca enseguida se da cuenta del engaño con las rosas pintadas (a medio pintar, más bien; Disney deja muy evidente la escena a nivel visual) y enfurece, ordenando a gritos que se les corte la cabeza a los jardineros responsables. La Guardia Real, formada también por naipes, se dispone a ello cantando una canción con la misma melodía que la que cantaban los jardineros, pero con una letra menos inocente ya que, si bien los condenados cantaban acerca de pintar las rosas, los guardias cantan “They're going to lose their heads / For painting the roses red / It serves them right / They planted white / And roses should be red, oh / They're going to lose their heads”. Esto en el libro no es tan explícito: Aquí se nos muestra una alienación basada en roles, ya que tanto los guardias como los jardineros son de la misma especie, pero los primeros “deshumanizan” a los segundos, ya que las órdenes de *Queen of Hearts* tienen prioridad sobre toda conciencia de clase.

La Reina y Alice al fin se conocen y, por supuesto, la monarca demanda (exige) unos modales serviles. Al principio es amable a su manera, pero en cuanto Alice empieza a decir: “I’m trying to find my way home...”, la Reina pierde los nervios y grita: “Your way?! All ways here are my ways!”. Superioridad absoluta, exigencias de servilismo, castigos excesivamente severos, obsesión por el control... Disney refleja un régimen dictatorial de una manera evidente. Y no solo eso, sino que lo hace a través de la figura de una reina. Hay que tener en cuenta en Estados Unidos nunca hubo reyes, la Monarquía es algo de “Old Europe”, un continente al que a menudo se ha tratado de tildar de atrasado y carente de libertad, sin una “democracia verdadera” (tomando como modelo el sistema americano), como, por ejemplo, con la leyenda negra del Medievo. Si bien en el libro ese absolutismo está reflejado con toda la intención de una crítica al poder establecido, Disney se regodea en él y hace que se identifique el totalitarismo con la monarquía directamente.

Tras la primera interacción de Queen of Hearts y Alice, tiene lugar la partida de croquet, durante la cual se usan seres vivos como instrumentos (flamencos como bastones, erizos como pelotas, naipes como obstáculos) y, por supuesto, hay trampas para que, invariablemente, gane la monarca. Hasta que aparece Cheshire Cat y empieza a hacer trucos para dejar a Queen of Hearts en ridículo. Aunque, en realidad a quién le trae problemas es a Alice, a la que pillan riéndose y es inmediatamente convocada a un juicio. Esto ha variado en la adaptación para centrar todo en ella, ya que en el libro el juicio es inicialmente contra Knave of Hearts por haber, presuntamente, robado unas tartaletas, personaje que no aparece en la película. En realidad, Queen of Hearts pretendía condenarla directamente y hacer que le cortasen la cabeza, pero su marido interviene para pedir que se la juzgue aunque sea en un juicio pequeñito. De todas maneras, la jueza es la propia monarca, y aunque hay una breve secuencia judicial, en sus propias palabras deja claro que todo está decidido: “Sentence first! Verdict afterwards”. Llaman a varios testigos (March Hare, Mad Hatter, Dormouse...) cuyas declaraciones carecen de contenido y sentido, pero eso a Queen of Hearts no le importa, porque su veredicto lo tiene claro desde el principio.

Hay una interrupción (con canción de por medio) porque resulta que también es el No-Cumpleaños de la monarca y, por supuesto, es inmediatamente celebrado. Su regalo, una corona, se transforma en Cheshire Cat, que provoca un alboroto que distrae a todos los presentes, permitiendo a Alice intentar un truco. Toma uno de los trozos de seta que se había guardado y cambia su tamaño para hacerse gigante y se enfrenta verbalmente a Queen of Hearts. Pero, por una vez, el efecto que la ha hecho crecer no dura mucho y vuelve a encoger en medio de su alegato.

Alice es entonces perseguida por un montón de naipes y, reencontrándose con prácticamente todos los escenarios y personajes previos (como en un resumen inverso de lo que se ha presentado hasta el momento), va recorriendo Wonderland de nuevo a la carrera y alcanzando el picaporte de la puerta por la que entró. Pero no puede abrirlo: Todavía está cerrado. Y es que, tal como él mismo le dice, Alice está fuera, siempre lo ha estado. Todo ha sido un sueño. De hecho, ella misma se ve durmiendo (como si de un caso de experiencia extracorpórea se tratase) y despierta, terminando así su aventura.



### ANEXO 3: ANÁLISIS DE VISIONADO DE *ALICE IN WONDERLAND* (2010).

*Alice in Wonderland*. Walt Disney Pictures, 2010.

Director: Tim Burton.

Writer: Linda Woolverton.

Stars: Mia Wasikowska, Johnny Depp, Helena Bonham Carter.

Como se ha explicado en el cuerpo de la tesis, esta película narra una nueva aventura, partiendo del hecho de que la aventura canónica de *Alice in Wonderland* ya ocurrió y situándose esta historia más de una década después. También se toman personajes y referencias de *Through the Looking-Glass*, como los gemelos Tweedle, y la villana, Red Queen, es un amalgama de este personaje y Queen of Hearts de *Alice in Wonderland*. No obstante, el planteamiento de la situación en Wonderland, llamado en realidad Underland, no se corresponde apenas con lo escrito por Carroll, por lo que esta secuela es más bien un planteamiento alternativo de un posible futuro tras la historia original.

Desde el comienzo se deja claro el carácter más oscuro de esta versión. Los créditos iniciales ocurren de noche, con el título destacando en un amarillo brillante que contrasta con la negrura del paisaje mostrado, el cual representa una ciudad inglesa, únicamente iluminada por la luna un reloj en una torre, que podemos identificar como el Big Ben. Esto resulta llamativo, ya que la historia original transcurre, en cuanto al mundo real, en Oxford; no obstante, quizá para una audiencia global, el símbolo más emblemático de Gran Bretaña es dicho reloj (el cual tiene un papel importante tanto en *Peter Pan* como en la nueva versión de *Mary Poppins*, posterior a esta película, pero que nos hace entender que Disney lo utiliza como símbolo británico a la hora de situar visualmente a la audiencia. En el caso de *Alice*, Londres no debería ser la localización exacta, ya que no aporta nada cambiar el canon, pero este se deja en un segundo plano en favor de esta ayuda de situación geográfica. También la música nos evoca un ambiente más solemne, con unas melodías compuestas por Danny Elfman que se alejan de las tonadillas alegres del largometraje animado; de hecho, si bien tiene letra, no es totalmente inteligible y no invita a cantar.

La primera escena es un *flashback* que tiene lugar en la casa de Alice, aunque ella tarda unos segundos en aparecer. Se trata de una reunión de su padre con algunos posibles inversores,

tratando de convencerles de la importancia de los viajes para la expansión de sus negocios, y siendo una de sus primeras frases una de las citas más habituales cuando se habla de esta película: “The only way to achieve the impossible is to believe that it’s possible”, mientras los demás le acusan de haber perdido “definitivamente” el juicio. Se nos muestra desde el primer momento cómo una idea fuera del conservadurismo de la época es tratada como un signo de locura.

Es entonces cuando llega Alice, una niña de aspecto triste y ojoso, ataviada con un largo camisón blanco que aumenta su aspecto fantasmagórico, entrando en el salón donde su padre está reunido porque ha tenido una pesadilla. Su padre abandona la estancia para acompañarla a su habitación, que nos da una idea de la clase alta a la que pertenecen, con almohadones y telas lujosas en su cama con doseles, siendo, de todas maneras, una estancia demasiado sobria para una niña. Se intuyen algunos juguetes como un caballo - balancín y varios retratos, puede que de ella y su hermana. Alice describe su pesadilla recurrente: Cae por un agujero oscuro y llega a un mundo lleno de criaturas extrañas, como un pájaro dodo, un conejo con chaleco, un gato sonriente y una oruga azul. La niña está hablando de Wonderland y de su primera aventura allí. Es entonces cuando le pregunta a su padre si se ha vuelto loca y este, tras bromear diciéndole que sí, pero que las mejores personas lo están (“I’m afraid so. You’re mad, bonkers, off your head. But I’ll tell you a secret. All the best people are”), le asegura que solo es un sueño y nada de allí puede hacerle daño, pero que si se asusta demasiado siempre puede despertarse, mientras hace el gesto de pellizcarla bromeando. Toda la escena tiene una iluminación lúgubre, dejando el halo que nos hace ver que es un flashback, y que contrastará con la escena siguiente, que se sitúa trece años más tarde, comenzando su primer plano en un camino ajardinado en el que destacan varios tonos de verde y la luz diurna. Aún así, no es tan luminoso como otras películas de la compañía: La atmósfera tenue es una constante durante toda la película, evitando brillos innecesarios, a tono con la historia que se relata.

En un carruaje viajan Alice, ya casi adulta, y su madre, de camino a una fiesta en la que se propondrá matrimonio a la protagonista, aunque ella aún no lo sabe. No tiene ningunas ganas de ir pero su madre le asegura que deben estar presentes. Además, la recrimina por no llevar ni corsé ni medias. Cuando le dice que no es adecuado vestir sin ellos, ella se rebela preguntando qué pasaría si se decidiese que “lo apropiado” es llevar un bacalao en la cabeza, y que para ella

esas prendas son el equivalente a ello. Desde el inicio se nos muestra cómo trata de transgredir las normas, amparándose en el *nonsense* para justificarse. Su madre se mantiene severa y Alice añade que su padre se hubiese reído, dejándonos intuir con esa frase y su ausencia que ha fallecido. Acto seguido se disculpa aludiendo que no ha dormido bien (su palidez y sus ojeras siguen presentes) y admitiendo que continúa teniendo la misma pesadilla recurrente y que es lo único que sueña, cuando se supone que la gente debería tener distintos sueños. Ella misma pone sobre la mesa el hecho de que su caso no es normal y que le preocupa. A petición de su madre, quien le presta su colgante, trata de sonreír, mientras el carruaje se acerca a la mansión, que resulta demasiado sobria y severa pese a los enormes jardines que la rodean.

Al llegar junto a los anfitriones, que les reprochan su tardanza, podemos observar que prácticamente todos los invitados (salvo alguno que parece guardar luto) van vestidos de colores claros, predominando el blanco y el beige, lo cual hace destacar más el vestido azul pastel de Alice. Se dirigen a Alice para decirle que Hamish (entendemos que es su hijo, y el futuro pretendiente de Alice) la espera para bailar, así que ella acude. El padre de Hamish habla con la madre de Alice acerca de Mr Kingsleigh, dándole el pésame y destacando sus cualidades. Era uno de sus socios, a quienes se mostró en la reunión inicial y lamenta no haber creído en él. Añade que su mujer llevaba planeando “eso” (la futura pedida de mano) veinte años, lo cual nos muestra lo arraigada que estaba la costumbre de los matrimonios concertados en la alta sociedad victoriana, ya que esa es la edad de su hijo.

Se nos muestra un típico baile de sociedad en grupo, que a Alice le aburre, mientras Hamish afirma que él lo encuentra estimulante. El hecho de que prácticamente todos los invitados vayan vestidos y peinados igual resalta la imagen de “rebaño” que se pretende mostrar, para destacar a Alice más aún como una *outsider* que no encaja en un mundo tan encorsetado, de tradiciones y costumbres tan férreas. Para subrayar esto, ella se ríe, comentando que se está imaginando a las mujeres con pantalones y a los hombres con vestidos. Para la sociedad victoriana esto era impensable, pero esta subversión de roles de género tiene un impacto distinto en la audiencia contemporánea: Hoy por hoy sí es habitual que las mujeres lleven pantalones, pero no que los hombres lleven vestidos. Podría ser un pequeño guiño al movimiento LGBT+, pero siendo Disney, no habrá nada más explícito que eso. No obstante, el detalle de plantear a hombres llevando vestidos agrava el patriarcado que, bien continúa reinando hoy en día, era mucho más obvio y con las puertas más cerradas en la época en la que se sitúa la película, de

ahí que a Hamish no le haga ninguna gracia y responda con rudeza que será mejor que se guarde esas visiones para ella misma. De nuevo, vuelve a molestarse cuando ella se distrae al ver a unos pájaros e imagina cómo sería volar, recriminándole que pierda el tiempo pensando en cosas imposibles. Ella responde que por qué no hacerlo, que su padre creía en seis cosas imposibles antes de desayunar. Esta frase, pronunciada por White Queen en *Through the Looking-Glass* será un pilar fundamental en la narrativa de la película, convirtiéndose en el *leitmotiv* de Alice en momentos decisivos.

Hamish la cita en el *gazebo* para diez minutos después y al momento aparecen unas jóvenes hermanas de la edad de Alice, vestidas y peinadas prácticamente igual, expresando de nuevo la uniformidad de ese ambiente, y le dicen que tienen un secreto que contarle. Pese a que Alice dice que si lo hacen dejará de ser un secreto, ellas afirman que ya lo han decidido, aunque cambian de idea entre ellas varias veces, mofándose así de la protagonista. Si bien no son exactamente gemelas, su estética y comportamiento podría convertirlas en un reflejo terrenal de Tweededee y Tweedledum. Alice contraataca amenazándolas con contar a su madre que ellas se bañan desnudas en el estanque de una familia y, viéndose acorraladas, ellas revelan el secreto: Hamish va a pedir su mano. El hecho de que hayan cedido a la presión del chantaje de Alice ante la posible revelación de algo nada aceptable en esa sociedad nos deja claro que, además de la importancia de las apariencias y el saber estar, hay un pequeño submundo donde esas reglas son quebradas, pero nadie puede saberlo. Resulta que no todo el mundo está tan conforme con la rigidez de las normas sociales, pero solo Alice se revela explícitamente y no en secreto: palabras, además de actos. Y probablemente eso aumenta la incomodidad que provoca su rebeldía, porque no solo trata de romper los cánones, sino que no se esconde al hacerlo.

En ese momento aparece la hermana de la protagonista, recriminándoles que hayan arruinado la sorpresa, pero reconociendo ante ella que sí, que todo el mundo lo sabe, porque es su fiesta de pedida. En su conversación da por hecho que aceptará y cuando ella responde que no sabe si quiere casarse con él, se sorprende, porque ¿con quién, entonces? ¿Qué hay mejor que un Lord? Nadie se plantea que una mujer en su época vaya a rechazar un matrimonio, y mucho menos con alguien de una posición elevada. De hecho el primer planteamiento ya es “con quién sino”, asumiendo como imposible la opción de no casarse. Añade que su belleza no durará para siempre y pone el considerado mal ejemplo de su tía Imogen, que rechazó un matrimonio y su arrepentimiento la llevó a la locura. Vuelve a subrayarse así que quedarse

soltera es una caída en desgracia y se resalta la belleza como un elemento imprescindible para lograr ese fin. También se presenta que no casarse significaría convertirse en una carga para su madre. La independencia de una mujer no es una opción: si no forma su propia familia, se quedará con la que ya tiene, pero salir del marco del hogar no se contempla como posibilidad. La hermana de Alice le expone que su destino no es opcional, que se casará con Hamish y su vida será perfecta, como lo es la suya con su marido (el cual, como se mostrará más adelante, le es infiel).

