

El juego del narrador- lector-personaje en el universo transmedia de *Los Ríos de Alice*¹

The Narrator-reader-character Game in the Transmedia Universe of *Los Ríos de Alice*

BELÉN MAINER

Universidad Francisco de Vitoria
España
b.mainer@ufv.es

PILAR VEGA

Universidad Complutense de Madrid
España
pvegarod@ucm.es

(Recibido 29-06-2015;
aceptado 12-10-2015)

Resumen. *Los Ríos de Alice* es una obra de arte moderna que aprovecha las posibilidades de los nuevos entornos digitales para configurar una narración transmedia y lograr una experiencia de fantasía en el lector / narrador / jugador de este videojuego. Con esta pieza sus creadores demuestran que los nuevos medios pueden alcanzar no sólo una alta calidad artística sino transformar el estatuto de los usuarios, convertidos en sujetos - personajes de la narración maravillosa.

Abstract. *Los Ríos de Alice* is a modern work of art that makes its best from new digital media to support transmedia storytelling and in order to provide fantasy experience to the reader / teller / reader of videogame. Therefore the authors of *Los Ríos de Alice* have showed how digital media can produce a high artistic production and transform the users' status into characters of a fantastic or imaginary characters.

Palabras clave: *Videojuego; narración; análisis literario; juego experimental; literatura de ficción.*

Keywords: *Video game; story telling; literary analysis; experimental games; fiction.*

¹ Para citar este artículo: Mainer, Belén y Vega, Pilar (2015). El juego del narrador- lector-personaje en el universo transmedia de *Los Ríos de Alice*. *Alabe* 12. [www.revistaalabe.com]
DOI: 10.15645/Alabe.2015.12.3

1 - Introducción: objetivos del estudio

Los Ríos de Alice es una aventura gráfica *point and click* para dispositivos móviles diseñada en la factoría *Delirium Studios* del bilbaíno Arturo Monedero y lanzada al mercado en 2013. Con esta pieza los creadores de este videojuego han logrado mostrar que productos supuestamente comerciales y de entretenimiento, como los videojuegos, pueden alcanzar una alta calidad estética y que el formato transmedia y multimodal es adecuado para conseguir una experiencia de inmersión muy similar a la que vive el narrador, lector y personaje literario de un relato fantástico.

El resultado ha sido una pieza en formato transmedia y multimodal que no sólo alcanza el propósito descrito sino que genera un videojuego diferente por su intencionalidad, imaginario, experiencia invocada en el jugador y diseminación transmedia. Se trata de un “poema jugable que compone una melancólica acuarela infantil en movimiento poblada por extraños seres solitarios” (Santo: 2014). En este sentido, los galardones recibidos desde su lanzamiento hablan del éxito de esta fórmula (Gamelab, 2014; Granada Gaming, 2013; The App Date Awards).

Nuestro trabajo propone la aproximación a esta obra a través del análisis de la estructura de esta narración transmedial, tanto por el modo de creación de los mundos ficcionales como por el tipo de recepción conseguida, por la cual se induce al jugador a abandonar su marco de referencia, su contexto vital, y entrar de forma libre y voluntaria en un mundo de fantasía, el juego virtual, convirtiéndose personalmente en sujeto fantástico.

En este trabajo describiremos el objeto de estudio, el videojuego *Los Ríos de Alice*, analizaremos después su estructura narrativa, a la luz de los principios del decálogo de la narración transmedia y multimodal determinados por el mediólogo estadounidense Henry Jenkins (2007) y comprobaremos el modo de inserción del jugador a través del control virtual de la protagonista de la historia en lo que supone un viaje fantástico. En aras al principio octavo de dicho decálogo (Jenkins, 2007), relacionado con la necesidad de la *performance* del usuario para alcanzar los objetivos de la narración transmedia, la presente investigación analiza la habilidad de los creadores de *Los Ríos de Alice* para vincular los principios de inmersión y extraibilidad en el mundo de fantasía creado, donde los usuarios se convierten en sujetos activos de fantasía. Ello puede lograrse por la importancia concedida a lo maravilloso en la narración y a la configuración de la protagonista según una trama de pruebas; las mismas que deberá superar el usuario desde su espacio físico.

2 - Aproximación al objeto de estudio: un homenaje a las aventuras gráficas

El videojuego narra la aventura de Alice, una niña de diez o doce años. Al dormirse, su colgante azul empieza a brillar y huye volando al mundo de los sueños impulsado

por cuatro luciérnagas que guarda en su interior. La misión de Alice será rescatarlas superando una serie de pruebas que implican para ella vencer sus propios demonios interiores.

La creación de la obra está determinada por los principios de construcción multimodal y transmedia ejercida por la aportación fragmentada de las piezas que componen la historia (Scolari, 2013). Arturo Monedero, director de Delirium Studios, lideró la construcción de una estructura coordinada y lógica de las piezas que compondrían el videojuego, punto de partida de la experiencia social que han conseguido los prosumidores (usuarios consumidores y productores a la vez) en su incursión hacia el universo de ficción generado en varios soportes y lenguajes combinados, como después diremos, de *Los Ríos de Alice*. Así, tanto en el proceso creativo (que analizaremos a continuación) como en el proceso de la recepción (que estudiaremos más adelante) esta pieza responde a las cualidades de la narrativa transmedia, basada en la obtención de una visión global de la historia desde la intención subjetiva del creador y receptor a lo largo del proceso de reunificación de las piezas del todo. De esta forma, no se rompe el sentido de la continuidad.

Los Ríos de Alice trae de inmediato a la memoria el cuento de Lewis Carroll, *Alicia en el país de las maravillas*, con el que comparte no sólo una aventura onírica que comienza a la orilla de un río sino también el desenlace tras el espejo. Como decía Lotman, “nadie parte de cero” (1979) y la memoria popular transporta desde el videojuego de Arturo Monedero a la referencia de Carroll, aunque su creador haya asegurado que “la referencia se debe a una coincidencia no buscada” (Monedero, 2015). En este sentido, Monedero ha explicado que “la inspiración del videojuego le llegó como en una especie de epifanía” (2015), pues visualizó las primeras escenas del juego tras escuchar dos canciones del disco de Vetusta Morla, *Mapas* (2011), (*En el río, Aracne y Atenea y Cenas ajenas*). El título surgió también de una nana infantil que el grupo musical compuso para el proyecto solidario Supernanas de la ONG Aldeas Infantiles en 2009, un proyecto musical para los niños del siglo XXI pensado para crear un imaginario compartido entre padres e hijos. La nana sin letra llevaba el título de *Los Ríos de Alice* (Alicia era el nombre de la hija de uno de los músicos).

Tras la visualización de los escenarios que serían la matriz del videojuego y la designación del título, Arturo Monedero asoció la figura del cuadro *Aiüteren memoria:k (Recuerdos del abuelo)* de la artista Ane Pikaza -donde una niña sopla un enorme diente de león- con una imaginaria protagonista de la nana de Vetusta Morla. La nana y la imagen de la niña fueron los primeros fragmentos que cimentaron el tema principal del videojuego (Gutiérrez, 2013).

