

Bálint Emma

**RED RIDING HOOD ACROSS MEDIA**  
**Transmedia Storytelling in Contemporary Adaptations of**  
**“Little Red Riding Hood”**

Tézisfüzet

Témavezetők:

Dr. habil. Cristian Réka M.

Dr. habil. Kérchy Anna

Szegedi Tudományegyetem

Bölcsészettudományi Kar

Irodalom- és Kultúratudományi Doktori Iskola

Angol nyelvű irodalmak és kultúrák Európában és Észak-Amerikában doktori alprogram

Szeged, 2023

# Tartalomjegyzék

<b>Chapter 1. Introduction: Transmedial fairy tales in contemporary popular culture</b> .....	1
<b>Chapter 2. Recycling childhood and the persistence of fairy tales</b> .....	11
2. 1. “Little Red Riding Hood” across media .....	18
2. 1. 1. The heroine: From victim shaming to <i>fille fatale</i> .....	25
2. 1. 2. The villain: Man, wolf, and everything in-between.....	37
2. 1. 3. “Little Red Riding Hood” in academic discussion: A literature review .....	47
2. 2. Changing forms of media transition in the contemporary entertainment industry .....	56
2. 2. 1. Films into books: Novelizations as common textual elements of transmedial universes .....	63
2. 2. 2. Transmedial microcosms through the lens of transmedial narratology .....	74
<b>Chapter 3. Relentless transformations: Literary-textual analyses</b> .....	77
3. 1. Text-to-text: intratextual adaptations from oral storytelling to printed texts.....	80
3. 1. 1. Red Riding Hood breaks free: from Angela Carter’s <i>The Company of Wolves</i> (1979) to Neil Jordan’s <i>The Company of Wolves</i> (1984).....	82
3. 2. Back to the text: Novelizations and the commodification of fairy tales.....	87
3. 2. 1. Film to novel: Catherine Hardwicke’s <i>Red Riding Hood</i> (2011) and Sarah Blakley-Cartwright’s <i>Red Riding Hood</i> (2011) .....	89
3. 2. 2. TV show to novel: Adam Horowitz’s and Edward Kitsis’s <i>Once Upon a Time</i> (2011-2018) and Wendy Toliver’s <i>Red’s Untold Tale</i> (2015).....	96
3. 3. Text-on-screen: From narrative play to video games .....	102
3. 3. 1. Interactive comics: Emily Carroll’s <i>Through the Woods</i> (2014) and their web adaptations .....	107
3. 3. 2. Video game to comics: From Telltale Games’s <i>The Wolf Among Us</i> (2013-2014) to Matthew Sturges’ and Dave Justus’s <i>The Wolf Among Us</i> (2015-2016).....	122
<b>Chapter 4. Conclusion: Where to next, Little Red Riding Hood?</b> .....	130
<b>Bibliography</b> .....	137
<b>Appendix 1: Illustrations</b> .....	151

## Összefoglaló

A disszertáció interdiszciplináris keretek között vizsgálja a napjaink populáris kultúrájában dominánsan jelen lévő transzmediális univerzumok szövevényes szerkezetét és megjelenéseit. A kutatás elméleti háttérét feldolgozó fejezetében az adaptációelméletek mellett hangsúlyos szerepet kapnak médiaelméleti és transzmediális narratológiai elemek, valamint az elsődleges források okán a mesekutatás főbb megközelítései is, különös tekintettel a „Piroska és a farkas” történetét elemző kutatásokra. Az értekezés elméleti keretének alapjául Henry Jenkins transzmediális történetmesélés-elmélete és Jan-Noël Thon a transzmediális narratológia három legfőbb, médiumokon átívelő szempontját leíró értekezése szolgál. A disszertációban használt *transzmediális mikrokozmosz* fogalma Jenkins és Thon elméleteit Cristina Bacchilega tündérmeseháló fogalmával ötvözi és egészíti ki azáltal, hogy olyan specifikus adaptációs csoportokat határol körül, amelyek egyazon forrásszövegre támaszkodva egymáshoz hasonlóan működnek, mégis különböznek más, ugyanahhoz a transzmediális univerzumhoz tartozó mikrokozmoszoktól. A dolgozat öt transzmediális mikrokozmoszt elemez, melyek többsége a 2010-es években készült (fiatal) felnőttek részére, és melyek minden esetben más adaptációs irányt mutatnak be. Az első alfejezet Angela Carter „Farkasok társasága” című novelláját tárgyalja, mint az irodalmi „Piroska és a farkas” (1979) tündérmesék paradigmatisz átíratát. A második alfejezet középpontjában *A lány és a farkas* (2011) film és az *Egyszer volt, hol nem volt* (2011-2018) televíziós sorozat és azok novelizációi, *A lány és a farkas* (2011) és *Red's Untold Tale (Piroska elmondatlan története)*, (2015) állnak. Az utolsó alfejezet tárgyát Emily Carroll *Through the Woods (Az erdőn át)*, (2014) című képregénykönyve és annak interaktív digitális változata, valamint a *The Wolf Among Us* (2013-2014) videojáték és a képregényadaptációja (2015-2016) képezik. A disszertáció kettős célja, hogy felhívja a figyelmet a textuális szövegek állandó szerepére a transzmediális adaptációk kontextusában, valamint hogy a *transzmediális mikrokozmosz* fogalmának bevezetésével egy részletekben gazdagabb struktúrát alakítson ki a széles körben elterjedt transzmediális univerzumok meghatározására és értelmezésére.