Entra en escena la madre de Hamish, en papel de futura suegra, y lleva a Alice a dar un paseo las dos solas. Alice está a la defensiva desde el inicio, denostando el clasismo cuando ante la pregunta de la mujer acerca de si sabe qué es lo que más teme, ella responde “The fall of the aristocracy?”. La respuesta es otra: “Ugly grandchildren”. Porque, por supuesto, el matrimonio tiene por fin formar una familia, perpetuar la línea de sangre. Y, desde luego, la belleza juega un papel muy importante para conseguirlo, tal como la hermana de Alice ha establecido. Así que los hijos de Alice y Hamish deberán ser guapos para continuar la tradición sin problemas (aunque este no es precisamente atractivo). Y no los habrá, o eso cree la señora, que alaba la belleza de Alice, implicando que es uno de los motivos por los que la ha escogido para su hijo.

En ese momento sucede algo que referencia a la obra original de una manera interesante: La madre de Hamish se horroriza y enfurece al ver que sus jardineros plantaron rosas blancas en lugar de rojas. Este guiño a *Queen of Hearts* subraya el carácter villanesco de la mujer, identificándola con la némesis de la Alice clásica y poniendo de manifiesto que toda esa aventura ya ocurrió, al sugerir la chica que podrían pintarse las rosas blancas de color rojo.

La conexión con *Wonderland* ha sido establecida de una manera aparentemente casual y comienza a escucharse el sonido de un animal moviéndose entre los rosales: *White Rabbit*. Antes de seguirlo. Alice va junto a su tía Imogen a contárselo, pero ella le dice que no la moleste, que está esperando a su prometido, un príncipe que debe renunciar al trono para casarse con ella (todo forma parte de sus delirios). Así que, mientras todo el mundo se dirige al gazebo donde tendría lugar la pedida, Alice descubre a su cuñado Lowell siendo infiel a su hermana. Él le pide que guarde el secreto. Ella responde que necesita tiempo para pensar y él le hace chantaje emocional insinuando que si se lo cuenta destruiría su matrimonio. Por supuesto, Alice le

cuestiona y se enfrenta a él: No sería ella quién destruiría su matrimonio. Pero, desde luego, en la sociedad victoriana se vería así y Lowell lo sabe.

Llega el momento de la pedida y en el momento de solemnidad que la precede, con Hamish arrodillado y comenzando su pregunta, Alice le hace notar que tiene una oruga en el hombro. Es Blue Caterpillar. Alice recoge a la criatura sin dañarla. El momento se retoma y se muestra cómo, además del público expectante, hay un pintor plasmando en un cuadro la imagen de la pedida en el gazebo. Finalmente la pregunta tiene lugar y Alice responde de forma mecánica lo que se nos ha mostrado hasta ahora: que es lo que todo el mundo espera de ella, que él es un lord, que su belleza se desvanecerá y que no debe acabar como su tía. Pero concluye que todo es demasiado precipitado y, al aparecer de nuevo en escena White Rabbit, mirándola directamente y señalando su reloj, esta huye para seguirlo. Durante la persecución vuelve a destacarse el tema principal de la banda sonora, apremiante e intenso, y los colores, que se habían tornado demasiado planos y pastel debido principalmente al vestuario de los invitados a la fiesta, vuelven a los tonos verdes de la naturaleza, destacando la luz brillando entre los árboles esta vez. Alice debe ir apartando ramas en su camino, quizá como símbolo de los obstáculos que ha tenido y tendrá que superar, hasta llegar a la madriguera del conejo quien, esta vez, no actuaba de forma individualista (corriendo porque llegaba tarde, sin prestar atención a Alice), sino que la guiaba. Tanto él como Blue Caterpillar parecían haber ido expresamente a buscarla.

Al asomarse a la madriguera, Alice cae al vacío, girando incontrolablemente y cruzándose con diversos objetos flotantes, como en la obra original, algo aún más explotado en el largometraje animado, pero en este caso va tan rápido que apenas da tiempo de apreciarlos. Si bien en otros casos parecía flotar, esta caída es mucho más violenta. Ella trata de agarrarse a algunas raíces, sin lograrlo, y se percibe el miedo en su cara, intensificándose esto con una música más fuerte y trágica, además de sus gritos. Finalmente rompe una cúpula decorada con los motivos de un tablero de ajedrez, a cuadros blancos y negros, y aterriza en una estancia, dos veces, ya que en el primer golpe se nos muestra que está al revés y debe sufrir otra caída, más corta que la anterior, para llegar al suelo real, con su patrón de tablero de ajedrez de nuevo. La habitación es antigua y parece abandonada. Se refleja aquí el paso del tiempo, como si nadie hubiese estado en ella desde que Alice visitó Wonderland de niña. Hay varias puertas que ella intenta abrir sin éxito, hasta que descubre una llave sobre la mesa, al igual que en la obra original, no escondida debajo como en el largometraje animado. Sin embargo, en este caso no

hay pociones que deba beber o pasteles que comer; las puertas son de su tamaño y no tiene necesidad de crecer o encoger para pasar por ellas, al menos por las que están a la vista. Al no lograr que la llave funcione en ninguna, Alice corre una cortina y descubre una puerta pequeña en la que sí encaja la llave, pero ella no cabrá, cómo comprueba al lograr introducir solamente la cabeza. Es entonces cuando sí aparece la famosa botella “Drink Me” y cuando ella la bebe, diciéndose a sí misma que solo es un sueño, adquiere el tamaño adecuado. De esta manera, se ha hecho una transición más lenta al Wonderland que la audiencia conoce, pero las cosas comienzan a parecerse a las normas por las que se regía la historia original, al menos en parte, por que hay ciertas diferencias. Por ejemplo, su ropa no encoge con ella y debe abandonar el vestido azul, llevando otro de tonos que se muestran más apagados, influidos por la luz tenue de la estancia, tan lúgubre como su habitación del principio; de la misma manera que su dormitorio era la entrada a sus sueños, esta es la entrada a Wonderland y el paralelismo estético no es casual.

Alice intenta alcanzar de nuevo la llave que se ha dejado sobre la mesa, que le queda demasiado alta. Todo esto es un guiño al pasado de fuera de plano, a la historia que esta Alice ya ha vivido: En una imagen a través del ojo de la cerradura se nos muestra cómo varios personajes la observan y comentan que ella debería recordar algo de la otra vez que estuvo allí. De hecho, se cuestionan si será “the wrong Alice”, a lo que White Rabbit responde que ha llevado a la adecuada, que está seguro de ello. Esto nos muestra cómo en Wonderland no entienden que haya podido olvidarles, y en realidad no lo ha hecho, dado que sigue viendo todo en sus sueños, pero ella considera que son pesadillas y no recuerdos. Entender y aceptar esa parte de su vida como cierta será fundamental en el arco de desarrollo del personaje de Alice.

La protagonista encuentra el conocido pastelito de “Eat Me” y, al comerlo vuelve a crecer, volviendo a quedarse pequeña su ropa pero manteniéndose en una medida aceptable, no en la superficie, pero sí al nivel de los espectadores, pasando de un vestido largo a uno que le llega por encima de las rodillas. Los personajes tras la puerta continúan discutiendo sobre si es la Alice adecuada o no, como si el hecho de perder sus recuerdos le hiciese perder también su identidad, pero deciden darle una oportunidad. Tras hacerse con la llave y volver a encoger, al fin accede a Wonderland.

La estética de este Wonderland es totalmente diferente, y no solo en cuanto al diseño de terrenos y fauna, más parecido al original y a las ilustraciones de Tenniel que a la versión

animada de Disney. Las nubes que la cubren y el Jardín más descuidado muestran desde el inicio que el paso del tiempo no ha sido bueno, algo ha cambiado. Los espectadores saben que es Wonderland, reconocen el lugar pero perciben que está deteriorado. Alice se adentra en ese mundo, cruzándose con criaturas que tanto a ella como a la audiencia le suenan, como las libélulas - caballito balancín. Aquí expresa su sorpresa en voz alta con la frase de la obra original “Curioser and curioser”, que sirve como aviso y, al mismo tiempo, resumen de todo lo que rodea y habita Wonderland. Y es entonces cuando se (re)encuentra con los personajes conocidos por el público: White Rabbit, los gemelos Tweedle, Dormouse (en forma femenina en este caso) y las flores del Jardín, que, al contrario que en la película animada, tienen caras insertadas directamente en su diseño, al igual que en las ilustraciones de Tenniel para *Through the Looking-Glass*. También destaca el hecho de que los personajes de Tweedledee y Tweedledum son más altos que Alice, cuando normalmente tenían el mismo tamaño.

Todos continúan debatiendo si es la adecuada o no, y White Rabbit defiende que sí, que ha pasado semanas buscándola, descartando otras Alices y enfrentándose a las criaturas de la superficie, pintando a los animales que la habitaban como incívicos por no ir vestidos y hacer sus necesidades en público. No se nos había mostrado hasta entonces la imagen que los habitantes de Wonderland tenían de los habitantes del “mundo real”, ya que solo conocían a Alice (quien era una extraña a quien rechazaban) y, aparentemente, solo el White Rabbit había estado allí, sin que nunca se especificase por qué, ya que simplemente actuaba como enlace para que Alice entrase en Wonderland a través de sus sueños y no hacía falta dar una explicación realista a su presencia en la superficie, porque, sencillamente, no era real.

Ante el debate sobre si es la adecuada o no, la propia Alice se pronuncia y pregunta cómo va a ser la equivocada, si ese es su propio sueño. De esta forma confirmamos que ella ha reconocido Wonderland, pero no de sus recuerdos, no todavía, sino de su sueño. Sin embargo, a ellos no les recuerda y les pregunta quiénes son, ante lo que ellos se quedan estupefactos. ¿Cómo puede no recordarlos, si ellos no la han olvidado? La cuestión es que ella misma hablaba a su padre de White Rabbit, el Dodo y otros personajes al explicar su pesadilla, lo único que había estado soñando durante años, por lo que no se entiende que reconociera el lugar pero no a sus habitantes, que formaban parte de lo que veía en su sueño. Ellos comienzan a presentarse, pero deciden que deben consultar a Blue Caterpillar, que sabrá si es la adecuada o no, así que la llevan ante él. Cuando ella pregunta si es sabio, los personajes le responden que es “absolute”,

y lo identifican con el nombre de “Absolem”. Esta aparente autoridad (en cuanto a conocimiento) del personaje no es algo explícito del canon original, sino que es un peso añadido que Burton le ha otorgado.

Absolem hace su primera pregunta a Alice, una pregunta que sí es conocida y asociada al personaje: “Who are you?”. Sin embargo, en este caso no se juega con el humo de la pipa de agua formando letras, sino que se mantienen las palabras por sí mismas, para aportar más seriedad y solemnidad a la situación. De nuevo y probablemente para distanciarse de la asociación popular del personaje y la película animada de 1951 en general con las drogas, en Disney+ se hace una advertencia también en esta película, avisando de que incluye imágenes de tabaco, lo cual le vale a Disney para cubrirse las espaldas respecto a las especulaciones acerca de las sustancias que fuma Blue Caterpillar. Cuando ella le responde que es Alice, este le contesta “we shall see”: También se cuestiona si es ella o no, ante lo que ella replica que sabe perfectamente quién es, en total contraste con la obra original, cuando ante la misma pregunta ella mostraba indecisión y admitía que ya no sabía quién era, porque había cambiado demasiado.

Ante la confusión, Absolem decide consultar el Oráculo. Este elemento tampoco pertenece a la obra original y es un factor de cambio del tono general y las metas de la historia; desde el momento en que se introducen profecías debe decidirse si hacerlas cumplir o subvertirlas, complicando el arco del personaje con un añadido de aparente aleatoriedad que también puede ser entendida como expresión de lo inefable. Este Oráculo es el compendio calendárico de Wonderland, que narra todos los días desde el inicio. De hecho, se ve dibujada la escena de Alice con White Rabbit y los gemelos Tweedle mirando el pergamino, haciendo el paso directo de un plano a otro para subrayarlo. Absolem les pide que le muestren el Frabjous Day (traducido como “Día Glorioso”), que es en el que ella matará al Jabberwocky (“Galimatazo”, en la versión en español de la película, cuando la traducción oficial de la obra original es “Jerigóndor”) con la Espada Vorpal, la única capaz de acabar con el monstruo. Alice se asusta y dice que esa no es ella y cuando preguntan a Absolem, la respuesta es “not hardly”. Los personajes la acusan de ser la Alice equivocada y la chica se disculpa por ello, aludiendo que no era su intención, pero se interrumpe y dice que ese es su sueño y que le bastará con despertar y todos ellos desaparecerán, lo que se relaciona con lo que su padre le dijo en el flashback inicial acerca de que los sueños no pueden hacerle daño y que, en caso de asustarse, solo debía despertar (incluso se pellizca el brazo, como le hizo él en su momento), pero no

funciona. No es un sueño, no puede despertarse ni huir. Wonderland es real y tendrá que lidiar con eso siendo la Alice adecuada. Pero antes de que pueda pensar en ello, es interrumpida por la aparición del Bandersnatch (traducido en la película como “Magnapresa”, aunque en la traducción oficial del libro, al igual que el Jabberwocky, tenía otro nombre; en este caso “Zumbabadanas”, más literal), un monstruo del que todos huyen, aunque este logra alcanzar con un zarpazo a Alice cuando esta se planta ante él, repitiéndose que solo es un sueño, aunque no la atrapa (gracias a que Dormouse la salva) y solamente le deja un arañazo. La banda sonora de la persecución parece ser una versión más grave y seria, en tono más pesimista, de la música que sonaba cuando Alice seguía a White Rabbit, contrastando así ambas situaciones. De igual forma, la iluminación, que no se oscurece pero deja de filtrarse la luz de una manera directa, destacando los tonos más oscuros del Jardín. Bandersnatch aparece acompañado de una versión de los naipes, pero completamente rojos con los corazones en negro, en alusión a Red Queen. Los capitanea Knave of Hearts, con una estética en la que predominan de nuevo el negro y el rojo, incluido su caballo, y destacando un parche negro con forma de corazón en el ojo izquierdo. Este recoge el Oráculo que habían dejado caer durante la huida. El uso de los tonos rojo y negro en los villanos no es casual, ya que en narrativa audiovisual (especialmente en el mundo anglosajón) es empleado constantemente como referencia a la estética del régimen nazi de la Alemania de Hitler. Encontramos otros ejemplos en producciones como la saga *Star Wars* con los sables láser o los colores Targaryen de *Game of Thrones / A Song of Ice and Fire*, habiéndose convertido su representante en una dictadora al final de la serie, con lo que se enfatizaron más esos tonos.