Con esos primeros ingredientes, Monedero contactó con los artistas implicados para coordinar y unificar el proceso de creación transmedial. Con Ane Pikaza preparó unas postales que envió a Vetusta Morla con la propuesta del videojuego. El grupo musical conectó inmediatamente con una idea que no sólo realizaba la música y letras de sus canciones sino que llegaba a visualizar su imaginario. A partir de ese momento en

Delirium Studios se analizaron exhaustivamente los versos de las canciones de *Mapas* extrayendo de ellas ideas y mecánicas. El dibujo a mano de Ane Pikaza exploró el mundo onírico de Alice a través de la composición en acuarela, tinta, y grafito transmitiendo “la sensación de entrar dentro de un cuadro animado” (Aznar, 2013).

A la vez, las imágenes sirvieron de inspiración al grupo musical para crear nuevos temas que plasmaban una perspectiva más ambiental y transmitían las sensaciones de modo más abstracto “al escuchar la música en el contexto del videojuego” (Aznar, 2013). Esta conjunción de música y dibujo generó escenarios líricos, intimistas, con personalidad, que sólo alcanzan significación cuando el jugador completa el juego. Es decir, es la combinación coordinada de diferentes lenguajes, medios y plataformas en *Los Ríos de Alice* lo que despierta la emoción de sus jugadores los cuales, de algún modo, comprenden que la aventura de Alice es la suya propia en pos de su autoconocimiento.

El inicio de la ideación de la aventura fue visualizado por Monedero (2015) con una escena, la del árbol otoñal al borde del río, que se convirtió en el primer escenario del juego, presidido por un personaje alegórico, Pereza, bajo el ropaje de un caracol. A partir de este primer escenario, los creadores dieron continuidad a la historia con la incorporación a la narración de nuevos personajes abstractos y alegóricos (Empatía, Mentira, Envidia, etc.).

La idea de este tipo de personajes llegó a Monedero (2015) a partir de un cuento etiológico titulado *Pasiones y Virtudes*, ambientado en una especie de Edad de Oro previa a la aparición de los hombres, donde varias figuras alegóricas (Pereza, Envidia, Imaginación, Amor, Locura) juegan al escondite cerca de un matorral de zarzas. La Envidia será la responsable del accidente que deja ciego al Amor. El lector se siente conmovido al reconocer la profunda verdad del *epimithos* de esta fábula: desde entonces el amor es ciego y la locura son sus ojos². A partir de la sugerencia de esta fábula alegórica Monedero y su equipo lograron conectar los versos y estrofas de las canciones de *Vetusta Morla* y darle alma al mundo que habían creado (Gutiérrez, 2013). De hecho, los enigmas que guían la búsqueda de Alice corresponden literalmente a fragmentos de las estrofas de estas canciones.

Pero, ¿cómo contempla *Los Ríos de Alice* la estructuración y cohesión de los contenidos fragmentados a través del soporte del videojuego? En este sentido, los creadores tomaron la decisión de permitir la realización, *performance*, del jugador a través de sencillas mecánicas de juego inspiradas en los clásicos del género de aventura *Monkey Island* y *Broken Sword*, que basan los movimientos de los usuarios en la recolección, almacenaje y combinación de objetos para hacer progresar la partida. Así, los niveles del juego, conectados con pantallas de carga, están configurados para que *Los Ríos de Alice* sea jugado tranquilamente (las acciones son sencillas: coger, mirar, caminar y hablar), disfrutando y asimilando las posibilidades de los medios combinados.

² *Pasiones y Virtudes* es un cuento de autor desconocido, pero atribuido en las redes, y por el propio Monedero (2015), a Mario Benedetti. Lo mencionan infinidad de blogs (antologías del cuento, literatura infantil, autoayuda, meditación, etc) con títulos diversos (*El cuento de las emociones*, *La leyenda de los sentimientos*, *El amor y la locura*, *Cuento del amor ciego*, *Las escondidas*, etc).

Además, *Los Ríos de Alice* toma el relevo de videojuegos como *Loom* y *Machinarium* en la importancia del valor narrativo y sensorial de una banda sonora original para dar mayor cohesión a la historia. De *Loom* viene la idea del mago Átropos, que realiza hechizos reproduciendo diferentes notas musicales necesarias para la resolución de acertijos. De *Machinarium*, la importancia de ambientar los ritmos de fondo para que encajen con el complejo de la historia. Esta última aventura gráfica inspira también los pictogramas enigmáticos como método de comunicación establecido con el jugador, que debe descifrar para avanzar en la pruebas. De *Machinarium* se detecta también la influencia del espectacular diseño artístico realizado por Amanita Design basado en ambientes fríos, desiertos, llanos y en unas líneas y colorido semejante en ambos juegos y que las refiere como obras de alto valor visual.

3 - Proceso de creación transmedial y multimodal

El juego fue concebido, en suma, como homenaje al género de las aventuras gráficas, tal y como asegura Monedero (2015): “Como diseñador, creé el juego que siempre quise hacer”.

Es evidente que el éxito de un producto transmedial tiene que ver con la coherencia intermedial, con la calidad de las adaptaciones o reescrituras, y con la “coherencia en la gestión y ejecución de las distintas modalidades de producción que cada medio comporta” (Sánchez-Mesa, 2012: 210). *Los Ríos de Alice* logra todo esto de modo satisfactorio. Desde el principio surgió como producto convergente entre varios modos de expresión y medios de transmisión. “El diseñador tenía claro que el proyecto debía contemplar las tres partes implicadas”, explica Monedero (2015). Así, el videojuego fue entendido siempre como la conjunción de las tres modalidades (dibujo, música y narración). El símbolo de esta asociación indestructible es precisamente el árbol otoñal del primer escenario, que representa a Delirium, Vetusta Morla y Ane Pikaza.

El proceso se inició con un email a Vetusta Morla y una cajita de madera que contenía las postales del pequeño mundo que sería *Los Ríos de Alice*. Así, la primera experiencia del grupo fue la misma del jugador que entra por vez en el videojuego: abrir la cajita y encontrarse con la pequeña y sus temores.

