

MACBETH: CULTURAS POPULARES Y “FANDOM”

Javier LOZANO DELMAR y Alberto HERMIDA CONGOSTO

Universidad de Sevilla

Resumen: Las culturas populares son el reflejo de la sociedad y de su evolución. Mediante éstas, se conserva y se transmite la tradición entre generaciones, adaptándose al presente y a sus nuevas formas culturales. En la actualidad, en una época de constantes avances tecnológicos y tomando *Macbeth*, de Shakespeare, como obra representativa, el ciberespacio y los nuevos formatos aparecen como el contexto idóneo para dicha tarea comunitaria.

Palabras claves: Culturas populares, posmodernidad, ciberespacio, fan, fandom, transtextualidad, meme.

Abstract: This article attempts to prove part of that process of modification (also: change, alteration, difference, redoing, refashioning, remaking, remodeling, revamping, revise, revision, reworking, variation) and rewriting experienced by Shakespeare's MacBeth after 400 years of existence.

Keywords: Popular cultures, posmodernity, cyberspace, fan, fandom, transtextuality, meme.

Con este artículo es nuestra intención aproximarnos a las relaciones existentes entre *Macbeth* y las culturas populares contemporáneas. Se trata, sin duda, de un tema de gran interés pero que supone todo un reto y un serio problema a la hora de intentar aunar en pocas palabras tan extensa materia. Por ello, nos centraremos fundamentalmente en hacer un repaso a las distintas formas culturales en las que la obra de Shakespeare está presente. Comenzaremos por contextualizar el campo en el que nos introducimos: las culturas populares, el universo fan (*fandom*), la transtextualidad y los *memes*, para poder comprender mejor el sentido y la razón de ser de unos vínculos que, aun cuatrocientos años después, siguen siendo más que numerosos y significativos. Como analiza Featherstone, las implicaciones del “presunto pasaje a lo posmoderno” conllevaron: “1) la aparición de nuevas técnicas de producción y reproducción cultural que transforman las experiencias y las prácticas cotidianas, y 2) el cuestionamiento de la codificación profunda de la modernidad” (Featherstone, 95). Por lo tanto, podríamos decir que la concepción de la cultura se ve afectada por una sensible modificación que acentúa el cambio cultural y su relevancia a nivel social.

Puesto que es necesario, la cultura popular sufre a lo largo de la historia constantes variaciones ligadas a los cambios sociales. Ya a finales del siglo XVIII comenzaba el período de transición que implicaba su comercialización. Las “formas comerciales de entretenimiento popular” evolucionaban y coexistían con las formas tradicionales más arraigadas (Darley, 72). De esta manera, se producía un significativo desplazamiento en materia estética con respecto a los modelos clásicos. El entretenimiento popular tendía hacia el espectáculo y la atracción; hacia lo visual, lo visceral y al compendio de variedades. Inevitablemente estas maneras se alejaban de cualquier vínculo posible con lo intelectual o lo “respetable”, suponiendo un escalón insalvable entre la cultura de élite y la del pueblo. Esta brecha, entre cultura de masas y alta cultura, permanecerá hasta que en la posmodernidad se reducen más que considerablemente las distancias. Tras la Segunda Guerra Mundial, con la repercusión del *pop art* y la evolución de los medios de comunicación masivos, el cambio cultural se hace progresivo, siendo decisivo en la forma de crear contenidos culturales y más aún en la de consumirlos. La cultura se convierte en una cuestión de consumo, en mercancía. Al folklore se le añade la industria generadora de contenidos culturales (inexistente en el período preindustrial) y surgen otras modificaciones que rompen con el esquema moderno establecido. Esta ruptura con la modernidad, como decimos, no sólo afecta a la disolución de fronteras entre culturas, sino que también trata de quebrar las diferencias entre el arte y la vida cotidiana. Ésta tiende a estetizarse en todos los sentidos, como ya lo hicieran previamente las formas de entretenimiento que la amenizaban, y al mismo tiempo a convertirse en arte. Así, aquélla sería éste y por ende cultura, quedando lo social y lo cultural “estrechamente entrelazados” (Lyon, 39). El propio individuo se transforma en generador y portador de cultura masivo, más aún cuando comienza a tener a su alcance las nuevas tecnologías que definen a la sociedad contemporánea: Internet se alza entonces como el punto de encuentro absoluto y la mejor herramienta de expansión cultural. Surge el debate acerca de la “cultura Internet”, de la “generación Net”¹ y de la “cibercultura” tal y como la conciben Andoni Alonso e Iñaki Arzoz en *La nueva ciudad de Dios*; una ciudad global donde la comunicación parece no tener límites y en la que el ciudadano se instala para interactuar.²