Alice y los gemelos Tweedle continúan huyendo hasta llegar a una bifurcación, en cuya señalización las direcciones son palabras sin significado aparente, en un guiño al lenguaje inventado utilizado por Carroll. Por ejemplo, “Queast” se refiere a algo situado al Este, pero no demasiado. Mientras los gemelos deciden hacia dónde dirigirse, un enorme pájaro los apresa y se los lleva, dejando a Alice en tierra, surcando la parte más desolada de Wonderland. En este momento pueden verse, por ejemplo, bosques de espinas de rosal, sin flor alguna y con tonalidad oscura, como símbolo del deterioro del lugar y de cómo aquello que florecía ha perecido en favor de lo que daña. El destino final es el Castillo de Red Queen, con una estructura típicamente Disney (siguiendo el modelo del de *Sleeping Beauty*, el cual se convirtió en su emblema) pero modelado a través de una estética burtoniana que subraya su carácter más gótico a través de

multitud de torres picudas, todo en los colores rojo, negro y blanco, aquellos asociados a la monarca y predominantes, como veremos, incluso en su propia figura. Pero la primera imagen que tenemos que nos referencia a ella es un plano que finaliza el vuelo del pájaro y que nos muestra un seto modelado a imagen y semejanza de la característica cabeza de Red Queen. Sin embargo, al igual que el jardín del castillo que se ha dejado ver, carece de flores, está completamente formado por hojas de un color verde apagado. Sin embargo, al momento se hace la transición para dejarnos ver a la verdadera reina en pleno ataque de furia: Su cabeza desproporcionada, su cabello rojo, corto y rizado, su cara maquillada de blanco con el centro de los labios formando un corazón rojo y sus ropajes en negro, rojo y blanco, con un patrón de corazones en la falda, todo ello asociando su figura a la de Queen of Hearts, ya que en esta versión se fusionan ambos personajes. No obstante, hay dos colores más: Un azul claro (que coincide con el vestido de Alice) en la sombra de ojos y las mangas y la sobre-falda en dorado, color asociado al poder y a la realeza, el cual, por lo tanto, sí encaja en su paleta cromática, no como el celeste. Los demás miembros de la corte también tienen sus rasgos faciales y corporales deformados y utilizan los mismos colores, salvo el azul. Su enfado se debe a que alguien ha robado sus tartaletas: Este es un guiño a “Who stole the tarts?”, el penúltimo capítulo de la obra original, en referencia al juicio contra Knave of Hearts por haber cometido presuntamente dicho delito.

La sala del trono está iluminada por vidrieras en las que vuelve a aparecer el color azul, además de los corazones que también destacan en el resto de la decoración, en la que predominan los colores rojo y dorado, además de, otra vez, un suelo que imita un tablero de ajedrez. También aparecen ranas como heraldos reales que referencian a Frog-Footman de la obra original, aunque en ese caso era el mayordomo de Duchess. Precisamente uno de ellos es acusado (acertadamente y con prueba) del robo de las tartaletas y condenado a la ejecución por su crimen, con el “Off with his head!” tan asociado a Queen of Hearts. También hay sirvientes pez, como Fish-Footman, el cartero de la obra original, que se mueven sinuosamente pero no parecen tener ningún problema para permanecer fuera del agua, confirmándose que las reglas de la naturaleza son diferentes de Wonderland.

Es entonces cuando llega Knave of Hearts, que se ha cambiado el parche negro por uno rojo, y descubrimos que, al igual que otros personajes que en la obra original no tenían, posee un nombre: Ilosovic Stayne. Al presentar el Oráculo a Red Queen, ella en un principio lo

desprecia por parecerle demasiado vulgar, un simple pergamino. De esta forma se muestra cómo se espera que las cosas dotadas de cualidades mágicas tengan una apariencia acorde a ello, destacando entre las demás, cuando es común que en las obras de fantasía se subvierta esa expectativa dando a los elementos más poderosos una apariencia inocente, haciéndolos fácilmente confundibles con otros similares (por ejemplo, en la saga de *Harry Potter*, las poderosas Reliquias de la Muerte son una capa, una piedra y una varita de aspecto muy común). Stayne le señala la parte que concierne al Frabjous Day, mostrándose también al espectador la imagen de Alice derrotando al Jabberwocky, extremadamente similar a la ilustración original de Tenniel, la cual, sin embargo, no mostraba a Alice, sino a un chico anónimo, pero al estar ambos de espaldas y llevar el pelo largo la similitud encaja: de hecho, Red Queen reconoce el cabello de la protagonista. La monarca se preocupa momentáneamente pensando que la escena ya ha ocurrido y que Alice ha matado a “su” Jabberwocky, pero una vez se le aclara que es una imagen del futuro, está decidida a impedir que la profecía se cumpla por todos los medios posibles, comenzando por encontrar a la chica. Para ello se encomienda la misión a un sabueso (personaje original de esta película), a cambio de la libertad para él y su familia. No obstante, se trata de una promesa falsa, lo cual se descubre por un comentario del caballo, que no había hablado hasta entonces, habiéndose dado la falsa impresión de que no lo hacía.

La siguiente escena retorna al bosque, en el que reina la oscuridad solo rota por un tenue halo de luz de luna. La estética es muy burtoniana, con las ramas y plantas formando torsiones imposibles y destacándose el negro de las figuras sobre fondos en tonos verdes de la vegetación y azules, por la luz y el cielo que se intuye. Además, esto se acompaña con el sonido de animales e insectos de vida nocturna, haciendo que la inmersión del espectador en el ambiente sea más completa. Alice camina sola, dirigiéndose hacia el claro que se adivina en el horizonte cuando, precedido por una ráfaga (él mismo), se materializa en una rama Cheshire Cat, que se ha fijado en el arañazo de Bandersnatch, haciendo alusión a que Alice parece estar huyendo de una criatura de malvadas garras. La reacción de ella es asumir que sigue soñando. Es curioso el hecho de que asocia más los sueños a la aparición de criaturas, es en esos momentos cuando se dice que está soñando, como si su recorrido por el paraje extraño de Wonderland no le resultase tan surrealista como sus habitantes. Cheshire Cat le ofrece curarla, pero ella insiste en que estará bien cuando se despierte, aunque sí que se deja vender. Cuando, ante la pregunta de quién es, ella responde “Alice”, él reacciona con un “The Alice?”, volviendo a reafirmar que hay o hubo

una Alice que fue importante para ese mundo. Cuando ella le explica que se ha debatido sobre si lo es o no, Cheshire Cat contesta que la política no le interesa, y que será mejor que ella prosiga su camino. Cuando ella afirma que lo único que quiere es despertarse de ese sueño, él le dice que lo único que hará por ella es llevarla con March Hare y Mad Hatter. Esto sí cumple el orden establecido tanto en los libros como en la mayoría de las adaptaciones, siendo este personaje el que envía a Alice a la fiesta del té, guiándola directamente esta vez. Pero, en este caso, como aquellos hechos ya han sucedido, lo que se va a encontrar es algo diferente. Y mientras le sigue, vuelve a sonar el tema principal de la banda sonora y el plano sube hacia el cielo, mostrando como la media luna se gira, formando la característica sonrisa de Cheshire Cat, a la que se suman enseguida sus ojos, para fundirse de nuevo con la noche en un momento.

La oscuridad continúa pese al cambio de escenario, donde el deterioro es aún más evidente: La casa de March Hare (un molino, quizá en referencia a las briznas de paja del pelaje del personaje en la obra original) está prácticamente en ruinas, la mesa puesta en el jardín delantero transmite un aire decrepito y tanto este personaje como Mad Hatter se muestran ajados y deprimidos. El ambiente conocido por el público por la locura de la fiesta del té (o No-Cumpleaños, según el largometraje animado de 1951) es inexistente. La fiesta ha terminado. O, al menos, eso desearían los personajes. La tonadilla radiofónica antigua que suena es decadente y no tiene nada en común con las canciones que Disney popularizó en su momento. No hay alegría ni un caos eufórico en el que es uno de los pasajes más conocidos y divertidos tanto de la obra original como de las adaptaciones.

Sin embargo, pese a lo lúgubre de la escena, se nota un cambio en Mad Hatter cuando ve a Alice, iluminándose sus ojos e incluso poniéndose en pie para recibirla y caminando sobre la mesa (ante las protestas de los demás, incluida Dormouse) para acercarse y postrarse ante ella, pese a que le dicen que no es la verdadera. Además, en ese momento descubrimos que White Rabbit, que no está presente, tiene nombre también: McTwisp. Pero Mad Hatter insiste en que es ella, que la reconocería en cualquier parte. Acto seguido, la arrastra, mostrándose una diferencia de tamaño enorme entre ambos. Está claro que Alice solo puede equipararse, tras haber encogido, a ciertos animales. La mayoría de los habitantes de Wonderland con morfología humana son mucho más altos, probablemente como los humanos del “mundo real” y la propia Alice antes de volverse pequeña. Se hace una mención a Time (“murder Time”, en vez de “kill time”), que es un personaje clave en la siguiente película y que en la obra original, si bien no

aparece directamente, es el causante de que en Wonderland vivan en una permanente Hora del Té, debido a una disputa entre Mad Hatter y él. Aquí parece ser el mismo caso, porque se dice que el tiempo se ofendió y se paró del todo, a lo que Alice responde que el tiempo puede ser raro en los sueños; sigue convencida de que nada es real y que se despertará en cualquier momento. Sin embargo, los personajes afirman que todo va a cambiar con el Frabjous Day y que deben continuar hacia ahí. Para romper un poco la solemnidad del momento, Mad Hatter plantea a Alice el famoso acertijo de Carroll acerca de en qué se parecen un cuervo y un escritorio, pero enseguida los demás interrumpen con la consigna “Down with the bloody big-head!” (Traducido como “¡Abajo la sangre roja!”), el lema de la revolución contra la Red Queen, movimiento del que Alice debería ser paladín. Pero se produce una escena de tensión, ya que Mad Hatter acusa a Cheshire Cat de haberles abandonado para salvarse, y profiere una serie de palabras sin sentido a modo de insultos, un nuevo guiño al uso del lenguaje de Carroll. Se revela otro nombre, el de Mad Hatter, que es Tarrant, y el felino le pregunta qué le ha pasado, que solía ser el alma de la fiesta y hacer la mejor “Futterwacken in all of Witzend” (Traducido como “Deliranza de Loquilandia”, podría ser una referencia lejana a la Contradanza de los Bogavantes de la obra original) y él promete volver a bailar en el Frabjous Day, cuando la White Queen, a la que no había hecho mención alguna hasta el momento, recupere su corona.

En ese momento, Knave of Hearts y los naipes de la guardia real, además del sabueso, se acercan a la casa. Rápidamente, Mad Hatter hace beber algo a Alice para que encoja aún más (y, de nuevo, su vestido le queda demasiado grande) y la esconde en una tetera, tal como estaba Dormouse en el largometraje animado, aunque ella protesta y pide que la dejen salir. ¿Saben los personajes que Red Queen va buscando a Alice porque se ha hecho con el Oráculo y trata de impedir el Frabjous Day?

Stayne se dirige a la mesa mientras los personajes se mofan de él, incluso entonan la canción / poema de Carroll “Twinkle, twinkle, little bat” en honor a la monarca, una referencia a cómo lo había hecho Dormouse en otras adaptaciones, aunque no tenía destinatario definido. Ante la amenaza del antagonista, que afirma que si están escondiendo a Alice, perderán la cabeza, Mad Hatter replica que ya la han perdido. Se establece aquí un juego de palabras que también sirve en español entre perder la cabeza de modo real o metafórico. Cuando ya se marchan, el sabueso, que se había metido bajo la mesa, detecta a Alice en la tetera, pero Mad Hatter establece contacto visual con él y le susurra el lema de la resistencia contra la reina tirana,

ganándose así un nuevo aliado, que finge que no la ha encontrado y se lleva a los villanos consigo al aparentar seguir un rastro en dirección contraria.

Antes de sacar a Alice de la tetera, Mad Hatter coge un trozo de la tela del vestido y elabora a toda velocidad otro más adecuado a su nuevo tamaño. Los constantes efectos en la ropa de los cambios de tamaño de la protagonista son una novedad, ya que tanto en la obra original como en las adaptaciones anteriores, su vestimenta crecía y encogía con ella. Alice no entiende por qué la monarca quiere capturarla, pero, antes de poder explicárselo, March Hare propone que la lleven con la otra reina, White Queen, y Mad Hatter la coloca en su sombrero para transportarla fácilmente.

El camino que recorren da sensación otoñal: Hay más luz y destaca el color amarillo, pero sigue existiendo un halo melancólico, los árboles están secos y las hojas continúan cayendo. Durante el viaje, él va recitando el poema del Jabberwocky, como preludeo a explicarle a la chica la historia y su misión. Ella asegura que ella no mata, que no piensa cumplir la tarea, que lo borre de su mente. Ante esa última frase, Mad Hatter cambia su semblante y deja a Alice sobre una piedra en el suelo, pretendiendo marcharse sin ella. Ante sus protestas, él le dice que ella ha perdido su “*muchness*”, que antes era “much muchier” y que ahora falta algo dentro de ella. Alice le pide que le cuente qué ha hecho Red Queen y él lo hace, mientras la escena se vuelve estéticamente más lúgubre, cubriéndose la luz con oscuridad, para subrayar visualmente la historia: Él era el sombrerero de la White Queen, al igual que su familia, trabajaban en la corte. El flashback comienza de una manera muy luminosa, acentuada no solo por la claridad del día sino por la paleta de tonos claros y blancos de esa monarca, en contraste con el verde de los jardines y el colorido de la ropa de Mad Hatter y los demás miembros de la corte real. Incluso la música, típicamente cortesana, tiene un tono más alegre. Pero una sombra se cierne al momento sobre ellos a la vez que la música cambia radicalmente a una melodía dramática. Todo es destruido e incendiado y la aparición repentina de la Espada Vorpal, mientras todos huyen, no sirve de nada, pues es recogida por Knave of Hearts, anunciándose su aparición con su mano y su brazo, vestido con los colores rojo y negro, siendo el arma que estaba clavada en el suelo, quizá en referencia a Excalibur, pero con el giro de que es un villano quién se hace con ella sin ningún esfuerzo. Todos han huido o muerto y solo queda Mad Hatter, en medio del incendio, en una imagen llamativa ya que su sombrero se ha caído y por primera vez en la película le vemos sin él, caminando en medio de la destrucción y de la oscuridad rota solamente por las

llamas. Encuentra un sombrero entre los restos y se cubre con él, con la mirada perdida en el horizonte, de forma que ese momento transiciona al presente de la historia, ya que Alice le llama, dando a entender que se ha perdido en sus recuerdos, aunque enseguida reacciona y asegura que está bien. En esos planos, pese a compartir el mismo escenario del bosque, con sus árboles y ramajes en sombra, hay una distinción entre el cielo de un lado, tras Mad Hatter, de un amarillo que evoca la melancolía y de otro, tras Alice, en color azul, simbolizando la esperanza. En ese momento deben huir, porque han aparecido los naipes de la guardia real, pero logran despistarlos gracias al sabueso, que guía a los perseguidores en la dirección equivocada. No obstante, Mad Hatter sabe que no tardarán en encontrarlos, así que lanza a Alice en su sombrero con instrucciones para llegar junto a White Queen y se deja apresar para darle tiempo y distraer a los villanos.

Alice aterriza y está a punto de emprender el camino pero ha vuelto a anochecer, así que se mete bajo el sombrero para pasar allí la noche, protegida de cualquier peligro o enemigo. Al existir un conflicto referente al tiempo, no es fácil intuir por qué anochece y amanece o cuánto duran los días, si es que existen, porque en ningún momento se explica. De hecho, la falta de un sistema lógico en cuanto a eso hace que pierda coherencia la parte en la que se dice que el tiempo se ha detenido, porque está claro que no es así, de la misma manera que existe un calendario y se espera que llegue el Frabjous Day. Aunque la siguiente película está más centrada en este tema, en esta no se aclara nada bien, y se resaltan distintas cuestiones incompatibles entre sí que en la obra original no ocurren.