Pero lo que comenzó como un pequeño trabajo de creación conjunta, se fue expandiendo, según el principio de *spreadable media* enunciado por Henry Jenkins (2007). Vetusta Morla acabó componiendo una banda sonora con ocho temas inéditos (un total de 14 piezas), uno para cada entorno del juego, adecuados a los materiales elegidos por Pikaza para sus dibujos. Para ello, se buscó la instrumentación equivalente a la acuarela, la tinta y el grafito con el sonido de las guitarras acústicas, los ukeleles, mandolinas y otros pequeños instrumentos acústicos. En cuanto al modo de grabación, los creadores no quisieron que sonase en tres dimensiones ya que no querían un gran sonido de estudio porque pensaron que no empatizaría con el diseño artístico planteado. “No llega a ser lo que se llama *lo-fi* (o baja fidelidad), pero sí podríamos definirlo como una grabación de

salón” (Aznar, 2013). También por esto respetaron imperfecciones en la grabación para conferir a la pieza una “sensación de boceto, de algo orgánico y naif que, que se adaptaba muy bien a la imagen” (Aznar, 2013). Las inspiradoras letras de las canciones de grupo se transformaron en voces que actúan como un instrumento más, incluso portadoras de un mensaje que conecta más con las emociones que con la gramática gracias a un *idioma de los sueños* improvisado para la ocasión. De este modo la música se entremezcla con el universo gráfico y las mecánicas de juego generando una experiencia sensorial y audiovisual única para el jugador y característica de *Los Ríos de Alice*. La banda sonora forma parte del mundo de Alice así como el diseño del juego y la resolución de los acertijos y se hace completamente envolvente hasta componer, incluso, la recompensa final del juego: la canción *Los Buenos* que suena cuando Alice (el *yo jugador*) es elevada al cielo.

En suma, la colaboración de diversos medios y modos narrativos en un interesante proceso creativo de ida y vuelta ha llegado a generar un mundo sonoro y visual independiente. Este primer producto derivado del juego no es más que uno de los posibles ya que desde el principio de su comercialización los creadores del juego han facilitado a los jugadores la prolongación del universo de Alice en las nuevas contribuciones ofrecidas por los usuarios.

4 - Narración maravillosa: el viaje de fantasía del jugador

Murray (2011) recuerda la predilección que los juegos de fantasía muestran hacia los arquetipos y estructuras esenciales de la narración. El monomito de Joseph Campbell (viaje del héroe) es el esquema básico de la mayoría de las narraciones contenidas en los videojuegos de fantasía (1949). *Los Ríos de Alice* sigue todos los movimientos del héroe popular: acepta la tarea difícil propuesta, resuelve las adivinanzas y consigue objetos. Para ello, las opciones de jugabilidad permiten el desplazamiento de un sitio a otro, la elección entre varias opciones, la localización de los objetos necesarios, el enfrentamiento con astucia o engaño para la superación de pruebas, de modo que la carencia previa sea colmada y pueda regresarse al lugar de origen. Finalmente la aventura termina con la transfiguración. Se trata de un viaje de búsqueda y de la consecución de una madurez (el conocimiento propio) a la cual se llega a través de diversas pruebas de raigambre folklórica (conocer cuál es la melodía, conocer cómo conseguir manipular el tiempo, cómo entrar en la torre candada, combatir al monstruo..., etc.)

La artista Ane Pikaza ha dibujado a Alicia en blanco y negro como una niña de unos doce años vestida con pantalones cortos y camiseta y peinada con una coleta, siempre partida en dos, que baila con el viento. La primera instrucción del juego será que para viajar en los mundos de Alice es preciso moverse con el viento; por eso la coleta en movimiento es un detalle especialmente cuidado por los creadores. Arturo Monedero (2015) explica la razón: “Ella es la única persona real que hay en ese mundo onírico. Al ser real, queríamos romper esa frontera con un personaje sin color, como si fuera una invitada en ese mundo”.

Pero incluso en el supuesto mundo real (el de su habitación y en la vigilia) Alice es blanca; quizá para marcar su virtualidad porque la niña es en tanto que el jugador le permite ser. Alice es una niña normal, dicen sus creadores, “con una familia sin problemas” (...) “con las inquietudes de todo adolescente” (...) que a veces “siente envidia, pereza, o miente” (...) “representa esos miedos o inquietudes que tiene todo el mundo” (...) “ella intenta conectarnos a ese mundo y nos hace de guía”, explica Monedero. (2015). La superación de los miedos se identifica con la superación de los puzzles visuales, musicales, etc, en lo que supone una extensión virtual de los mandos controlados por el jugador, quien corona difíciles pruebas a través de los ojos de Alice.

La narración se abre con una *ruptura en fiat* asumiendo el hecho de que el colgante de Alice puede huir de ella cuando se duerme, después de haberla presentado en un lugar tan íntimo, seguro y cotidiano como puede ser su dormitorio. La habitación de Alice aparece decorada sobria pero realísticamente. Un haz de luz ilumina el collar sobre la mesita de noche. La escena es de calma; es la hora de dormir. Pero apenas Alice concilia el sueño se produce la fuga del joyel, la casa se abre por un lado y se ve el campo. La niña se sienta en la cama y sale a buscar la joya. Como el héroe del cuento popular, lo que impulsa a la niña a dejar su casa es la búsqueda. El colgante parece representar a la propia Alice, ya que no se muestra sobre la mesilla de noche cuando la niña despierta cada vez que el jugador pierde la prueba.

Pinceladas de lo siniestro sombrean varios detalles de la narración del primer cuadro, además de la transformación mágica del lugar doméstico (dormitorio) o la animación de la joya. Alice encuentra el colgante balanceándose en la rama del árbol otoñal, a la orilla de un río. El árbol casi se inclina para ofrecerle la joya y parece respirar, como las briznas de hierba. Todos los decorados del juego inspiran la misma inquietante impresión de estar animados, de ser objetos *sentientes*.

Pero el objeto buscado no es el colgante sino las luciérnagas huidas. La joya servirá para reunirlos. Las luciérnagas, color azul agua marina, derraman polvo de oro en el vuelo, son diminutas y traen a la imaginación la figura del hada, minúscula, brillante y juguetona, como el hada Campanilla de James Barrie en *Peter Pan*. En el lenguaje simbólico representan la inmortalidad del alma (Becker, 2008: 258). “El amor”, indica Monedero (2015), “hace de guía por *Los Ríos de Alice*”.

La recepción del colgante permite a Alicia iniciar las pruebas del cuento popular maravilloso y el encuentro con los personajes y escenarios característicos.

5 - Las pruebas del héroe: la resolución de los obstáculos en el mundo de fantasía

El motivo de la *pregunta adecuada* da orientación a la primera prueba. El caracol Pereza está durmiendo; “encuentra la forma de despertarlo”, dice la instrucción del juego. Pereza encarna la función de información y al personaje del donante, encamina a la heroína hacia el combate con los seres hostiles y le ofrece objetos mágicos. Para hablar con este

personaje, informa el juego, es necesario tener una pregunta que hacer sobre algún objeto. Para ello, el jugador, como Alice, también tendrá que realizar la pregunta adecuada. El problema es que Pereza, que representa la sabiduría, no responde claramente. Sus informaciones, como todas las que se agregan en el videojuego, llegan en forma de pictogramas y el lenguaje tendrá que imaginarlo el jugador “porque los dibujos encierran una historia pero no la cuentan”, dice Monedero (2015). El jugador no podrá perderse en la palabra sino que tendrá que resolver sus problemas “yendo al mundo del sueño” (2015).