1. Aquella generación que “toma el valor de símbolo de una época [la actual]. Se podría llamar también la generación 01 la de los jóvenes que llegan a la adolescencia en el momento en el que la informática se impone en nuestra conciencia social con la efervescencia de Internet [...] la generación conectada, la generación de la web. Se esgrime el nombre como un signo de adhesión al ciberespacio, a la revolución numérica que trastoca nuestro mundo y acompaña el nuevo milenio” (Fischer, 335).

2. Muchos son los estudiosos que analizan los cambios culturales desde la perspectiva de la interactividad del individuo: Stam, Darley, Carroll... Se trata de una cultura significante e intertextual, de citas, alusiones, *remakes* o *collages* en la que es necesaria la experiencia para poder ser competente.

Sin embargo, y en el terreno que nos ocupa, podríamos decir que existen distintos tipos de información “a consumir” en esta “nueva ciudad”: no es lo mismo la información en sentido estricto que la información especializada, por ejemplo. En el presente artículo nos centraremos en esta última ya que, al fin y al cabo, intentamos hacer un acercamiento al medio de forma específica y no general, un estudio que parta y gire en torno a la obra de Shakespeare, *Macbeth*. Por otro lado, tampoco los ciudadanos que conforman esta ciudad poseen todos las mismas inquietudes o el mismo rol. Nos encontramos también con dos tipos de ciudadanos. El primero de ellos podríamos denominarlo “ciudadano medio”, cuya interacción se encuentra más del lado de la recepción que de la emisión. En este caso, nos englobaríamos, en cierta medida, todo el mundo en tanto en cuanto somos masa que recibimos y consumimos información dependiendo de nuestras necesidades. No obstante, ¿quién es ese otro ciudadano que “nos da de comer” esa información específica que buscamos en la red?, ¿quiénes son esas personas especializadas en determinados temas y que, a modo de emisores, crean y llenan numerosos espacios y sitios en Internet?, ¿quién es ese demiurgo loco y genio a la vez que transforma y magnifica cualquier personaje, obra o contenido hasta extremos impensables? La respuesta es bien conocida por todos: el fan. “La palabra fan es una abreviación del original inglés ‘fanatic’ (fanático). El término se popularizó a partir de las apariciones masivas de los seguidores de los Beatles, la famosa beatlemania. Se trataba de masas concentradas de jóvenes que exhibían un determinado comportamiento sentimental: histeria, gritos, lloros, persecuciones...” (Rodríguez, 98). La clave para estudiar y analizar este universo fan es comprender el comportamiento sentimental que une y define al mismo tiempo a cada fan. Es esta especie de comportamiento “leal” que establecen entre ellos el que les lleva a crear toda una especie de sociedad de culto con respecto a un determinado “ídolo” (a elegir). Estas sociedades, también denominadas *fandom*, son las que determinarán que, por ejemplo, nos encontremos hoy en día con numerosos contenidos dentro de la red que homenajean (plagian o re-inventan) la obra de Shakespeare.³ Los formatos son tan numerosos como infinita es la imaginación de estos colectivos cuya misión principal es “honrar” el mundo de su “ídolo”.