Al amanecer, Alice es encontrada por el sabueso. Cuando ella le reprocha que han capturado al Mad Hatter porque no distrajo bien a los guardias, él se presenta. Se llama Bayard y explica que tienen presos a su mujer y cachorros. Si bien este personaje es original de la película, podría haber una pequeña relación con el cachorro que Alice encuentra en Wonderland en la obra original, aunque apenas interactúa con él, se le da más importancia en la versión para niños más pequeños (*The Nursery Alice*) y, aún así, no tiene demasiado que ver, no es más que un encuentro casual con un cachorro. Bayard le pregunta si es la Alice de la que todos hablan y cuando ella dice que es Alice, pero no la adecuada, el perro responde que el Mad Hatter no se hubiese dejado capturar por una Alice cualquiera. Ella pretende ir a rescatarle, pero Bayard le dice que no, que el Frabjous Day está próximo y debe prepararse para enfrentarse al Jabberwocky. Ella vuelve a rebelarse, diciendo que desde el momento en que cayó por la

madriguera del conejo le han estado diciendo qué hacer y qué no, la han acusado de ser Alice y de no serlo y que ese es su sueño y que, por tanto, ella decidirá qué hacer. Esta reacción es un reflejo de su rebeldía en su vida real: sufre los mismos problemas y está harta y, como considera que es su sueño, cree que por fin puede y debe estar al mando. Esto sería una sobrecompensación por todo lo que la sociedad victoriana le estaba imponiendo y por todas las decisiones que nunca pudo tomar. Así que ordena a Bayard que la lleve al castillo de la Red Queen, y que no se olvide del sombrero del Mad Hatter. Se destaca constantemente el simbolismo del mismo, no solo como distintivo del personaje, sino también como muestra de la historia de Wonderland, un adalid para no olvidar lo que ocurrió y todo aquello por lo que deben luchar. Así que, a lomos del sabueso, la protagonista emprende el camino para rescatar a Mad Hatter.

Para acceder al castillo, Alice debe cruzar un foso saltando entre las cabezas flotantes, una versión macabra de las piedras por las que hay que saltar para cruzar un río, una imagen típica conocida por la audiencia, con el giro de que son las cabezas que la reina ha ordenado cortar, una nueva manera de subrayar el régimen del terror en el que gobierna, ya que no se van a mostrar ejecuciones en pantalla directamente; eso sería demasiado dentro del mundo Disney. Y tras un “So I’ve lost my muchness, eh?” la chica se despide de Bayard y cruza el foso hasta llegar a la muralla del castillo. No debemos olvidar, y el plano nos lo recuerda, que Alice es diminuta en ese momento, así que su odisea es más complicada de lo normal. Sin embargo, en este caso, su tamaño le da ventaja, ya que puede colarse sin problemas por una grieta entre las piedras que conforman el muro, llegando al jardín, donde Red Queen se encuentra jugando una partida de croquet, utilizando flamencos como palos y erizos como pelotas, al igual que hacía Queen of Hearts en la obra original, confirmando una vez más la fusión de ambos personajes. Alice intenta rescatar un erizo lanzado por la monarca, mientras esta le pide a su paje, que resulta ser White Rabbit (de forma similar al original, en el que es su heraldo), que traiga de vuelta su “pelota”, dándose a entender así que para ella son meros objetos y no seres vivos.

White Rabbit ve a Alice y aunque en un inicio la llama “wrong Alice”, cuando esta le explica que ha acudido a rescatar a Mad Hatter, este le dice que con ese tamaño no lo logrará y le da un trozo de pastel con el que crecer. Pero ella come demasiado y se hace gigante, siendo descubierta entonces por Red Queen y toda la corte real. Alice, escondida tras un rosal (ya que, de nuevo, se ha quedado sin ropa por el cambio de tamaño), se hace pasar por alguien de “Umbrage”, donde se reían de ella por su tamaño por lo que, según explica a la monarca, ha

acudido a ella en busca de comprensión. La villana le dice que cualquiera con una cabeza de ese tamaño es bienvenido en la corte y manda que le busquen algo para vestirse. La única gente que parece despertar su compasión es aquella que, al igual que ella, ha sufrido a causa de una deformidad física. Esto será importante en otro punto de la trama.

Alice entra con la reina en el salón del trono, llevando un vestido en tonos rojos, blancos y negros, con algunos corazones bordados e incluso su peinado tiene una ligera forma de corazón al haberse modelado de esa forma las ondas superiores. La monarca pide que le traigan un cerdo, que usa como reposapiés, una nueva demostración de la objetificación a la que somete a los habitantes de Wonderland. También hay un mono que sujeta la silla en la que ordena sentarse a Alice, y otros sosteniendo los candelabros; todo es tan innecesario que satura esa característica de la reina, llevándola mucho más allá que Queen of Hearts (no usaba a tantos animales como objetos), cayendo en una caricaturización excesiva en esta cuestión.

Tras echar al resto de la corte, la reina le presenta a sus “gorditos”, que resultan ser los gemelos Tweedle, los cuales lucen ahora un corazón rojo estampado en la frente. A ella le hace mucha gracia como hablan, y les obliga a hacerlo, para su divertimento. Ellos reconocen a Alice, pero, por suerte, evitan delatarla. La monarca los hace marcharse de nuevo. Llega entonces Knave of Hearts y, al reparar en Alice, pregunta quién es, a lo que la monarca responde que es su nueva “favorita” y que se llama “Um” (por el titubeo de Alice cuando en el jardín le preguntó quién era). Además, manda que lleven al “prisionero”, Mad Hatter, que está más abatido y demacrado que nunca. Cuando es preguntado por el paradero de Alice, tras cruzar la mirada con ella, responde que ha estado considerando cosas que comienzan por la letra M: Malvada, motín, matar, mAlice, pero esta insinuación es ignorada por la reina, que insiste en su pregunta. Él continúa evadiéndola, con respuestas inconexas, reaccionando con risa cuando la monarca le amenaza con cortarle la cabeza. Puede decirse que está sobreactuando su rol de loco, a fin de despistar y ganar tiempo. También le ofrece hacerle un sombrero, ya que los hacía para White Queen, aludiendo que su cabeza es más interesante, alabándola, sabiendo que es lo que ella necesita, aunque ni Knave of Hearts ni los naipes se fían, y están preparados para atacar. No obstante, la reina ordena que le liberen de sus cadenas, para que pueda trabajar, cosa que Stayne hace de un espadazo y Mad Hatter la distrae con sus ofertas de posibilidades para el futuro sombrero, a base de una enumeración de palabras en forma de retahíla que, si bien sí tiene significado, transmite ciertas semejanzas con la retórica carrolliana.

En la siguiente escena hay un cambio de escenario completo, ya que se muestra a Bayard llegando al que claramente, desde el primer plano, es el castillo de Mirana, White Queen. En este caso, el edificio es del mismo estilo que fusiona las estéticas de Disney y Carroll, pero más suave que el de la villana, con formas más redondeadas, más abierto y luminoso, y de colores claros, como el distintos tonos de blanco, beige y azul, acorde con la estética que se nos había mostrado en el flashback.

Tanto White Queen como su corte visten con esa misma gama cromática, en la que también se incluyen los grises, tienen el pelo blanco y su palidez es extremada por el maquillaje. No obstante, destacan los labios y uñas de la monarca, pintados en tonos oscuros y el hecho de que no se hubiesen maquillado las cejas, que contrastan con su cabello y rostro tan blancos. Sus ademanes delante de su corte son remilgados y exageradamente amables, pero cuando ve llegar al perro, les pide que se marchen y se vuelve un poco más natural. Este le da las noticias y se disculpa por haber permitido a Alice ir al castillo de Red Queen, pero ella le tranquiliza y le dice que es precisamente ahí donde encontrará la Espada Vorpal, por lo que ya tienen a su paladina.

En el jardín de Red Queen, Alice pasea observando los setos con forma de corazones y la efigie de la monarca, además del detalle de que el césped también tiene dos tonalidades y un patrón de tablero de ajedrez, aunque en dos tonos de verde hasta encontrar el sombrero, el cual había pedido a Bayard que lanzase cuando la llevó hasta allí.

Red Queen está en el interior del castillo, reunida con Stayne y, como se muestra enseguida, White Rabbit está espiando. La escena transcurre en una noche tormentosa y es muy oscura, destacando los colores rojo y negro, aunque no faltan los motivos de corazones en el mobiliario. Ella insiste en la necesidad de encontrar a Alice: Si mata al Jabberwocky, los aliados de su hermana la derrocarán. Se pregunta por qué todos la adoran y a ella no, y Stayne se apresura a responder que no puede entenderlo, que ella es superior en todo. La monarca dice que lo sabe, pero que su hermana consigue que todos se enamoren de ella, hasta los muebles. Se nos muestra así una reina vulnerable, que en realidad no prefiere ser temida a ser amada, que es lo que le aconseja Knave of Hearts, sino que es la única opción que (cree que) tiene. Tras su fachada de dictadora hay un deseo de ser querida. Si bien esto no la redime, es un paso que la humaniza, que le da una tonalidad más “gris”, ya que normalmente en Disney los buenos son buenos y los malos son malos, no se conceden matices a los villanos, hay que dejar claro que

su maldad es infinita y merecen el destino que les espera (que suele ser la muerte a manos del héroe). Se revela que incluso su rey consorte se había enamorado de White Queen y por eso ella consideró que tenía que matarlo (se muestra su cabeza coronada en el foso) porque sino la hubiera dejado. Finalmente decide que no necesita al Pueblo, que le tiene a él (Knave of Hearts), que no muestra demasiada satisfacción al ser abrazado por la reina.

Alice, mientras tanto, visita a Mad Hatter en el improvisado taller que le han preparado para que pueda confeccionar el prometido sombrero para la tirana. De hecho, ha fabricado ya varios, y dice que es un placer volver a su oficio. Hay aquí una pequeña cuestión de identidad: una de las cosas que habían destrozado el alma del personaje (aunque todo esto se explorará en la segunda película) había sido perder su trabajo, su misión, su propio ser, el que le da el mote por el que se le conoce. Esto no es relevante en la obra original (aunque ni siquiera se le da un nombre propio), no hay signos de identificación identitaria del sombrero con su trabajo. De hecho, es al contrario, ya que toda su personalidad muestra disociaciones constantes y solo la expresión popular “mad as a hatter” de la que viene la concepción de su personaje llega a relacionarlo directamente con su oficio, más allá de su indumentaria y su distintivo sombrero.

De repente, entra en un trance acerca de precisamente esta identidad, cuando Alice le señala que es una pena que recuperar su oficio haya sido a costa de trabajar para Red Queen y se enfurece, gritando y golpeando cosas, mientras los truenos y rayos de la tormenta que se intuye a través de las vidrieras toman más protagonismo, dándole un tono más dramático aún a la situación, quizá cayendo demasiado en el tópico. La chica intenta calmarle y él vuelve a preguntarle el acertijo acerca de lo que diferencia a un cuervo de un escritorio y admite que está asustado, que no le gusta ese lugar y que hay demasiada gente. Tiene lugar entonces el reflejo del intercambio de palabras de Alice y su padre, esta vez con ella tranquilizando a su amigo:

Mad Hatter: Have I gone mad?

Alice: I'm afraid so. You're entirely bonkers. But I'll tell you a secret. All the best people are.

Esta vez es ella quien debe tranquilizar a otra persona, asume el rol de cuidadora. De hecho, en ese momento un plano muestra que Alice, con su tamaño reciente, es más alta que Mad Hatter, subrayando así el cambio de roles y como ella, al igual que hizo su padre, debe

proteger y calmar a un “niño”, porque eso es lo que es internamente el sombrerero, especialmente en esos momentos. Con esto, vuelve a ponerle el sombrero y le dice que vuelve a ser él, en caso de que lo olvide: un refuerzo de identidad.

La reina reclama a Mad Hatter y este, antes de acudir, le dice a Alice que la Espada Vorpal se encuentra en el castillo, que White Rabbit la ayudará y que debe llevársela a la otra reina. Cuando Alice dice que irán juntos, él le pregunta por qué siempre es demasiado pequeña o demasiado alta.

Ella sale de la estancia y se encuentra a los gemelos Tweedle y se va con ellos a buscar a White Rabbit. Sigue mostrándose como el rojo y el dorado predominan en las estancias y pasillos, cuyos suelos, si no están enmoquetados en dichos colores, vuelven a formar un tablero de ajedrez, e incluso los arcos tienen una sutil forma de corazón. Encuentran a Dormouse y a White Rabbit, el cual le lleva hasta la Espada. Pero no será tan fácil y el hecho de que se muestre de nuevo la herida de Alice (vendada con tela roja esta vez) es un aviso de lo que va a ocurrir: la Espada está custodiada por el Bandersnatch. La chica busca a Dormouse, que descubrimos que se llama Mallymkun, y le pregunta si aún conserva el ojo de la bestia (el cual había arrancado con su aguja al salvar a Alice cuando les atacó en el bosque). Cuando se hace con él y se marcha, dispuesta a enfrentarse a la bestia, es interceptada por Stayne, que la acosa físicamente diciendo que se siente atraído por ella, pero la chica lo aparta y huye. La escena es observada por una cortesana de la reina.

Alice llega a la guarida del Bandersnatch y le devuelve su ojo. Esto lo distrae mientras ella busca la Espada, pero no logra abrir el cofre en el que se encuentra. La bestia, sin embargo, no la ataca, y se apacigua cuando ella se quita el vendaje y muestra el arañazo. Finalmente ambos parecen dormirse.

Red Queen se prueba sus nuevos sombreros ante los halagos de su corte y de Mad Hatter, pero no parece conforme con ninguno. De repente, la nariz deforme de una de las cortesanas cae al suelo: era falsa. Es entonces cuando la mujer que había observado la escena entre Alice y Stayne se acerca a la monarca y se lo cuenta, provocando su furia.

Alice despierta en la guarida del Bandersnatch y se da cuenta de que la llave del cofre está en el collar de este, quien no solo le permite cogerla, sino que lame su herida y se comporta de una forma muy mansa. Suponemos que es porque ella le devolvió el ojo, pero no tiene demasiado trans fondo y parece más un *deus ex machina* para solucionar esa trama lo antes

posible, porque no queda convincente el cambio de carácter de la bestia. Alice abre el cofre y encuentra la Espada Vorpal, la cual tiene un aspecto más ceremonial que combativo, lo cual, aunque encaja estéticamente, presenta problemas prácticos incluso en un mundo de fantasía, dada la función que tendrá. Pero es parte de la estética de la paladina en la que Alice está a punto de convertirse. Y, al fin con el arma, parte hacia su destino.

En el salón del trono, Knave of Hearts cuenta a la reina que fue Alice (“Um” para ellos, dado que en ese momento aún no conocen su verdadera identidad) la que se le echó encima y que está obsesionada con él, pero que él le dejó claro que su corazón pertenece a la monarca, pero esta no le cree y ordena que le corten la cabeza, aunque no se muestra que eso llegue a suceder.