La segunda prueba consiste en *Adivinar la melodía y cruzar el puente*. La letra de la estrofa conduce hacia el segundo escenario, una especie de río de lava donde una musa toca su cítara y en la otra margen se mecen cuatro flores, una de ellas, mustia. Alice consigue regar la flor y reanimarla. Para ello, pasea desde su mesilla de noche hasta el espacio del sueño que la lleva a los versos “Nube gris riega todo el jardín / todas las flores que no probé”, de la canción *Valiente*. Al reproducir la melodía se tiende el puente de luz hacia la otra ribera y el enigma flor brota diciendo: “Haciendo de la música / espejo de mi hogar / un manto en los delirios / de un chaval”, versos de la canción *De vuelta*. Es de suponer que la muerte de la flor es responsabilidad de la musa o, lo que es lo mismo, es la sirena la que impide atravesar el río, límite entre mundos.

La prueba del laberinto es una de las primeras del juego aunque, en realidad, todo el juego es un laberinto. El jugador debe orientarse en un mundo pensado para extraviar y señalizado para confundir, porque si no se elige la opción adecuada es necesario desandar el camino para localizar al informante. Otros versos de la canción *Valiente* indican: “No digo lo que digo, / hago lo que no hago, / al revés, al revés, porque / ser valiente no es sólo cuestión de suerte”. Si Alice obedece a los signos (flechas direccionales que deberían indicar el camino correcto; sonidos de tambor que disuaden de la elección del otro camino) acabará enredándose en un callejón sin salida. “Suena un tambor, retumba en el umbral / viene hacia aquí, me atrae como un imán” dicen los versos de la canción *Lo que te hace grande*.

En la simbología clásica el laberinto alude al orden secreto que por ser desconocido para quien se interna en él se convierte en trampa mortal (Cirlot, 2004:274). El orden secreto de este laberinto es precisamente la subversión, en el que acechan criaturas siniestras (ojos inquietantes en la oscuridad) como “alimañas, criaturas nocturnas que intentan generar un poco más de agobio y prisa en la toma de decisiones del jugador” (Monedero, 2015). La prueba solo se supera cuando se va en dirección contraria a las señalizaciones, hacia el ruido incesante y en aumento. Quizá porque, explica Arturo Monedero (2015), el mayor peligro del laberinto consista en “caer en la rutina, en seguir caminos ya predefinidos y no seguir el tuyo propio”.

En la cueva de la araña la tarea es completar la tela de araña engañando a Atenea para que Aracne pueda seguir tejiendo y contando los deslices de Zeus. La fama de Aracne encendió la envidia de Atenea que tomó el disfraz de una anciana para reprender a la tejedora. Tras descubrir la identidad de la anciana, Aracne la retó y ambas tejieron sendos tapices maravillosos. La estampa mitológica muestra a Atenea y Aracne

golpeándose y a Aracne, después, tratando de ahorcarse. Apiadada de Aracne, Atenea la convirtió en una araña tejedora. De nuevo la letra de *En el río* sirve para comprender la prueba. En la mitología clásica se atribuye a Atenea el invento de la rueca. Lo que gira en los versos de la canción *En el río* es el vacío. La canción indica que el telar de Aracne y Atenea está formado por los proyectos y deseos personales “planes, culpas, cadenas” y que la orilla del río (donde el jugador consigue la arena que le permitirá rellenar el reloj de arena, que le dará más tiempo para superar la prueba) es una jaula de gallos de pelea donde “se dan muerte a garrotazos, una estampa muy goyesca”. También habla del “revólver en la mesa”, instrumento del suicidio quizá.

La prueba de la casa animada es metáfora de sus habitantes. Esta idea se desarrolla en el entorno de *Empatía*. Un niño espera ante las puertas de un armario estantería que resulta ser un mirador. Está triste porque su telescopio se ha roto y no puede ver la luciérnaga que ha volado hasta las estrellas. Como ellas la luciérnaga enciende y apaga su luz; no es extraña por tanto la asociación. La misión de Alice es auxiliar al niño en su tristeza.

Según nos explican los creadores del videojuego este niño es el hermano de Alice, quizá por sugerencia de la canción *Cenas ajenas* cuando se describe la caída de la noche “Prenden otra vez las luces en las casas” (...) y “Trinchera en la ventana” (...) en busca de una familia en sombras “Junto a mi hermana”. Tal vez el ejemplo de los dos hermanos invoca la facilidad para la comunicación y la comprensión; es lo que deberá hacer el jugador, entender la comunicación entre las estrellas y las ventanas: “nichos de luciérnagas” donde moverse en empatía.

En el desierto hay tres edificios solitarios, como tres palmeras de un arenal; dos de ellos coronados por antenas de televisión. Las nubes cruzan la pantalla, movidas por el viento, hay luna llena y se encienden y apagan las estrellas. Las antenas del edificio sirven para moverse por las ventanas del edificio y la prueba consiste en iluminarlas de acuerdo con las constelaciones de las estrellas, en convertir la casa en un objeto sentiente, animado. La asociación se sugiere: las ventanas de las casas (como nichos, como trincheras) encienden sus luces o las apagan dependiendo de los presentes y ausentes, por una especie de código oculto. El enigma pregunta: “¿Qué vamos a hacer para interpretar el mensaje en morse que lanzan sus casas?”

En el siguiente puzzle, *El combate con el monstruo (Argos de los cien ojos)*, Alice nos conduce hasta un cuarto de máquinas que da paso a un cuarto trastero. Todo tipo de muebles y utensilios de cocina, coche y salón se amontonan en él. También en este escenario se hace presente lo siniestro, la idea de la muerte, asociado al motivo especular: la bombilla de la lámpara del techo parece un ojo y el trastero de objetos desechados inútiles e inservibles es, en realidad, una especie de cementerio. El edificio no resulta exactamente familiar y doméstico, porque las casas se emplazan en un lugar desértico y aparecen desoladas, salvo cuando el jugador enciende las ventanas. La sala de máquinas puede comprenderse como una moderna cripta (con sus engranajes, trampillas, cadenas). Como en el entorno de la cueva o el laberinto, este espacio es recóndito, oscuro y abandonado.

La luciérnaga se esconde detrás de los muebles. Aquí, el espacio es protegido por una especie de mesa recibidor, cargada de ojos y de patas finas, que se comporta como una araña o un cangrejo. Alice se las arregla para llenar la habitación de vapor para que la extraña criatura no la vea. Para vencer al monstruo lleno de ojos Alice tiene que conseguir no dejarse ver. De nuevo florece el libro con la inscripción “Dientes, púas, filos / no son más que un brillo que se apaga con soplar” de la canción *Escudo humano*.