Sin embargo, aquí se nos formula la siguiente cuestión: ¿Qué es lo que convierte en “ídolo” a alguien? ¿Cuáles son los elementos claves que toda obra ha de poseer para convertirse en un punto de referencia? En definitiva, nos planteamos el concepto de la popularidad, de la importancia. ¿Qué es lo que hace que en el siglo XXI todavía tengamos tan presente y al alcance de la mano esta obra de Shakespeare que es *Macbeth*?, ¿qué factores han hecho que esta obra se convierta

3. “‘Fandom’, contracción de los términos ingleses ‘fan kingdom’, traducible por ‘reino o dominio del fan’” (Rodríguez, 99).

en algo tan popular y con tanta importancia en todas las artes en los tiempos que corren? No hablamos ya de reconocimiento sino de “comportamientos fanáticos” con respecto a la obra. Hablamos de multitud de fans tan acérrimos a la obra que su creatividad inunda, por ejemplo, numerosas páginas webs o que incluso se reúnen para hacer lecturas en sus casas a modo de ritual. ¿Qué es lo que hace a algo tan popular para sobrevivir a lo largo de los años de una forma tan “fresca” e “imaginativa”? Quizás la respuesta más certera a este respecto nos la proporciona Lisa Lewis: [...] *Or in other words, we can try to understand what makes popular culture popular? The question seems innocent enough but, as soon as we begin to look for an answer, we are confronted only by ambiguity and uncertainty* (Lewis, 50). Y es en este contexto precisamente en el que nos proponemos estudiar las relaciones transtextuales que afectan a *Macbeth*. El contexto de la posmodernidad, del pastiche y la heterogeneidad. Aquél en el que la realidad queda al alcance de todos gracias a las interconexiones de una cultura-red que se expande en códigos binarios a merced de los avances tecnológicos al mismo tiempo que se expanden diferentes comunidades “frikis”⁴ cuya identidad viene marcada precisamente por esta nueva era.

Esta dinámica de emisores especializados que toman, retocan, revisan y, en general, desmontan, ya sea para crear o incluso para, simplemente, matar el tiempo. Esta dinámica de intercambio y transferencia, de transmisión en definitiva, en la cual cualquier tipo de obra (cualquiera sea su formato) es recogida y reverenciada por un tipo de colectivo que la resitúa nuevamente en otro “escenario” para valoración y, al mismo tiempo, modificación de otros muchos espectadores. Esta especial relación en la cultura posmoderna que estamos viviendo, en definitiva, es la que nos interesa destacar en el presente artículo. Por ello será muy interesante comprobar la gran cantidad de obras que existen en relación con esta tragedia de Shakespeare. Obras que abarcan cualquier categoría o disciplina artística (incluyendo las inclasificables), auténticos vehículos de expresión y de transmisión cultural. En las próximas páginas hablaremos de música, de series de televisión, de animación, videojuegos, Internet... viendo cómo el ser humano recurre a cualquier medio que esté a su alcance para rescribir y reinterpretar, una práctica omnipresente en las manifestaciones de las culturas populares.

4. El término “frikis” es la castellanización del original inglés *freak* que viene a querer decir “raro”, “diferente”.

La música. *Macbeth* para los oídos

La cultura del pueblo ha sido siempre la vía perfecta para mantener las tradiciones entre generaciones y quizás, la música, sea uno de los casos más claros. Las canciones en sí mismas son consideradas *memes* bastante decisivos en la transmisión y evolución cultural. En la actualidad, se analizan y se profundiza en las teorías de Richard Dawkins que dieron luz al concepto *meme*. Según la obra *El gen egoísta*, que escribe en 1976, un *meme* es cualquier unidad de información cultural, bien se trate de un pensamiento, un concepto, una idea o, como añadió posteriormente Susan Blackmore, cualquier hábito, historia o habilidad que se transmita de una persona a otra mediante imitación, enseñanza u otros métodos. Los estudios de Dawkins conciben este elemento (denominado así por su similitud fonética con *gene* –“gen” en castellano- y por su vínculo etimológico con *mimesis* y *memory*) como la unidad mínima de transmisión de la herencia cultural y al ser humano como un coprador de información y comportamientos. De esta manera, se podría estudiar la evolución de la cultura tal y como se hace con la evolución biológica, aunque salvando algunas diferencias. Bajo este prisma podríamos decir que la cultura está compuesta por pequeñas unidades que, en su conjunto, van componiendo estructuras más y más complejas y que se transmiten entre humanos. Durante esa transmisión, éstas pueden desaparecer, mutar o modificarse como los genes, pero lo hacen de manera mucho más rápida. Así, una de dichas unidades que por imitación evolucionan con el ser humano y que con suerte perduran en la memoria colectiva y social, podría desarrollarse en forma musical.