Alice se dirige a liberar a Mad Hatter, cosa que ya está intentando Dormouse. Les muestra la Espada Vorpal y se burla de que hayan cuestionado su “*muchness*”. En ese momento, Knave of Hearts irrumpe en la estancia y ordena a los naipes de la guardia real que la arresten por “illegal seduction”. Mad Hatter, dispuesto a sacrificarse para darle tiempo a huir y llevar la Espada a la White Queen, inicia una lucha con Stayne, distrayéndolo. Pero Dormouse grita accidentalmente el nombre de Alice, haciendo que se descubra su identidad. Esta huye, perseguida por los naipes y Knave of Hearts, pero es salvada por el Bandersnatch, que sale de su guarida y ataca a los guardias, sirviendo también de montura para Alice, escapando ambos del castillo, acompañados por Bayard, que esperaba fuera. Stayne le cuenta lo ocurrido a la Reina, que le da tres bofetones y ordena que corten la cabeza a los conspiradores.

Alice llega al castillo de White Queen. Su sala del trono está poco decorada y se basa en tonos fríos: blancos, grises y azules, estando presente el tablero de ajedrez en el asiento del trono, en azul verdoso y blanco. En contraste con la de su hermana, recargada y suntuosa, esta parece fría y estática (lo cual es muy adecuado al nombre de la región, Marmoreal). Alice le presenta la Espada Vorpal y la reina la deja sobre las “manos” de la armadura vacía que se sitúa junto al trono, afirmando que ahora esta está completa, pero que lo que necesitan es un paladín. Un plano subraya la enorme altura de Alice, que la monarca comenta, a lo que ella responde que ha comido demasiado pastel para crecer. Ambas van a la cocina, donde está March Hare, y se hace una referencia a la sopa que está cocinando (un guiño a la sopa de la casa de Duchess de la obra original). White Queen tiene una mesa llena de pociones y prepara una menguativa para equilibrar el tamaño de la protagonista. Explica que su hermana prefirió estudiar el dominio

de las cosas vivas y pregunta a Alice qué le ha parecido. Ella le responde que horrible y que su cabeza es bulbosa. Esta dice que cree que algo le está creciendo ahí dentro y presionando su cerebro. Esta es otra de las razones que se utilizarán para justificar su villanía, separándose de nuevo del prototipo de “personaje malvado porque sí”. Alice le dice que en su castillo ocurren cosas horribles y la mujer le contesta que cuando el paladín mate al Jabberwocky, el Pueblo se alzarán contra ella.

Una vez que Alice vuelve a su tamaño, la monarca le dice que hay alguien que quiere hablar con ella y la lleva a los jardines en plena noche, vestida la chica ahora con un sencillo y sobrio vestido sin vuelo en un tono grisáceo, en la línea estética de esta corte, aunque el detalle de las ondas de su pelo formando un corazón cerca de la raíz permanece. Allí está Absolem, que vuelve a preguntarle quién es. Ella le dice que creía que ya lo habían aclarado, que era Alice, “the other Alice”. Él le pregunta que cómo lo sabe y, cuando ella contesta que fue lo que él dijo, su respuesta es que lo que dijo fue que no lo era del todo, pero que ahora lo parecía mucho más, que era “almost Alice”. Ella asegura que no puede matar al Jabberwocky pero él le dice que así debe ser y que se asegure de tener a mano la Espada Vorpal cuando llegue el Frabjous Day. Alice comenta que él parece tan real que a veces olvida que todo es un sueño y él se desvanece en una nube de humo, entre risas.

Mad Hatter está en una celda lúgubre y oscura, al igual que la familia del sabueso. Cheshire Cat, al que llaman Chessur, aparece y dice que siempre admiró el sombrero (que está en el suelo) y le pide que se lo regale, ya que no lo necesitará más. El sombrerero se indigna y dice que es una ejecución formal y quiere estar elegante. El felino dice que es una pena, que estaba deseando ver su “deliranza” e insiste en que de verdad adora ese sombrero y que lo llevaría en las mejores ocasiones. No se hace explícito, pero queda bastante evidenciado que tiene un plan.

Llega el momento de la ejecución en un patio del castillo. Los colores predominantes son el gris oscuro y el rojo, con algunos detalles dorados como los pendones de las banderas y el trono de Red Queen, que lo observaba todo desde su palco; la disposición es muy teatral, con un “escenario”, audiencia en pie y en los palcos y una arquitectura circular que lo envuelve todo.

La reina afirma que le encanta una ejecución por la mañana (un más que probable guiño a la famosa frase de “I love the smell of napalm in the morning”, de la película *Apocalypse*

*Now*). Mad Hatter y Dormouse suben a la plataforma donde se realizará la ejecución, la cual tiene forma de corazón, al igual que el lugar dónde deben apoyar la cabeza y el filo del hacha del verdugo. El diseño del corazón empedrado recuerda al Corazón de Midlothian que hay en el suelo al lado de la Catedral de Edimburgo, antigua prisión de condenados a muerte. Mad Hatter dice que prefiere mantener su sombrero puesto y el verdugo acepta. La apariencia de este coincide estéticamente con la imagen popular de la muerte, con una túnica de estilo similar, en negro y con cara poco definida pero más cerca de lo cadavérico que de lo humano. La tirana da la orden y se ve cómo White Rabbit, que está entre el público todavía vestido como paje real se tapa los ojos, al igual que los gemelos Tweedle. Justo antes de que el hacha caiga sobre él, el condenado levanta la cabeza, dejándose ver que sus ojos se han agrandado y tienen un tono distinto de verde, muy identificable: Son los ojos de Cheshire Cat, cosa que se confirma al esbozar el supuesto Mad Hatter una sonrisa también asociada al felino. El verdugo da el golpe y justo al momento el condenado desaparece, quedando solo el sombrero que emprende un pequeño vuelo ascendente, ante las miradas atónitas de todos. Es entonces cuando de él emerge la cabeza de Cheshire Cat, que da los buenos días y guiña un ojo. El verdadero Mad Hatter aparece en el palco de la reina y le dice que está siendo manipulada por toda su corte, procediendo a desenmascarar a los que la acompañaban: todas las deformidades que presentaban, por ejemplo, las enormes orejas de la dama que le contó lo que había presenciado entre Alice y el Stayne, son prótesis. Red Queen enfurece y ordena que les corten la cabeza, aprovechando Mad Hatter para escapar y subirse a la peana de ejecución, ahora aún más claramente un escenario, haciendo un llamamiento a las criaturas esclavizadas por la villana para que se alcen contra ella. De hecho dice “against the bloody Red Queen”, lo cual en contexto parece un poco fuera de lugar si considerásemos esta película como meramente infantil, pero no lo es, como continúa demostrándose en estos detalles. Los animales se entusiasman y corean consignas de la revolución, mientras la monarca enfurece y ordena que suelten a Jubjub, que resulta ser el pájaro que había capturado a los gemelos Tweedle en el bosque. Además, le da la razón a Knave of Hearts, diciendo que era cierto que es mejor ser temida que amada. Además, le pide que prepare al Jabberwocky, que van a hacer una visita a su hermana. Esto podría considerarse una profecía autocumplida, ya que si ella no llevase al Jabberwocky allí, no ocurriría la batalla ni sería derrotada. Mientras tanto, Jubjub ataca a la multitud, pero Mad Hatter logra llevarse con él a los asustados gemelos Tweedle y a Dormouse.

En un balcón del castillo de White Queen, esta habla con Alice, diciéndole que necesita un paladín. Cuando esta le pregunta por qué no mata ella misma al Jabberwocky, la monarca responde que juró no hacer daño a ninguna criatura viva, lo cual se subraya al momento cuando un insecto la molesta pero ella no hace ademán de matarlo. De repente mira por su catalejo y anuncia que tienen compañía. Alice se acerca para observar también y descubre que se acercan Mad Hatter, Dormouse, los gemelos Tweedle, White Rabbit y la familia de Bayard, a quien le ofrece el instrumento para que los vea. La banda sonora se hace más emotiva, anunciando el reencuentro que está a punto de producirse, un oasis de alegría antes de la lucha final. Cuando los reciben, Alice dice a Mad Hatter que pensaba que le iba a perder, y él responde que también lo creyó, pero que allí está, de una pieza y que se alegra mucho de verla, sobre todo ahora que tiene un tamaño “adecuado”. Cuando le pregunta por su sombrero, el cual no lleva puesto, este descende llevado por Cheshire Cat, que también ha ido hasta allí, aunque se desvanece enseguida tras despedirse del querido sombrero. Se nos muestra, por tanto, que todos los buenos se han reunido en el castillo de White Queen, que pertenece a ese grupo moral.

Alice está de nuevo en el balcón, sola esta vez, contemplando la noche. Mad Hatter llega y vuelve a preguntarle si sabe en qué se parecen un cuervo y un escritorio. Ella le dice que lo pensará y él le recuerda que al día siguiente es el Frabjous Day. La chica responde que ojalá se despertase, confirmándole que todavía cree que es un sueño y que todo eso está en su mente. Mad Hatter dice que eso implica que él no es real, a lo que ella responde que eso se teme, que sea solo un producto de su imaginación, que suele soñar con gente loca. Entonces él dice que por tanto ella debe estar loca para soñar con él, a lo que la protagonista responde que debe ser eso, para alegría de su amigo, alegría que se pierde cuando Alice le dice que le echará de menos cuando despierte, haciendo patente que para ella esa historia tiene un final y desaparecerá para siempre. De hecho, implica que no volvería a soñar con Wonderland, cuando se supone que llevaba soñando con ese lugar desde niña.

La siguiente escena se sitúa en la mañana del Frabjous Day, con White Rabbit transformado ahora en heraldo de White Queen, aunque, curiosamente, viste la misma ropa en tonos blanco y rojo y con varios corazones bordados. Este pregunta quién será el paladín y el Mad Hatter dice que probablemente él. Cheshire Cat aparece y dice que debe ser él, porque el poder de evaporación del sombrero es muy débil (en realidad es inexistente). También Dormouse y los gemelos Tweedle (armados estos con espadas de madera con aspecto de ser de

juguete) se presentan voluntarios, ante la preocupada mirada de Alice, que sabe perfectamente que ella es la elegida, aunque no se encuentre cómoda en ese papel. White Rabbit despliega el Oráculo, aunque no se aclara cómo han recuperado, ya que la última vez que se mostró en pantalla estaba en manos de Red Queen. Todos observan la imagen, ligeramente animada, de una inconfundible Alice (aunque esté de espaldas) luchando contra el Jabberwocky, actuando como si fuese la primera vez que lo ven, cuando ya lo habían mirado anteriormente. Los gemelos protestan, diciendo que, si Alice no lo hace, no tendrá que morir, pero White Queen dice que es la chica quien debe tomar la decisión, porque una vez que se enfrente a la criatura, deberá luchar sola. Alice escapa hasta un mirador ajardinado con vistas a las cascadas del reino. Allí empieza a sollozar y se ve interrumpida por Absolem, en forma de larva, que le dice que nunca nada se ha logrado llorando. Ella le pregunta por qué está en esa forma y cuando él le responde que ha llegado al final de esa vida, la chica piensa que va a morir, pero él contesta que va a transformarse. Esto es un poco extraño que una chica de clase alta bien educada no sepa algo tan básico sobre la mutación de las orugas en mariposa, pero quizá simplemente no lo relaciona con Wonderland, al tratarse de criaturas diferentes a las que ella conoce. Le pide que no se vaya, que necesita su ayuda porque no sabe qué hacer. Absolem le responde que no puede ayudarla si ella misma no sabe quién es, a la vez que la llama “stupid girl”. Ella se indigna y le dice que no es estúpida, que se llama Alice, vive en Londres, tiene una madre llamada Helen y una hermana llamada Margaret (de nuevo, se continúa dando nombre a personajes que en la obra original y en las adaptaciones no solían tenerlo), que su padre era Charles Kingsleigh, quien tuvo una visión y recorrió medio mundo sin que nadie pudiera detenerlo, y que ella es su hija, Alice Kingsleigh. Es llamativo cómo Alice construye su identidad en base a quién es su familia, sin aportar datos propios, lo cual es signo de que en la sociedad victoriana no se le ha permitido tener un rol propio, no ha hecho nada destacable más que ser educada y preparada para cumplir la misión que, al igual que esta, ella no quería completar: casarse y formar una familia. Esa parece ser la única identidad de una mujer de la época, construida a través de su familia. Absolem responde “Alice at last” y le dice que la primera vez que estuvo allí llamaba “Wonderland” a Underland, el verdadero nombre del lugar. Esa palabra la hace recordar y se nos muestra un flashback de ella como niña conociendo a Cheshire Cat, que le pregunta “What do you call yourself?”, es decir, cómo se llamaba a sí misma, presentando aquí la primera cuestión de identidad temporalmente: No le pregunta cuál es su nombre, sino cómo se llama a

ella misma, es decir, quién considera que es. Sorprendentemente, el felino contesta igual que en el presente: “The Alice?” y añade que la llevará con March Hare y Mad Hatter, pero nada más. ¿Implica esto que conocían a Alice desde antes de que ella viajase por primera vez a Wonderland? ¿Está esto relacionado con el Oráculo? No se deja claro. Alice recuerda la fiesta del té, mucho más divertida y luminosa, fragmentos de su conversación con Absolem, a los gemelos Tweedle, a ella misma pintando las rosas blancas de rojo, su confrontación con la Red Queen... A través del flashback se cuenta una versión resumida de la historia original, con modificaciones para que encaje en el canon de esta película, lo que Alice ha vivido y no soñado, la primera visita que el público conoce pero que solo se había dejado intuir hasta entonces. Incluso se la muestra con un vestido azul con delantal blanco, similar al de la imagen de Alice que la película de 1951 había fijado en el imaginario colectivo. Cabe recordar que en la obra original y su primera versión coloreada, si bien vemos ese delantal blanco y el color azul en sus medias y adornos, el vestido era principalmente amarillo. Es entonces cuando ella tiene la revelación, más bien, aceptación, de que no era un sueño, sino un recuerdo. Todo había sido y continuaba siendo real. Absolem le dice que el Jabberwocky también es real y que recuerde que la Espada Vorpal sabe lo que quiere (es decir, tiene un propósito claro y probablemente único) y que solamente debe aferrarse a ella. A continuación le desea buen viaje y le dice que quizá vuelvan a verse en otra vida, convirtiéndose totalmente en crisálida.

La melodía suave de ese momento se ve interrumpida por otra más fuerte y severa, a la vez que se muestran los tonos más oscuros del reino de la Red Queen, quien deja atrás su castillo, siendo transportada en un palanquín acompañada de Stayne y un ejército de naipes rojos. Esta escena se contrapone a la siguiente, con el castillo de White Queen y sus jardines poblados de soldados con armaduras pálidas en formación, respaldando a la monarca y su caballo que, junto a los demás personajes de ese bando, esperan a que se abran las puertas del castillo y salga su paladina. La armonía melodiosa pero apremiante se vuelve más rápida hasta transformarse en una variación del tema de Alice, la cual aparece con armadura y montada en el Bandersnatch. Tras las miradas de expectación y agradecimiento, todos ponen rumbo al que será el campo de batalla, en un montaje entre esas tropas (aparentemente humanas en este caso) y las de la Reina Roja, que también se dirige allí, siendo una de las escenas totalmente luminosa en contraste a la oscuridad de la otra.