¿Por qué se denomina Envidia este entorno? Responden los creadores que la envidia siempre está más preocupada por los demás que por sí misma; es la responsable en el cuento *Pasiones y Virtudes* de que la Locura agujijonee a Amor y lo deje ciego. El resultado de la prueba de Alice ha sido también la ceguera del monstruo.

Abrir la puerta cerrada es la prueba situada en el entorno de *Mentira*. Encuentra una máscara y con ella regresa a la playa donde hay una cerca con una puerta cerrada por un candado. Si adivinamos la combinación del candado podremos pasar una instrucción que nos da los versos de la canción *La marea*.

En este entorno también se encuentra el requerimiento de *cruzar el espejo*. En el fondo es la misma prueba, franquear un umbral clausurado o prohibido. Alice atraviesa la puerta para llegar al torreón donde está la luciérnaga y llega a un patio donde hay cuatro espejos. La niña coloca la máscara roja al personaje que custodia los espejos y consigue despertarlos, ya que todos los espejos tienen un ojo en el marco superior y pies en el inferior, es decir, muestran rasgos humanos. Que un espejo pueda ver es contradictorio a su definición porque somos nosotros los que nos vemos en el espejo. A partir de ese momento los espejos siguen con sus ojos los movimientos de la niña y ella debe descubrir cuál es el que le permitirá cruzar al otro lado. Cuando nos equivocamos al seleccionar el espejo brota un dibujo de muerte en los espejos que no permiten el paso y Alice se despierta del sueño. El espejo que tiene el ojo quieto es el que deja pasar al patio de las baldosas. Es éste también el espejo que no proyecta su reflejo. Como sabemos, la pérdida del reflejo es un motivo bien conocido en la literatura fantástica e implica el desdoblamiento del personaje, su muerte psíquica o física. El espejo, además de símbolo del inconsciente, es lugar de conocimiento de los sentimientos ambivalentes de la niña, de sus miedos (Cirlot, 2004: 201). En este escenario Alice adquiere el conocimiento del umbral a través del espejo que no la refleja, es decir del que habla de su desdoblamiento. Pero es difícil entender por qué el entorno ha sido denominado *Mentira*. ¿Es la mentira el hecho de que los espejos puedan mirarse en la niña, quizá?

El extraño personaje que custodia los espejos no tiene rostro, sólo adquiere fisonomía y animación al recibir la máscara; puede ver y permite a los espejos mirar. ¿Quién es ese personaje y qué significado tiene? Preguntando al diseñador del juego respondió: “Es mentira, lleva máscara y es oscuro y tramposo. Los espejos son parte de él, pero si nos fijamos bien, ellos nos ayudaran. No todos somos mentirosos todo el tiempo, tenemos un lado noble” (Monedero, 2015).

La prueba *Engañar a los guardianes* anima al jugador a convertirse en instrumentista y casi en creador porque cada tecla incorpora un nuevo instrumento de modo que la

melodía se va haciendo más densa. La letra de la canción *Baldosas amarillas* anuncia el siguiente decorado “Mil ladrones por no hacer ejes del mal / vendedores de calma / vigilan como buitres desde su atalaya”. La niña llega ahora a una atalaya desde la que se ve el mar y allí una manada de buitres le cierra el paso. Si logramos ordenarlos formarán un corredor para que pueda avanzar Alice. La instrucción dice ahora “Como un funambulista imbatible, dibujo en braille los pasos del siguiente mortal”.

Queda la última prueba, la del *paso del abismo*. Alice tendrá que caminar por una cuerda floja mientras sopla el viento hasta llegar al otro lado donde le espera una especie de ídolo que lleva grabado en el pecho un puzle redondo. Ahora hay que encajar en el centro del puzle el colgante hasta lograr un dibujo de corazón. Cuando se consigue se enciende con el color de la joya y las manos del ídolo suben a Alice a los cielos. Suena la canción *Los buenos*. Alice se duerme en las manos gigantes. En la canción hay muchas referencias a la muerte, la resurrección, la glorificación de los que se fueron, que son interesantes ya que en la simbología maravillosa el paso del abismo a través de un puente delgado como una hoja de cuchillo (la cuerda del funambulista) es uno de los procedimientos de acceso al paraíso. Es de suponer que el cuento sobre pasiones y virtudes pueda invocar de modo inconsciente la glorificación o apoteosis, por otra parte, función última del cuento popular. A la pregunta de por qué el juego situaba al mismo nivel los vicios y las virtudes nos respondió Monedero (2015): “Realmente, no todo es malo, no todo son miedos sino inquietudes o deseos de cambio”. Así, el videojuego narra una aventura en sentido espiritual, un viaje externo que refleja un itinerario interno, primero como descenso a los infiernos (cueva, cripta, cementerio de trastos) y después como ascenso (torre, atalaya) y apoteosis final (cielos).

6 - El jugador-personaje de *Los Ríos de Alice* y la experiencia de lo fantástico

El concepto de juego, entendido como una actividad libre y consciente que se realiza fuera de la vida ordinaria, al margen del provecho o interés material, como algo no serio pero que absorbe al jugador completamente y le mueve a cumplir, dentro de un espacio y un tiempo, unas reglas determinadas, está ligado estrechamente al concepto de fantasía. Ambos trasladan al ser humano al mundo de los arquetipos y de las tramas primigenias (Huizinga, 1938).

Esta premisa resulta de interés para considerar el auge de la fantasía en los videojuegos recientes. Como dice Murray (2011:54) el desarrollo de las posibilidades de lo fantástico es un buen itinerario para que el videojuego opte por experiencias mucho más gratificantes que la evasión, una oportunidad para dar significados más profundos al juego, para la evolución y enriquecimiento de estos productos.

Por lo general, el videojuego de fantasía se muestra más proclive a la creación, la interacción en comunidad y el uso no escapista, educativo y no violento. Toda la galería de motivos fantásticos tradicionales se da cita en sus mundos, que proponen un conocimiento

superior como resultado del juego. En *Los Ríos de Alice*, en efecto, no hay violencia ni batallas, no se plantea una competición en la que se gana o se sobrevive a costa de otros, sino que el dominio de un mundo incomprensible redonda en un crecimiento interior (Fine, 2002: 188).

No podemos entrar aquí en la discusión sobre el efecto fantástico, objeto de importantes estudios y siempre capaz de suscitar nuevas elucubraciones. La indagación de Freud (1919) acerca de lo siniestro como develación de lo oculto en el entorno cotidiano -repentinamente iluminado bajo una faz extraña- ha dado pie a numerosas reflexiones que examinan la emoción del miedo, patrimonio de toda la humanidad, como núcleo de la aproximación a lo desconocido, imposible o irrepresentable (Callois, 1965). Lo fantástico es lo imposible según las reglas del mundo que conocemos pero incontestable por sus evidencias. En nuestros días, sin embargo, la realidad y la fantasía se aproximan peligrosamente; de una parte porque se cuestiona la posibilidad de consenso sobre lo real y sus reglas (Lyotard, 1979), de otra porque se desconfía de la capacidad objetiva de explicación del mundo (Murray, 2011). En estas condiciones, la intuición de que lo más extraño e irrepresentable para nosotros es la propia mortalidad resulta certera. En esta condición radica el miedo profundo, oculto en lo más íntimo e intersticial de la conciencia. Si el efecto fantástico proviene de la extrañeza ante la ruptura del orden conocido (Grivel, 1991) es evidente que la única regla imposible de burlar es la de la muerte.