Un plano aéreo (cruzado por Jubjub) nos muestra el lugar de la batalla: Un gigantesco tablero de ajedrez junto al mar, y a ambos ejércitos avanzando hacia el centro. La contraposición de las imágenes de ambos bandos es muy poderosa: Por un lado, White Queen y Alice sobre sus monturas (ninguna ocupa el centro), con White Rabbit, Mad Hatter, Dormouse, Bayard, March Hare, los gemelos Tweedle, Cheshire Cat y un par de guardias que se han adelantado para ayudar a la monarca a bajar del caballo, estando los demás en formación más atrás. Al otro lado está Red Queen, inicialmente todavía en su palanquín, compartiendo el centro con Knave of Hearts, que baja de su caballo para ayudarla a descender a ella también, con todas las tropas al fondo. Las dos reinas avanzan la una hacia la otra, mostrándose desde lejos como un tablero de ajedrez con sus fichas, siendo sustituyéndose el negro por el rojo, y con el ejército de Red Queen siendo naipes y no piezas de ajedrez (para mantener la parte del personaje que referencia a Queen of Hearts). Las hermanas se encuentran en el centro y se saludan, con White Rabbit como heraldo anunciando que en ese Frabjous Day las monarcas enfrentarán a sus paladines en un combate en su nombre. White Queen hace un último intento (probablemente forzado, ya que ella estaba dispuesta a luchar) de evitar el conflicto, diciendo a su hermana que no tienen por qué pelear, pero ella rechaza sus palabras y convoca al Jabberwocky. Comienza un plano recorriendo los oscuros bosques con música precedente a la batalla, hasta que la bestia aparece, desincrustándose de lo que parecía ser parte del paisaje.

Todos los del bando de Alice se muestran asustados y ella no se siente preparada, afirmando que es imposible, a lo que Mad Hatter responde que solo si ella cree que lo es. El Jabberwocky, una figura oscura como la de la ilustración, con ojos rojos como el fuego, avanza, y Alice dice que a veces es capaz de creer en seis cosas imposibles antes de desayunar. Su amigo le dice que esa es una gran práctica, pero que ahora debe centrarse en el Jabberwocky. Esta vez no vale la idealización o las técnicas de motivación: Hay que actuar ante el problema importante e inmediato, la amenaza que tiene ante ella. Red Queen pregunta a su hermana dónde está su paladín, y la propia Alice responde que está ahí, mientras avanza hacia ella con determinación. La villana la saluda llamándola “Um”. El Jabberwocky ya está demasiado cerca, con lo que la monarca y Stayne se apartan antes de que ataque.

Mientras suena una variación dramática de su tema, Alice avanza hacia el monstruo, el cual saluda a la Espada Vorpal como una vieja enemiga, y enumera sus seis cosas imposibles en las que puede creer, comenzando por las que ha vivido y acabando por la que espera cumplir,

comenzando a luchar entre medias: “One, there are drinks that make you shrink. Two, there are foods that make you grow. Three, animals can talk. Four, cats can disappear. Five, there is a place called Wonderland. Six. I can slay the Jabberwocky”. Lo primero que hace es cortarle la lengua, para que deje de hablar. Este la derriba pero ella logra esquivar sus golpes, mientras sigue enumerando. El monstruo lanza una mezcla de fuego y rayos, pero Alice se protege con el escudo. Durante la lucha, ella llega a perder la espada tras caer derribada nuevamente por el monstruo, pero Mad Hatter pincha al monstruo con la suya para distraerle y dar tiempo a Alice para que la recupere. Esto enfurece a Red Queen, que grita que está haciendo trampas y pide que le corten la cabeza. Los dos ejércitos, que hasta entonces habían permanecido inmóviles, se lanzan a la batalla. También los personajes principales luchan. Dormouse consigue vencer a Jubjub lanzando la aguja contra su ojo, el Bandersnatch derriba a una serie de naipes con efecto de caída de piezas de dominó y Mad Hatter se enfrenta a Knave of Hearts, a quien acaba pinchando en el ojo bueno con un alfiler de sombrero. Alice, mientras tanto, avanza y retrocede entre unas ruinas (una estética de batalla muy propia de videojuegos), que simbolizan todo lo que se ha destruido en Wonderland con el paso del tiempo y el reinado del terror de Red Queen. Huye del Jabberwocky, utilizando las columnas para esconderse, esperando el momento perfecto para el ataque. El monstruo se sitúa en el punto más alto de los restos de una torre y se enfrenta a Alice, que subía por las escaleras, llegando a la cima. Ella consigue montarse encima de la bestia y en una sacudida vuela por los aires, pero aterriza sobre él y, con una versión de la frase de la villana, “Off with your head!”, lo decapita, rodando su cabeza por los escalones. Todo se paraliza en el campo de batalla, mezclándose el silencio con una versión lenta y sutil, como de caja de música, del tema principal. Mad Hatter tira al suelo la espada con la que iba a rematar a Stayne mientras Alice baja por las escaleras de las ruinas, al tiempo que suena una música triunfal.

Red Queen se enfurece y ordena que la maten, pero uno de los naipes le dice que ya no están de su parte. Ella se indigna y ordena que le corten la cabeza, pero el sentir general es el mismo: ya nadie lucha por ella. Se han liberado. De forma simbólica, ambos ejércitos lanzan sus armas al suelo. La corona de la tirana sale volando desde su cabeza, cambiando su color dorado a plateado, y, reapareciendo Cheshire Cat, que era quien la sostenía, la coloca sobre White Queen. Esta dice a su hermana que sus crímenes la condenan a muerte, pero que eso va contra su juramento de no matar, así que la destierra a las Outlands (traducido como “Tierras

Salvajes”), donde nadie le mostrará compasión ni le dirigirá la palabra, no teniendo jamás un solo amigo. Knave of Hearts se dirige a la Reina Blanca diciendo que confía en que no tenga ningún castigo para él, pero sí lo tiene: se unirá a la Red Queen en su destierro, para siempre (y ambos son encadenados el uno al otro), cosa que consuela a la ya ex monarca pero angustia a Stayne, que intenta matarla, sin éxito. Este ruega a White Queen que le mate, pero ella le dice que no le debe ningún tipo de amabilidad ni compasión, mientras él continúa suplicando que le corten la cabeza. Mientras se los llevan, Mad Hatter hace al fin su “deliranza”, con una música moderna que se desvía totalmente de los tonos de la banda sonora.

White Queen llena un frasquito con la sangre violeta del Jabberwocky y se lo entrega a Alice como agradecimiento. Ella le pregunta si eso la llevará de vuelta a casa y la monarca le responde que es su decisión. Todos los personajes están expectantes y felices, menos Mad Hatter, que se muestra triste y le dice que podría quedarse. Ella sonrío y parece considerarlo unos segundos, diciendo que es una idea tan loca como maravillosa, pero al instante su semblante cambia y dice que no puede, que hay preguntas que debe contestar y cosas que debe hacer, así que se toma el brebaje y dice que volverá de nuevo antes de que se den cuenta, prometiendo al sombrerero que no le olvidará. Y entonces le pregunta ella a él en qué se parecen un cuervo y un escritorio, a lo que él responde que no tiene ni la menor idea y le desea buen viaje mientras la abraza. Cuando se retira, comienza a desvanecerse (en forma de oscuridad) ante los ojos de Alice, y esta asciende hasta salir de nuevo por el agujero de la madriguera del conejo.

De vuelta en el jardín, con el mismo vestido que llevaba al inicio de la aventura pero con la marca del arañazo del Bandersnatch, la chica regresa a la fiesta, donde Hamish se queja de que lo ha dejado plantado y sin respuesta, mientras las hermanas dicen que habrán sido los nervios. Cuando Alice reaparece todos le preguntan si está bien, que qué le ha pasado. Ella responde que se cayó por un agujero y se golpeó la cabeza. Se dirige a Hamish y le dice que lo siente, pero que no puede casarse con él, que no es el hombre adecuado para ella. Después se acerca a su hermana y le dice que la quiere, pero que esa es su vida y que ella decidirá qué hacer, mirando a Lovell con desprecio y diciéndole que es afortunado de tener esa esposa y que más le vale ser bueno con ella porque le estará vigilando. A su tía Imogen le explica que no hay ningún príncipe y que debe hablar con alguien sobre esas alucinaciones. Esto, si bien es verdad, no encaja demasiado bien en toda la escena, ya que contradice al personaje, que podría haberlo

expresado de otra manera, animando a su tía a perseguir otro tipo de sueños, sin esa severidad. Mira a los padres de Hamish y declara que le encantan los conejos, sobre todo los blancos. Finalmente se acerca a su madre y le dice que no se preocupe, que encontrará algo útil que hacer con su vida. Luego se gira hacia las hermanas y le dice que le recuerdan a unos niños graciosos de un sueño, confirmándose así que son la representación terrenal y más malévola de los gemelos Tweedle. Entonces el padre de Hamish y antiguo socio del suyo se le acerca y le dice que le ha excluido, pero ella dice que no, y que tienen que hablar de negocios y él le responde que hablarán en el estudio. Antes de marcharse, Alice ejecuta una pequeña versión de la “deliranza”, en un estilo que desafía completamente los bailes y la corrección de la época, ya que además lo hace arremangándose el vestido, escandalizando a algunos presentes. Tanto la suya como la de Mad Hatter constituyen las dos únicas referencias musicales integradas en la trama y experimentadas por los personajes, ya que esta película ha eliminado las canciones e interpretaciones corales (que daban cierto sentido comunitario) que caracterizaban a otras adaptaciones previas, especialmente la versión animada de Disney de 1951. De esta manera, ambas excepciones destacan en esa sobriedad aparente, para dejar más patente la celebración y los ánimos recobrados.

En el estudio del padre de Hamish, mientras comienza a sonar una versión del tema principal que va *in crescendo*, Alice le enseña mapas y le explica que su padre le contó que pensaba ampliar su ruta comercial hasta Sumatra y Borneo, pero que ella considera que podrían ampliarla hasta China, que es un lugar enorme, con una gran cultura y que ya tienen una base en Hong Kong, pudiendo ser los primeros en comerciar con ese país. Esto puede ser entendido como una muestra del colonialismo y la ambición británica de la época, aunque esté a cargo de una mujer esta vez. Él responde que si se lo hubiera propuesto cualquier otra persona, diría que ha perdido el juicio (exactamente lo que le había dicho al padre de Alice trece años antes), pero que había visto esa mirada antes (evidentemente en Mr. Kingsleigh) y que, ya que no va a ser su nuera, podría ser aprendiz en su compañía, lo cual ella acepta sin decir una sola palabra, solo con una sonrisa.

La escena final tiene lugar en el puerto, donde Alice sube a un barco llamado “Wonder”, despidiéndose de su familia y contemplando el horizonte desde la proa, mientras el tema principal suena de fondo, indicando que da comienzo una nueva aventura, distanciándose literalmente de la sociedad victoriana en la que no encajaba. Justo entonces una mariposa, que

resulta ser Absolem, se posa en su hombro, para remarcar en ese final que el mundo de Wonderland y su gente seguirán presentes para ella, ahora que sabe que no son solo un sueño.

#### ANEXO 4: ANÁLISIS DE VISIONADO DE *ALICE IN WONDERLAND* (2010).

*Alice in Wonderland*. Royal Opera House of London, 2011.

Choreographer: Christopher Wheeldon.

Score: Joey Talbot.

Cast: Lauren Cuthbertson, Sergei Polunin, Edward Watson, Zenaida Yanowsky.

Este espectáculo de ballet comienza como un retelling de *Alice in Wonderland* (en este caso, apenas se incluyen elementos de *Through the Looking-Glass*), pero la trama se retuerce hasta desvelarse que se está contando un relato en tres marcos destinos.

La historia comienza con Lewis Carroll leyendo un cuento a las niñas Liddell y, sobre todo, animándolas a que miren las páginas, presumiblemente para que vean las ilustraciones, haciéndose eco de la insistencia, tanto en la obra original como en la mayor parte de las adaptaciones, de que un libro tenga imágenes. De fondo se ve una mesa preparada para el té en un fácilmente identificable Oxford victoriano. También se le muestra haciéndoles fotografías, mostrándose esta faceta del escritor.

Aparece Jack, el jardinero, y Alice inicia una pequeña danza con él, dejándose así la evidencia de que existe una relación amorosa, platónica o no, entre ellos. Llega entonces la madre de las niñas y enfurece al ver que entre las flores que trae Jack, rosas blancas, hay una roja. Este guiño a la obra original es una pista al simbolismo que tendrá Wonderland, ya que Queen of Hearts, está interpretada por la misma actriz. Además, la madre parece muy en contra de la relación entre Alice y el jardinero, lo cual intensifica su percepción como inminente villana de la historia. También corta literalmente una guirnalda de papiroflexia de corazones entre Carroll y Alice, además de pasar revista a las tres hermanas: una va disfrazada de pirata y otra con un atuendo de reminiscencias orientales, mientras que Alice lleva un sencillo vestido de bailarina de ballet: el fondo y la forma.

La ceremonia para servir el té y los acompañamientos es una coreografía musical en la que todos participan, menos Alice y Carroll, que siguen leyendo hasta que el padre de ella se acerca a hablar con el escritor. En un momento, la protagonista y Jack se quedan solos y bailan juntos; él le entrega una rosa roja y ella le da una tartaleta hasta que son interrumpidos por la madre, que los separa y le quita a Alice la rosa roja que él le dio, acusando al chico de haber

robado la tartaleta (este eco de “Who stole the tarts?” comienza aquí). El padre calma a la mujer y bailan juntos mientras se reanuda la preparación del té, con las hermanas de la protagonista ya vestidas “correctamente” (sin disfraces).

Dan las cuatro de la tarde y llegan los invitados, de procedencia india y clase alta, con lo cual no solo se subraya la relación entre Inglaterra y La India en la época, sino que el vestuario, la música y los movimientos tienen un nuevo agregado cultural que ofrece una mayor diversidad al conjunto. También aparecen unos gemelos judíos y un mago (que será Mad Hatter en Wonderland), sacando un conejo blanco de su chistera. Además, otra de las invitadas es un claro retrato de Duchess, llevando incluso un carrito de bebé.

Alice y sus hermanas llevan ahora vestidos idénticos pero con distintos colores, aunque el de ella es del mismo tono malva que el que llevaba en su disfraz, probablemente para continuar la asociación del personaje a este tono, saliéndose del azul que venía siendo habitual en las adaptaciones, especialmente tras el largometraje de Disney de 1951. Las tres se unen al ballet, siendo las protagonistas centrales durante unos momentos, hasta que reaparece Jack, al que la madre de la protagonista ha despedido, pese a las súplicas de Alice, quien queda desolada antes su marcha y es consolada por Carroll, bailando mientras los demás ya están tomando el té. De repente, él le saca una foto y hace que todo quede a oscuras (como si de la imagen de un negativo se tratase). Revelando una cola de conejo, ya que el mismo actor interpreta a White Rabbit, convierte su maletín en un símil del agujero de la madriguera. Tras colocarse unas gafas rosas, parte del atrezzo del nuevo personaje, desaparece sin que nadie más que Alice se dé cuenta, ya que, además, los asistentes al té siguen en un segundo plano en la oscuridad. Carroll - Conejo reaparece brevemente para arrastrar a la chica con él. El viaje a Wonderland ha comenzado.

La caída de Alice (que vuelve a llevar su vestido de ballet) se muestra con efectos de luz, en forma de espiral descendente en blanco y negro y, en vez de objetos, lo que se cruza en su camino son letras que forman la famosa frase “curioser and curioser”, un homenaje a los juegos de palabras de la obra original que en esta adaptación no pueden tener lugar ya que es “muda”, basada en la música y la expresión corporal, sin diálogos ni intercambios verbales. Una vez abajo se encuentra con un telón de docenas de puertas oscilantes y con signos de interrogación en lugar de números; de nuevo, se trata de efectos especiales lumínicos, hasta que logra abrir una y aparece Knave of Hearts (interpretado por el mismo actor que Jack, por lo que

se entiende que es una representación del mismo) perseguido por Queen of Hearts (misma actriz que la madre de Alice, con lo que vuelve a ser una reinterpretación onírica del personaje). También están su ejército y Carroll, ya transformado por completo en White Rabbit. Esto también resulta significativo ya que, de la misma manera que este personaje es quién hace que Alice caiga por el agujero de su madriguera al tratar de seguirlo, llegando así a la entrada de Wonderland, también es el escritor quien lleva a sus lectores (Alice Liddell la primera) a ese mundo mágico; la identificación está clara.

No obstante, esta aparición es momentánea, desapareciendo de nuevo todos tras la puerta y dejando a Alice sola, pero consciente de lo que hay al otro lado. Con esto ya tiene un motivo para intentar meterse a toda costa en Wonderland.

Una de las pequeñas puertas comienza a moverse y la protagonista la persigue, con una coreografía acorde y una música tintineante que anuncia que está a punto de entrar en un universo de fantasía, aunque tenga que “bailar” con la entrada un rato hasta conseguirlo. Una vez que la abre (aunque solo pueda meterse a medias, ya que mantiene su tamaño normal) la música cambia a un tono más circense, el clamor de un mundo mágico que, por el momento, no se puede ver. Varias bailarinas actúan como las flores del Jardín que Alice debe estar viendo, pero se encuentran en los pasillos del patio de butacas, ella continúa sola en el escenario. La “magia” desaparece y ella vuelve a perseguir a la huidiza puerta por la que no logró pasar, con música y estética que recuerda a una cajita de música. Es el concepto que se trata de transmitir: la bailarina encerrada. Además, el suelo (con efectos de luz) representa un tablero de ajedrez, por lo que las referencias al juego también están presentes.

La música juega un papel muy importante y otra vez vuelve a dar señales de que un elemento mágico entra en escena: La famosa botellita “Drink Me” que hará que Alice logre cambiar su tamaño, una escena recurrente en el original y en casi todas las adaptaciones. Y dado que es en vivo y no se puede hacer encoger a la bailarina, la solución es la perspectiva. Ahora la puerta es gigante (por efectos especiales) y parece que sea ella la que ha cambiado su tamaño. Pero los problemas habituales por haberse hecho demasiado pequeña también ocurren aquí, así que no logra alcanzar el picaporte y el pastel “EatMe” hace su aparición para hacerla crecer. Debe destacarse que las frustraciones de Alice ante los problemas que van surgiendo quedan muy bien expresadas mediante el movimiento y el baile, haciendo que la narrativa sea completa pese a la ausencia de palabras. Y, como siempre, su tamaño ha aumentado demasiado,

mostrándola atrapada en un pasillo (un fondo creado con luces) en el que no puede moverse libremente ni mucho menos abrir una puerta. Un plano ampliado en el que se ven unas manos y piernas de marioneta de cartón alrededor del pasillo artificial enfatiza más la sensación de bailarina en una caja de música.

Gracias a darse aire con un abanico que le había dado Carroll poco antes de desaparecer por la madriguera, logra salir de la caja y se queda sola de nuevo, dando paso a la escena de “The Pool of Tears”, que se subraya en este caso con una pantalla en la que se muestra una ilustración de un rostro (no el suyo) llorando hasta inundar la escena. Alice actúa como si hubiese estado en esa situación directamente, fingiendo escurrirse el vestido mientras mira alrededor. Después se sumerge en la pantalla y gracias a un juego de sombras y luces la vemos nadar hacia su destino: Ha llegado a Wonderland.

El nuevo paisaje del escenario muestra un mar que imita las ilustraciones y, de nuevo, un montón de letras, esta vez en lo que sería el cielo e incluso en forma de barco de papel hecho con una página de un libro. Las palabras y el lenguaje están ahí, aunque sea en forma visual y deconstruida. No es solo una adaptación / reinterpretación de la obra original, es un homenaje.

Otros bailarines, caracterizados como animales antropomórficos habitantes de Wonderland aparecen en el agua y se unen a ella en un número de baile que representa la “*caucus-race*”. Para esto, aparece un reloj gigante, símbolo muy asociado a la historia y que, sin embargo, no había aparecido porque no es la aventura de Alice persiguiendo a un conejo con prisa la que se cuenta. Las palabras escritas sirven para un buen juego visual cuando a Alice se le entrega la bandera para dar la salida para la carrera y, al desplegarla, se ve primero la palabra “ART”, después “TART” (en referencia a las famosas tartaletas de la Reina). y, finalmente, “START”. El reloj siempre corre hacia atrás y seguido, variando solo la velocidad. Cuando Alice da por terminada la competición, los animales se marchan, profiriendo gritos guturales propios de cada especie.

Hay una pequeña secuencia de baile con el Conejo, que luego la lleva en el barco de papel (que puede observarse ahora que está hecho con la primera página de Alice in Wonderland) por un paraje sombrío que incluye animales que se mueven, gracias a efectos de luces y sombras. Finalmente la deja ante una casa, representada por un enorme bordado que, además del dibujo correspondiente, incluye las palabras “Home Sweet Home”. Encontramos

aquí una referencia a la costura como actividad y habilidad femenina deseable en la época, siendo una de las enseñanzas y aficiones que solían aprender las niñas desde muy pequeñas. Resulta ser la casa de Duchess, por lo que aparecen Fish-Footman (el cartero) y Frog-Footman y junto a Alice han un número de baile con la entrega de la carta, la invitación de la Reina para jugar al croquet. Ella entra de última, ya que ve a alguien afilando unos grandes cuchillos por la ventana y se asusta cuando al fin pasa al interior de la casa.

La secuencia que correspondería a “Pig and Pepper” resulta mucho más siniestra, con influencias del *Sweeney Todd* de Burton, colores oscuros solo rotos por los trajes y el fuego de la cocina y el aparente intento de asesinato de Duchess por parte de la cocinera y viceversa, tratando de ahogarla con la ristra de salchichas que salen de una máquina. Llama la atención el sillón desde el que Alice presencia la escena, rosa y con orejas de cerdo, un guiño al animal que en el que se transformaba el bebé de la obra original. Es entonces cuando aparece Cheshire Cat por primera vez, una versión en tres dimensiones del de las ilustraciones de Tenniel, aunque en esa escena es solo la cabeza y enseguida vuelve a irse.

Cuando Alice logra salir de la casa, tras el macabro suceso ocurrido dentro, el felino reaparece, esta vez entero, aunque se “despedaza” a cada poco, creando confusión también al señalar el camino. El hecho de que no haya diálogo en la obra es especialmente importante en esta escena, por lo que el movimiento y la música deben transmitir más que nunca. No obstante, se cuenta con que el espectador conoce la historia, ya que no es probable que sea su primer encuentro con una adaptación o con la propia obra original y la secuencia de Alice y Cheshire Cat es lo suficientemente famosa como para que la audiencia entienda y complete por sí misma lo que está pasando.

De nuevo aparece White Rabbit que, en esta adaptación, probablemente por ser también Carroll, parece actuar como guía, ya que no es el objeto de persecución; Alice está intentando encontrar a Jack, al que ha visto en problemas con su madre / Queen of Hearts. Durante su baile discuten por medio de gestos mientras, de fondo, se proyecta una imagen clásica del sombrero de Mad Hatter, anunciando a la audiencia qué secuencia está a punto de tener lugar.

Pero no es la fiesta del té tal como la conocemos lo que aparece, sino un pequeño teatrillo en el que está actuando Mad Hatter, bailando claqué, con March Hare y Dormouse tomando té y un atrezzo de cupcakes y Victoria Sponge Cake sobre el que se sienta Alice, a modo de butacas. La tradición del té como evento social es presentada, por tanto, como un espectáculo.

Pronto es invitada a participar y la escena caótica de este fragmento de la historia tiene lugar en forma de número de baile, posiblemente el más largo junto al de la hora del té del “mundo real”, resaltando la importancia de ambas escenas, además de presentarlas como paralelas, pero en un espejo: una es una ceremonia ordenada y bien orquestada, la de Wonderland es una colección de coreografías caóticas que, aun siguiendo el mismo ritmo, se llevan a cabo con estilos de baile muy distintos y el atrezzo (tazas, tetera, dulces, etc.) no son elementos funcionales como tal, sino que son piezas imprescindibles para la secuencia, presentada casi como un juego, a la vez que un baile.

Cuando Alice vuelve a quedarse sola, reaparece la cabeza de Cheshire Cat (a la vez que el fondo con la ilustración del sombrero, situándose “dentro” de este) y también su cola, de nuevo para confundir a la protagonista y desaparecer en cuestión de segundos. De repente, el fondo cambia y aparecen las palabras “Who are you?” con un trazo difuminado, como si del humo de una pipa se tratase: Es el turno de Blue Caterpillar. No obstante, aún tarda unos minutos en aparecer, mientras la chica baila por el escenario vacío, mostrando con esto que está sola y sin saber a dónde ir. De hecho, también hay una brevísima aparición de sus hermanas, que bailan con ella durante escasos segundos y desaparecen, como si ella simplemente hubiera imaginado su presencia. Este es un acercamiento más a Alice Liddell y no a la Alice literaria ya que, si bien se menciona a una hermana bastante mayor que ella que le da lecciones, ni en la obra original ni en las adaptaciones se la suele mostrar con hermanas que son a la vez compañeras de juegos y amigas. La Alice literaria del mundo real está tan sola como en Wonderland fuera del círculo del hogar victoriano, sin tener gente de su edad con la que interactuar. No obstante, aquí sí tenemos a una Alice social y que echa de menos a sus hermanas y busca a su amor adolescente, al que sabe perdido en Wonderland. Y también esta es una manera de responder al “Who are you?” que aparecía en el fondo. En la identidad de Alice son básicas sus relaciones, de la misma forma que en la adaptación de Burton (estrenada en 2010, un año antes de esta producción), respondía a esa pregunta aludiendo a su familia. Las Alices contemporáneas conceden gran importancia a las relaciones interpersonales que tienen fuera de Wonderland, siendo estas parte de sí mismas, de lo que son, lo que quieren y con quien lo comparten.

El número de música y baile estilo árabe que acompaña la aparición de Blue Caterpillar, además de ser otro “espejo” de los invitados al té en casa de la protagonista (y con uno de sus actores interpretándolo), subraya el aire exótico que siempre se ha asociado a este personaje, que

aparece, como es habitual, sobre una seta que en realidad parece una enorme lámpara similar a las típicas de la India y los bazares, pero enseguida se une al cortejo, convirtiéndose en la figura principal del grupo y bailando con Alice. Tras entregarle una pieza de algo de su mismo color azul, se marcha y la chica se queda sola de nuevo ante el panel de puertas. Al dar un bocado a lo que le dio Blue Caterpillar, Alice parece sufrir efectos psicológicos, quizá alucinógenos. La pared de puertas desaparece, volviendo el fondo con letras y números, y un nuevo número de baile comienza, esta vez con las flores del Jardín y sus parejas, con sus colores a juego.

Alice baila con ellos y entonces aparece Jack / Knave of Hearts, llevando un plato de tartaletas. La audiencia familiarizada con la obra (especialmente la original, ya que esto no se incluyó en muchas adaptaciones) reconocerá las tartaletas de Queen of Hearts, por cuyo robo será juzgado Knave of Hearts. La protagonista le sigue, pero el baile continúa y Jack regresa y se une al grupo de flores danzando hasta que vuelve Alice y se produce el reencuentro. Los demás bailarines se marchan, dejándoles solos durante un rato, pero vuelven, formándose el Jardín de nuevo a su alrededor. Alice y Jack bailan juntos, con una música de toques románticos y hasta triunfales, lo cual será importante a nivel expresivo cuando sea interrumpida, porque no se trata del final feliz todavía.

La interrupción anticlimática y necesaria es la aparición de Queen of Hearts (representación de la madre de Alice, interponiéndose en su relación). White Rabbit trata de proteger a la chica, mientras que Jack se ve a merced de la monarca y sus guardias, pero cae un telón negro, dejando sola y furiosa a la reina, que lleva un vestido con una falda armazón que le da un aspecto caricaturizado y ridículo, hasta el punto de que no puede caminar porque sus pies no tocan el suelo y debe ser transportada (sobre ruedas, presumiblemente). Es entonces cuando, mientras Alice y White Rabbit tratan de huir, cae un enorme cartel con forma de hacha y un corazón colgando del revés, anunciando el entreacto.

A la vuelta del mismo, la historia parte del punto en el que los jardineros están pintando de rojo las rosas blancas. En fondo es una representación del jardín laberíntico con el Castillo de Queen of Hearts en el centro y emblemas de corazones a los lados. Todo es rojo y verde, incluso los trajes de los bailarines, excepto algunas rosas blancas que se resisten a ser pintadas (creándose así una secuencia cómica que provoca las risas del público). Alice aparece y se une a ellos pero pronto la música cambia a unos clamores característicos: Queen of Hearts está llegando. Antes que ella, White Rabbit entra corriendo en escena y se da otro momento cómico

cuando ven que las rosas se están volviendo blancas de nuevo. El tono de la música se vuelve más oscuro, al igual que la iluminación, y la monarca hace su entrada, dando la sensación, gracias al vestuario, de ser más alta que nunca, y siendo llevada por dos miembros de su corte y acompañada por una comitiva que incluye a Duchess. Cuando descubre las rosas pintadas, ordena que corten la cabeza a los jardineros. Hay que recordar que todo esto se expresa con música, gestos y silencios y, pese a que, como ya se ha dicho, se entiende que el público conoce la obra (siendo esta escena una de las más icónicas), se comprende perfectamente lo que está ocurriendo.

De repente, tras una escena caótica y rápida, que incluye al verdugo y la cocinera comparando sus hachas, todo se detiene y la “falda” de Queen of Hearts se abre, dejando ver que ella estaba vestida con un traje de ballet sencillo y subida sobre una peana con ruedas y escalones... Sobre la que también estaba el rey. Esta muestra de sumisión, con el monarca literalmente escondido bajo las faldas de su esposa subraya la caricaturización de la diferencia de poder que se ha hecho en las adaptaciones. En la obra original la que mandaba era ella, pero el rey también tenía un poder similar (de hecho, perdonaba a los condenados) y no era una figura ridiculizada. Sin embargo, en el largometraje animado de Disney incluso lo hicieron diminuto e insignificante, y en la de Burton de 2010 ni aparece, porque la Reina lo ha asesinado.

La secuencia de Queen of Hearts bailando con los naipes torpemente y comiéndose las tartaletas vuelve a ser un gag cómico, como forma de suavizar otras escenas y relajar al público ante la tensión del clímax dramático que se acerca. También, como siempre, la música acompaña, siendo otra vez similar a las de las cajas de muñecas, para cambiar drásticamente en el momento preciso. Tras algunos tropiezos e incluso la orden de ejecución de un naipe que trató de comerse una tartaleta, el número de baile de la reina termina con una ovación del público.