Curiosamente el tema de la muerte está presente en todos los decorados de *Los Ríos de Alice*. Lo inspira el decorado de árbol otoñal (deshaciéndose de sus hojas), la reclamación de más tiempo para completar la tela de araña en la cueva (gruta o tumba), la adquisición del tiempo junto al mar (de la muerte) la visita a entornos mágicos y sagrados (el río, el ídolo); el reflejo como calavera en el espejo y también la ausencia de reflejo. Alice visita un cementerio de objetos inservibles (que hablan del pasado y la inutilidad) después de abandonar una moderna cripta (el cuarto de las tuberías), deambula por parajes desolados, trata de distraer a los buitres con la comida de los perros (cuando los buitres merodean sólo junto a la carroña) y finalmente es elevada al cielo por un ídolo después de cruzar el abismo por una cuerda floja, reproduciendo modernamente lo que en la tradición medieval era el puente de la muerte, un puente tan delgado como el filo de un cuchillo.

Vinculado estrechamente a la muerte, el tema del doble se plantea reiteradamente en el videojuego mediante los motivos de la reflexión (catalejo, espejo, gafas), la mirada (ojos) y la repetición (de objetos, de pruebas): el armario de la habitación se corresponde con la estantería del acantilado; la mesita de noche con la mesa del trastero; las gafas del niño con el telescopio; el collar de caracolas con el collar de la luciérnaga; la niña tendrá que atravesar la puerta del cuarto de máquinas y la puerta de la torre, etc.

Los decorados logran la inspiración de lo extraño, solitario, lejano, ruinoso, desolado, categorías siniestras pero también sublimes. El mundo en que se mueve Alice es nuestro mundo, pero no exactamente igual a él. Aparece, como en el cuento “de pasiones y virtudes” desolado, abandonado por los hombres, integrado por elementos heterogéneos (los motivos del cuento maravilloso, la mitología griega y colombina simultáneamente).

La superación de los miedos de Alice es el objetivo del juego, intencionalidad que cae por completo dentro del efecto fantástico. “Alice al final logra entender que por encima de todo está el amor y que no debería esconderlo bajo sus temores” ha explicado Monedero (2015). Por eso el puzle del ídolo tiene forma de corazón, “las libélulas representan el amor, y todo acaba uniéndose, Alice entre sus manos, ascenderá a la realidad, tranquila y feliz” (Monedero, 2015), pues ha superado mis miedos con la fuerza del amor.

Las reglas esenciales del juego son dos: moverse en la dirección del viento y descifrar los enigmas como claves de resolución de los puzles. En este sentido, *Los Ríos de Alice* juega y estira el espacio, desorientando al jugador por la carencia de un mapeado que permita al jugador decidir dónde ubicar a la protagonista. El único personaje que podría ayudarlo está demasiado lejos y el jugador, literalmente, siente pereza para consultar el único oráculo del juego, el personaje Pereza. “Aunque hay un sistema de pistas, no se puede acceder desde el menú de pausa, como suele ser habitual, sino que debe volver a la zona inicial” (Gutiérrez, 2013), a lo que Arturo Monedero (2015) explica: “Pretendíamos forzar al jugador a pensar y afrontar los puzles sin acudir a las pistas o guías. Si se rinde... le provocamos pereza ya que tendrá que volver al principio para encontrar la solución”. Por otra parte, el sistema de juego está diseñado para provocar la desorientación inconsciente en los usuarios. Al contrario que muchas aventuras gráficas, el movimiento varía la linealidad de los movimientos (vamos de izquierda a derecha, en otros niveles en dirección contraria), como si fuéramos a contracorriente del río, lo que produce extrañeza en el recorrido del jugador.

Los enigmas propuestos en el juego son de una oscuridad doble, no un tipo de conocimiento sin más o una prueba de ingenio para reconocer un objeto auxiliar o una acción necesaria. Son auténticas instrucciones de uso que conllevan la oscuridad característica del género pero añaden a ella la inextricabilidad de origen. Cada enigma conlleva dos significados, el que otorgan los primeros autores de los versos, el grupo Vetusta Morla, lenguaje codificado cuyo sentido sólo es patente para ellos, objeto incluso de la interpretación psicoanalítica; y en segundo lugar, el sentido que los autores del juego han querido conceder a estos versos de cara a la funcionalidad del juego y la pesquisa de Alice. Suponen un vehículo de circulación continua puesto que el juego se inspira en la letra de las canciones e imagina escenarios y los músicos han generado instrumentación específica para estos escenarios. La resolución de los enigmas no es obra de una intervención maravillosa sino consecuencia de su atención y reflexión (por las que reconoce el dibujo de las caracolas o la constelación de las estrellas) o su astucia (distracer a Atenea, arrebatarse la comida a los perros, entretener a los buitres, engañar con el vaho a la mesa de ojos).

Pero lo interesante de *Los Ríos de Alice* es el proceso de inmersión que realiza el jugador-personaje-lector en dirección a un mundo situado en el umbral de lo real y lo onírico. El hallazgo del juego radica en la conversión del propio jugador en sujeto fantástico e irrepresentable gracias a la atribución de diversas funciones e identidades simultáneas en el transcurso del videojuego.

Desde el inicio de la partida, el encuadre (el ojo del jugador) se abre y se cierra,

en un proceso similar al de nuestro propio sueño cuando despertamos, pero a la inversa, ya que abrimos los ojos cuando aterrizamos y comenzamos a andar en el sueño. La alternancia sueño-vigilia no sólo configura los episodios sino que otorga marco a la historia, por tanto, colabora a la incorporación del jugador (protagonista) en los hechos. Ofrece también una superposición de tiempos (diversos momentos del juego en el presente del jugador y en el tiempo ficcional).

El jugador se desdobra en una variedad de personajes y funciones. Por un lado el jugador se identifica con la protagonista, que será su mediadora en la experiencia del juego. Junto a Alice el jugador desvela los misterios del mundo que visita y supera, de forma guiada, sus propios miedos e inquietudes (el temor al fracaso). El jugador es sometido a experiencias terroríficas ya que la escasa explicación sobre la dinámica del juego le hace enfrentarse con la oscuridad y sin razón de un mundo que puede ser el suyo propio. La narración enigmática se resiste a la comprensión generando en el jugador un sentimiento de frustración al ser incapaz de desvelar la lógica de estos mundos, y por tanto de avanzar. En las fases de reconocimiento de esta lógica el jugador pasará por la incompreensión, superlatividad negativa, intensidad, suspense, hasta llegar a la iluminación.

La lógica ficcional del juego se articula en torno a un movimiento episódico y distanciador (planteamiento, conflicto y desenlace) continuamente reiterado. En algunas fases, por ejemplo, cuando el jugador falla en la prueba, éste regresa al inicio y devuelve a Alice a la vigilia por lo que tendrá que reingresar de nuevo en la peripecia y salvar obstáculos hasta llegar (con o sin auxilio del informante Perezza) a la recompensa: ascensión a los cielos. La narración de *Los Ríos de Alice* es completamente episódica, sin clímax, según el mecanismo Sueño → prueba → enigma → recompensa (a no ser que se entienda por tal la resolución del enigma). Pero la causalidad de esta lógica narrativa no se revela claramente, como tampoco se explica qué obstáculo ofrecen verdaderamente los encuentros tempestuosos (con la mesa de ojos, la araña, o la bandada de buitres).

Por otra parte, el jugador-personaje es también el antagonista de Alice, ya que cuando despierta (por un fracaso en el puzle o en el enigma) vuelve a la realidad, pero no recupera su colgante. Que Alice pueda superar sus miedos simplemente resolviendo puzles conlleva que el jugador supere su temor a no ser capaz de superar las pruebas, difícilísimas, cuando termina cada una de ellas. La falta de pericia del jugador es la responsable de las carencias de Alice y de su irrupción violenta en el mundo real.

Pero también el narrador del juego es el propio jugador porque sólo con su pericia la historia va enlazándose. Es un narrador intradiegetico que nos persuade por su cercanía pero que experimenta la extrañeza, sorpresa y temor en lugar del personaje descrito. La historia sólo puede hilarse si el juego logra el éxito. La impotencia del jugador para comprender la lógica de este mundo es el primer obstáculo para el éxito de Alice pero también, a medida que los puzles van siendo resueltos, el modo en que el mundo queda construido; es decir, no será necesario iluminar otra vez el laberinto o tender el puente sobre el río de fuego, y la música se mantendrá, si regresamos a un entorno superado. El juego es un texto que construye el jugador, un texto no escrito aún.

El jugador es también lector activo (propio de la narración transmedia) de ese mundo enigmático, misterioso, sembrado de falsas pistas que lo engañan como a un lector de novela negra, o le transportan hacia interpretaciones simbólicas y profundas como en el relato fantástico y mitológico. La permanencia de los mundos construidos que antes aludíamos actúa también como elemento transpositor y evidencia de la experiencia superada.

Los Ríos de Alice atribuyen al jugador varias funcionalidades y varias identidades, múltiples para hablar con propiedad. La experiencia de fantasía del jugador ha empezado a dilatarse formando una comunidad de fantasía social de tipo colaborativo y compartida que extiende el universo del videojuego. Alice representa a una comunidad de jugadores y todos suman fragmentos a la experiencia de fantasía. Estas comunidades comparten la construcción del universo simbólico de narración fantástica y su búsqueda trascendental. En esta reescritura los símbolos son adaptados, reinterpretados (Jenkins, 2006: 97). Mensajes en Facebook procedentes de los jugadores y de los creadores animan a descubrir el secreto oculto del videojuego, o procuran estimular la creatividad y la prolongación del mundo de Alice.

Esta derivación tiene gran interés para evaluar el videojuego como producto transmedial, no solo desde el punto de vista de la creación, sino también desde la teoría de la recepción. Sabemos de la importancia que han adquirido los consumidores en las experiencias narradas que se les ofrecen hoy, donde los usuarios son los protagonistas de las nuevas narraciones (Scolari, 2013). La experiencia de juego es una experiencia social mediante la propulsión de comunidades a las cuales se pertenece. Las redes funcionan como una extensión de la experiencia de juego individual, amplifican esta experiencia cuando la integran en comunidades de colaboración y cooperación, donde se distribuye y se genera la información.

Esto ha permitido a los usuarios integrarse en comunidades independientes organizadas. Como dice Gee (2003: 184) “pensar y razonar son facetas inherentemente sociales, pero también son aspectos inherentemente distribuidos”. Mediante la cooperación y la libre distribución del talento se suma contenido diariamente a *Los Ríos de Alice*.

Con este propósito los creadores están dirigiéndose a sus seguidores en las redes sociales principalmente mediante la apertura de tres canales: Facebook, Twitter y YouTube, espacios abiertos a la participación y la colaboración que favorecen la difusión de contenidos, traspaso de opiniones y experiencias de juego entre colectivos afines. Los usuarios participan con sus comentarios y aprobaciones conformando redes de conocimiento y comunicación con el objetivo conocer y obtener más datos que les permitan una mayor inmersión en el mundo de ficción.

Laird Malamed (2014), director de Operaciones de Oculus, introduce el concepto *crowd lifting*, una estrategia que se apoya en la comunidad de seguidores para consolidarse en el mercado, aplicando la fórmula “nosotros + ellos, para formar un nosotros gigante”. Esta línea, también seguida por los creadores de *Los Ríos de Alice*, parte de principios básicos como escuchar y tener total disponibilidad para la comunidad y mantener una actitud honesta y sincera con ella. Un ejemplo de conocimiento distribuido a través de *multitudes*

inteligentes, como diría Rheingold (2004), al servicio de unos objetivos de consolidación en el sector. La experiencia de juego de Los Ríos de Alice está en la red, como explica Laird Malamed (2014): “El colectivo impulsará para que navegues”. Por ello se ofrecen a los usuarios claves, se crean actualizaciones (de fidelización) y se trabaja para satisfacer las demandas (por ejemplo, los diseñadores han creado un mapeado por sí la presión de los usuarios lo demanda) con la misión de extender el universo narrativo y, por ende, la experiencia de juego.

Los usuarios comparten problemas, reciben consejos, consultan guías, entablan relaciones y constituyen grupos de juego, y lo que es aún más interesante, son escuchados, puesto que los mismos creadores han impulsado este intercambio de información gratuita con el único propósito de aumentar el reconocimiento público de su esfuerzo. Como recuerdan en Facebook “TheAlvaro845 está haciendo un tutorial por capítulos de *Los Ríos de Alice*, ya no tenéis excusa para quedaros atascados con el juego. En la 4ª entrega superaremos el Barranco y los edificios”.