La partida de croquet es una secuencia cómica con una coreografía que incluye bailarines disfrazados de flamencos y erizos, aunque solo uno de estos erizos es “utilizado” como pelota (y huye, dejando a la reina en ridículo) y peleas entre la Queen of Hearts y Duchess. También reaparece Jack / Knave of Hearts, aunque Alice y él son rápidamente separados por la monarca. Es interesante cómo, para dar la sensación de persecuciones y laberintos, se mueven los árboles del decorado, que también son bailarines.

Queen of Hearts pretende cortar la cabeza a Jack. En ese momento predominan los colores negro y rojo, con toques de blanco con parte de la indumentaria de Knave of Hearts y

White Rabbit. Alice interviene, a punto de sacrificarse, poniéndose bajo el hacha del verdugo, pero la reina se lo impide y comienzan a pelear. Entonces comienza a formarse en el cielo, en tamaño enorme, la cabeza de Cheshire Cat. Así termina la escena, que se oscurece por completo.

Sobre un fondo negro, comienzan a proyectarse las cartas de una baraja, con un ballet inspirado en los naipes. También ese es el tema de la escenografía, que incluye hasta castillos formados por ellos y, aunque mantiene el fondo con letras y números, los colores son rojo y negro, emblemas de Queen of Hearts. Incluso White Rabbit prepara la sala bailando mientras viste una levita roja y chaleco, con el aire de heraldo real que no ha tenido durante toda la obra: El juicio va a comenzar. Todos los personajes que han interactuado con Alice llegan y se sientan en las gradas. Los reyes ocupan su lugar en el tribunal, aunque Queen of Hearts baja enseguida y realiza un número de ballet principalmente sola, aunque danza brevemente con el verdugo cuando este llega, mientras su marido lee el periódico. Este elemento de atrezzo casual está marcado con un corazón también; este emblema está constantemente presente en el diseño de producción cuando aparecen estos personajes.

Al volver a su sitio, White Rabbit, como heraldo real, presenta al acusado: Jack / Knave of Hearts, que llega escoltado por varios miembros de la guardia real. Los cascos de estos personajes se parecen a los de los *stormtroopers* de Star Wars, quizá como guiño, para transmitir la sensación de que son soldados imperiales a las órdenes de una dictadora, ya que la estética es más que conocida en la cultura popular. Alice le sigue, pero es ahuyentada por White Rabbit, que lleva una bandeja con tartaletas.

Las declaraciones de los testigos consisten en una serie de bailes con música adaptada a cada personaje pero con transiciones naturales y quedando, en general, uniforme dentro de la escena. También van cogiendo tartaletas que les ofrece White Rabbit, que hace las veces de taquígrafo. Finalmente se convierte en una coreografía casi coral en la que se acusan unos a otros hasta acabar señalando a Jack / Knave of Hearts, a quien la villana, pese a que el rey intenta impedirlo, condena a muerte.

Jack hace un número de baile triste hasta que llega Alice, que le interrumpe y se dirige a Queen of Hearts, decidida a enfrentarse a ella y realiza una danza, primero sola y después con él, tratando de hacer que los demás personajes se apiaden de Jack y de ella. Cuando terminan, todos los personajes menos los reyes están conmovidos a su alrededor y el público aplaude.

Sin embargo, Queen of Hearts, pese a que su marido intenta contenerla, sigue dispuesta a hacer cumplir la sentencia; si es necesario, por su propia mano. Coge el hacha del verdugo y persigue a la pareja, que intenta escapar con la ayuda de los demás personajes e incluso del monarca y los naipes, que tratan de crear distracciones. La escena es muy caótica, con momentos como el beso entre la cocinera y el verdugo o Mad Hatter y March Hare sentándose en los tronos del tribunal real. Finalmente, Queen of Hearts cae al vacío tras la tribuna, la escena se vuelve oscura y los efectos especiales muestran una cascada de cartas cayendo, la habitual transición desde el sueño al mundo real en la obra original y la mayoría de las adaptaciones. Vuelve a verse también la espiral que representaba el agujero de la madriguera del conejo, esta vez de forma ascendente: El regreso desde Wonderland se hace más explícito. Las cartas que giran pasan a ser letras, después hojas y flores, hasta que al fin, tras representaciones de raíces y naturaleza, vuelve a verse el cielo abierto.

El escenario vuelve a tener como fondo el exterior de la que se mostró en un principio como la casa de Alice, con ella despertando en un banco tras haberse dormido leyendo y Jack sentado en el suelo a su lado. Tras abrazarse, bailan juntos y se ve al lado de la casa un cartel con la ilustración original de Mad Hatter de Tenniel, haciendo las veces de anuncio de tartaletas. Pero hay algo más: el hecho de que Jack lleve camiseta y vaqueros (con un casi imperceptible corazón en el bolsillo de la camiseta y la llegada de alguien con una cámara moderna nos indica que no estamos en la época victoriana. Para confirmarlo, Alice le pide al recién llegado, que lleva unas gafas rosas como las del Conejo, que les saque una foto... Con un teléfono móvil. La acción está teniendo lugar en la actualidad. El fotógrafo y Alice parecen reconocerse momentáneamente pero descartan la posibilidad. Cuando la pareja se marcha, él se da cuenta de que se han dejado el libro, pero al no alcanzarlos se sienta y se pone a leer. Y así termina la obra.

Esta historia, por tanto, sucede en tres tiempos o universos:

- El Oxford victoriano, donde se celebra un té en casa de Alice y el jardinero, con quien tiene una aventura, es despedido por su madre. Lewis Carroll está allí y lee cuentos a las hermanas ¿Liddell? (no se menciona en ningún momento) y es quien guía a Alice hasta Wonderland.

- Wonderland: La mayoría de la acción ocurre allí y, además de las adaptaciones de escenas obvias, se intuye un reflejo de lo que parecía el mundo real, con la Queen of Hearts siendo una encarnación de la madre de Alice queriendo librarse de Jack.
- La actualidad: Cuando Alice despierta, los elementos de vestuario y atrezzo nos muestran que estamos en una época contemporánea y que incluso la primera parte de la obra, antes del descenso a Wonderland, era una secuencia soñada.



ANEXO 5: IDENTI-TEA PARTY (An essay by the thesis author about the canon in Burton's *Alice in Wonderland*).

The garden was full of flowers (none of them wanted to miss the occasion). There were garlands around the trees and big letter balloons forming an ethereal greeting card in the sky:

MERRY COUNTERUNBIRTHDAY ALICE.

The table was full of teapots and unmatched cups. Plates full of scones, sugar cookies imitating clocks, molasses cake and heart-shaped strawberry tarts packed out the table. There was also glitter. Lots of glitter. Tarrant, the Mad Hatter, has insisted on setting the table himself but he was so nervous that he confused the confetti jars with the ones he used for decorating the party hats that he had made for everybody. Luckily, Mallymkum the Dormouse knew that could happen and had switched the Hatter's materials for edible versions of them, so all that glitter was sugar and wouldn't be dangerous if someone ended up dunking the biscuits in it.

- Are we sure that we invited the right one this time? - She knew that McTwisp, the White Rabbit, would get peeved for that, even if he should know that it was a joke... That time.
- Oh dear, again? Look, I sent Absolem to call her up, since you don't trust on my criteria. But tell me, was the right Alice last time? Did she save us, did she fulfill the prophecy and slayed the Jabberwocky? Because, I don't know, it might have been a dream, yes, I've made up the whole thing... - The Rabbit was speeding up his speech, indignant with the suggestion that he could had been wrong the last time when the events ended up demonstrating that she were the right Alice, she just didn't remember.
- Hey, hey, slow down, little bunny. I was just teasing you. Of course she was the right Alice.
- Oh, was she? - The floating smirk which pronounced that started to conform his whole owner: The Cheshire Cat - How can you be so sure?
- You were there, Chess - Mallymkum could have been the first one who didn't trust Alice at first, but then she understood that the girl was the right one, even if she didn't

remember her first time there -. She killed the Jabberwocky, she won over the Red Queen and set us free. She made Underland flourish again.

- Underland... Or Wonderland? - Chess blurted a little laugh out -. She didn't even know where she was. She didn't remember us at first.
- She did! She would never have forgotten us! - The Mad Hatter had bursted in and was uncontrollably shouting - If she wanted to consider this land a Wonder-Land, that was right! We were a land of wonders for a little child, she was that! Then she grew up and saved us but she was still the same and we were her Wonder-Land!
- Well, she certainly remembered something... In the form of nightmares. I don't know if that...
- Oh, shut up, Chess - the White Rabbit seemed annoyed -. Dreams are the way that the mind has to deal with things that cannot understand. She was only a little girl when she came here for the first time. I've been up there... You can't imagine... Well, they can't! There's no room for imagination, not out of the dreams. It's all severe education, the girls and teenage girls preparing to become wives and mothers, corsets and boring dances...
- Not like the Futterwacken?
- Definitely, not like the Futterwacken, Tarrant - the Rabbit looked at the disillusioned expression of the Mad Hatter -. Up there everything is too serious. Imagine a little girl telling people about her days here... They would have considered her mad! She had to keep us in her heart and then, in her dreams.
- Nightmares...
- Right Chess, nightmares! What did you expect? Underland is the opposite to the world where she lives. Nonsense, that's what the people would say. So her young mind considered this world as a nightmare because it was too difficult to assimilate when you have to live in her society.
- So, nightmares or not, since she dreamt about us, that means that she was the right one, you think? - the Cheshire Cat looked at the Counterunbirthday guests, inquisitively - What does "right" mean?
- The one which was here before!
- The one which would slay the Jabberwocky!

- Hey, Tweedles, you've arrived - The Mad Hatter welcomed Tweedle Dee and Tweedle Dum, which had spoken at the same time, saying different things.
- We wouldn't miss Alice's return.
- But we really miss her around here.
- But remember, she's not returning. It's just a visit - Mallymkum and the White Rabbit shared a glance as she spoke. They didn't want the Mad Hatter to be too enthusiastic about that because then saying goodbye to Alice again would break his heart even more than the last time -. Only for her Counterunbirthday.
- Does she know that it is her Counterunbirthday?
- Of course she knows, Tweedles! - the White Rabbit seemed mildly exasperated - It is like the only thing that they celebrate up there. But they just call them "birthdays".
- Boring - The Mad Hatter faked a yawn.
- But does she know that we know?
- Well, it's in the Compendium. She has seen the calendar, everything is there. However... She doesn't know that we celebrate them.
- We don't - The Cheshire Cat walked around the table looking for something - No cake? A Counterunbirthday with no cake? Really?
- How many Counterunbirthday parties have you attended, Chess?
- Quite a few, dear McTwisp - the Cat smirked at the Rabbit -. At least one. Maybe less.
- That's the thing! She can't expect a Counterunbirthday party because she doesn't know that they exist. We have just made them up for her! - the Mad Hatter was jumping on one foot and then on the other, showing how nervous he was - She attended to a certain number of Unbirthdays when she came here as a child... She must remember.
- What does she remember? A technicolor tea party and a silly song? Riddles about crows and desks? Did she meet the Duchess? Or a grumpy doorknob? What about the Lobster Quadrille? Mock Turtle soup, anyone?
- What are you talking about Chess? - the White Rabbit seemed confused - What duchess? Lobsters, mock turtles? Have you gone mad?
- Possibly. But that was way before this. Before Alice, too. Whoever she is, whenever all that happened... Or not.

- Is the Futterwacken related to that silly song you talk about? - the Mad Hatter pretended to be offended, but he was mainly puzzled - And how can you doubt Alice?
- What I'm saying is that her perception of the reality changed. And ours should do the same. Her memories from here were vague, how can we decide which reality is right or wrong? Which one of her dreams was correct? The first ones, when the memories were recent? The last ones before she came back, since she was almost a grown up and could have a more complex understanding? A mix of everything?
- Probably a mix - the White Rabbit was pensive -. Maybe we're a puzzle to her. She had to understand us and Underland when she was a child and then she learnt again how everything works here, even who we were... Even who she was...
- Until she became another thing. Just like me - Absolem, the Blue Caterpillar-turned-into-Butterfly scared them all when he suddenly appeared, flying around the table and then perching on a yellow teapot - That was the only way. Only becoming more Alice, but another Alice at the same time could she fulfill the prophecy. And then it was clear: She was the right one... For that quest. For you. For us. Even for herself.
- Absolem... Weren't you supposed to bring her here?
- Did anything bad happen? - The Mad Hatter got instantly scared and nervous, tapping with the fingers on the table, anxiously - Is Alice fine? Where is she?
- Calm, Tarrant. Of course I brought her here. She's visiting the Queen.
- The White Queen? I sent her an invitation but she told me that she didn't know if she could make it...
- No, the Queen of Hearts, in prison.
- Who? - Mallymkum looked at him with the doubt in her small eyes.
- Sorry, the Red Queen... Well, the Red Queen of Hearts, I guess. Alice is visiting her. She told me that she wanted to tell her about another Queen she met, in her world, which reminded her of our former tyrant. She wanted to tell her. She'll come here later.
- So, since you're here... Can you make Chess come back to his senses? - the Mad Hatter pointed at the Cat, accusatory - He says that our Alice could not be the right one.
- I'm just saying that she became the right one, yes, but because she decided it, not because she was right or wrong in the first place. She ended up being the paladin and slaying the Jabberwocky...

- Yes, as the Compendium said!
- Well, Tarrant, but the one who McTwisp brought here was reluctant at first, she didn't even remember us, even the previous version of her didn't know us.
- How dare you...?
- Look, he's right - Absolem assented -. The little girl Alice was never in Underland.
- But...
- She was in Wonderland.
- What's the difference? It's the same place! It's the same Alice!
- Only if she wants to be. If the one who came when we needed a paladin to slay the Jabberwocky had refused, some other Alice would have come. Or maybe another person. The prophecies are possibilities and, like the future, can be changed. Yes, the Jabberwocky had to be slayed, but it might have been just a metaphor. Maybe Underland could have saved itself, maybe we were Wonderland all the time, we don't know. It's up to her, up to her dreams... And up to us. To any version of us. We exist but Time is constantly playing with us. You know how he is...
- Yes... - the Mad Hatter muttered a few words to himself. He was still annoyed with Time -. He's exactly like that, he'd do anything to drive us... Mad.
- We are all mad here...
- That's supposed to be my quote Absolem!
- Or not, Chess, or not. Maybe in this little dreamy-reality it's mine.
- But...
- In the end, it's her choice. We owed her our existence, she saved us, not only the last times, but many others, in different ways. Underland or Wonderland, a Queen of Hearts or a Red and White Queens, taming the Bandersnatch or telling a tale about Oysters, a Walrus and a Carpenter... It's all up to her. Whoever she is, she's the right one for the Wonderland she chooses each time. If she keeps choosing Wonderland.
- So we depend on her? - The White Rabbit was concerned - Will she make a decision today?
- Well, today is my Counterunbirthday - Alice was sitting on the head of the table, smiling. No one knew for how long had she been there - and I don't know a lot about

that, but on birthdays, the birthday girl can do whatever she chooses. And I choose to spend mine here. In Wonderland.