Esos usuarios pertenecen a un amplio espectro. *Los Ríos de Alice*, explica Arturo Monedero (2015), “se diseñó sin pensar en el público, era algo que queríamos hacer tanto Delirium Studios como Vetusta Morla pensándolo como una obra de arte colectiva y estamos muy orgullosos de la magnitud que ha tomado algo tan íntimo y personal”, como claro ejemplo del compromiso que una narración transmedia puede producir en los prosumidores (los creadores ceden la licencia de autoría a los fans para desarrollar su capacidad de creatividad y generar extensiones del mundo narrativo en lo que se considera una continuación de la experiencia de juego). Así, los seguidores pasan a convertirse en generadores de nuevas manifestaciones del mundo de Alice, donde el mundo narrativo va adquiriendo cada vez más importancia en el imaginario de los consumidores (Sánchez-Mesa, 2012: 210). De esta manera, se adapta el contenido a dos tipos de público, los fanáticos ávidos de investigar todo el universo narrativo y los que buscan extenderlo de una manera menos intensiva y localizada en algunos aspectos de la narración (Scolari, 2013). Justifican sus acciones y satisfacen la demanda de sus necesidades mediante la producción de la actividad cultural en la red, donde se ha conformado un entramado de seguidores que toman el control y rehacen la obra original en lo que Jenkins denomina “economía moral” (2009:50), apropiándose activamente de los contenidos mediáticos en favor del interés común de los aficionados. El jugador del videojuego se multiplica en una pluralidad de jugadores que vuelven a leer, escribir, protagonizar la ficción de Alice disgregándose en muchas identidades y funciones. En Facebook escriben “¿Te ha inspirado *Los Ríos de Alice* para escribir, dibujar o componer música? ¡Mándanos tus creaciones nos encantaría poder compartirlas con todos!”

7 - Conclusión

Para concluir estas páginas es preciso evaluar nuevamente las aseveraciones que han ido apuntándose a lo largo del trabajo.

En primer lugar existe una pretensión de los creadores de este producto de consumo popular de conseguir una alta calidad artística, la cual efectivamente es patente en su utilización de un lenguaje completamente contemporáneo que apela al diálogo de discursos, soportes, medios e incluso interlocutores. Tanto el diseño gráfico de *Los Ríos de Alice* como su ambientación, escenografía y trabajo musical y poético revelan una fuerte intencionalidad artística y creativa que alcanza un potente efecto emocional.

Por otra parte está el interés concedido al usuario del juego que comparte alternativamente los roles de autor, lector y personaje asistiendo al descubrimiento de los hitos de dificultad del juego, colaborando en la progresión argumental, seleccionando opciones narrativas y leyendo e interpretando no sólo discursos literales sino también los relativos a la tradición mitológica y folklórica.

Asimismo reviste gran interés el rol concedido al jugador-lector de este mundo, que no sólo asiste al descubrimiento de sus propios límites y logra finalmente la coronación de su esfuerzo sino que además lee la tradición y la rescribe con su juego y se convierte él mismo en protagonista del relato. Sucesiva o alternativamente el jugador desempeña el rol de escritor, lector y protagonista de este relato. Para ello ha sido seleccionada como estructura narrativa básica de este videojuego el mono mito del viaje del héroe, útil por la acumulación de pruebas, experiencias y consecución de *saberes* para el objetivo de la maduración del personaje.

En este sentido son reveladores los múltiples símbolos que a lo largo de la narración enfatizan el problema de la identidad. Lo no representado en el juego, irrepresentable por su multiplicidad, es el jugador (multiplicado en una sucesión) devenido así, de algún modo, en sujeto fantástico. Esta es quizá la faceta más interesante de *Los Ríos de Alice*. Como hemos dicho antes, el control sobre la protagonista de la historia, Alice, facilita la inserción y el viaje fantástico del jugador que se convierte en pura posibilidad, molde vacío de las innumerables posibilidades de lectura e interpretación de una historia que jamás se enuncia más que en el fragmento de la jugada. Esta experiencia de lo fantástico es elemento perdurable a lo largo de la narración de la historia y continuada por la interpretación, reescritura y amplificación de mundos que continuarán las comunidades de jugadores.

Referencias Bibliográficas

- Aznar, P. (2013). “Así es *Los Ríos de Alice*, las sensaciones fantásticas de Vetusta Morla convertidas en aplicación.” *Applesfera*. Obtenido el 26 de diciembre de 2014 desde <http://www.applesfera.com/aplicaciones-ios-1/asi-es-los-rios-de-alice-las-sensaciones-fantasticas-de-vetusta-morla-convertidas-en-aplicacion>
- Becker, U. (2008) *Enciclopedia de los símbolos*. Barcelona: Tèia
- Callois, R. (1965) *Au Coeur du Fantastique*. Paris: Gallimard
- Campbell, J. ([1949] 2014). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: FCE
- Cirlot, J. E. (2004). *Diccionario de símbolos*. Madrid: Siruela
- Domsch, S. (2013). *Storyplaying Hardcover*. Boston: De Gruyter
- Fine, G.A. (2002) *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds*. Chicago: University of Chicago Press
- Freud, S. ([1919]1953). “The Uncanny”. James Strachey (ed.) *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, vol. XVII. Londres: Hogarth, pp. 219-252.
- Gee, J. P. (2003). *What videogames have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan
- Grivel, C. (1991). “Horreur et terreur: philosophie du fantastique”. *Colloque de Cerisy, La littérature fantastique*. Paris: Albin-Michel
- Gutiérrez, K. (2013). “Una aventura (gráfica) onírico-musical”. *Cactus*, 8. Obtenido el 22 de diciembre de 2014 desde <http://revistacactus.com/una-aventura-grafica-onirico-musical/>
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. Buenos Aires: Emecé.
- Jenkins, H. (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2007). “TransmediaStorytelling 101”. *Blog Confessions of an Aca-Fan Fans*. Obtenido el 21 de diciembre de 2014 desde http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
- Jenkins, H. (2009) *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós Comunicación.

- Lotman, I. (1979). *Semiótica de la cultura*. Madrid: Cátedra.
- Lyotrad, J. F. (1979). *La condition postmoderne*. Paris: Minuit.
- Murray, L. y Maher, J. (2011). “The Role of Fantasy in Video Games: A Reappraisal”. *Journal for Computer Game Culture*, 5 (pp. 45-57). Eludamos.org. Obtenido el 20 de diciembre de 2014 desde <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol5no1-4/html4>
- Rheingold, H. (2004). *Multitudes inteligentes: la próxima revolución social*. Barcelona: Gedisa.
- Sánchez Mesa Martínez, D. (2012). “Videojuegos y Cine: intermedialidad/ transmedialidad”. Barbara Zecchi (ed.) *Teoría y práctica de la adaptación fílmica*. pp. 205-238. Madrid: UCM.
- Santo, A. (2014). “Análisis de *Los Ríos de Alice*- un poema jugable”. Obtenido el 26 de diciembre de 2014 desde <http://www.vadejuegos.com/noticias/analisis-de-los-rios-de-alice-un-poema-jugable-20140319.html>
- Scolari, Carlos (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.

Fuentes directas

- Malamed, L. (2014) *La realidad Virtual*. Madrid. Conferencia del Foro Internacional de Contenidos Digitales, FicoD
- Monedero, Arturo (2015). Entrevista realizada al creador de Los Ríos de Alice el 9 de enero.