Retomando entonces nuestros vínculos con *Macbeth*, existen varios artistas y grupos musicales que dejan patente las relaciones intertextuales⁵ que existen entre la música contemporánea y la obra shakesperiana y que sirven de puente y de conectores culturales. *Macbeth* de Shakespeare es “un ceremonial de confusión entre lo hermoso y lo cruel, lo feo y lo bello”; una “obra oscura”; una “tragedia en la que el poder o la ambición, el vicio o la virtud, la ternura de los buenos (Malcom y Macduff) o la maldad de los malos (Macbeth y Lady Macbeth) son verdades terrenales” (Conejero, 10-12). *Macbeth* es una tragedia sobre la maldad, como señalan Knights y Evans,⁶ una lucha de *opuestos* en la que “la oscuridad se opone a la luz; la noche al día, en una serie de claras antítesis” (Caramés Lage, 151). Este conglomerado de citas que retrata a la perfección la tragedia de Shakespeare sería la visión de la obra que define las estéticas y los estilos íntimos de *Laibach*, *Lana Lane* y el grupo italiano *Macbeth*. La oscuridad, los opuestos y

5. Atendiendo a las clasificaciones que Genette hace en *Palimpsestos*, la intertextualidad sería la copresencia efectiva de dos textos y podría tener lugar a modo de cita, alusión o plagio.

6. *The play [Macbeth] is about evil and it seems to generate its own evil atmosphere* (Evans, 293).

los sueños truncados; la estética gótica, el *hardrock*, el *heavy metal* o, más en concreto, el *gothic symphonic metal* y la música sinfónica industrial sirven para que la esencia de la obra de Shakespeare esté presente en canciones e incluso en álbumes monográficos.⁷ Igualmente, cabe citar otros ejemplos en los que las alusiones directas a *Macbeth* cobran un protagonismo más que relevante en el ámbito musical. Sería el caso del grupo *The Wyrld Sisters*, compuesto por tres mujeres y que hace clara referencia a las “hermanas fatales” de la obra (“the weird sisters”); la canción *Macbeth* del disco *Paris 1919* de *John Cale*, o la interpretación que hace *Andrea Bocelli* del *Macbeth: Ah, la paterna mano* de la ópera de Verdi.

Los videojuegos. Jugando con Shakespeare

En este punto, las relaciones con *Macbeth* tienen lugar en dos contextos diferentes: el entretenimiento y la educación.⁸ El videojuego es hoy en día una de las nuevas formas culturales de ocio masivas con más éxito que nos brinda la tecnología. Gigantesca es la industria que gira en torno a los juegos para ordenadores y las consolas, al igual que los avances que implican con el paso de los años. En la actualidad, “en el momento en que empieza un nuevo siglo, los juegos han llegado a situarse a la altura del cine en términos de tamaño de mercado e importancia cultural” (Darley, 47). De este modo, los videojuegos se han convertido en un auténtico fenómeno social para todos los públicos, relacionándose con todas las disciplinas y obteniendo resultados bastante curiosos. En el primero de los contextos que mencionábamos, el de entretenimiento, la relación con *Macbeth* es muy escasa, aunque cabe destacar fundamentalmente el juego *Star Fox 64* (conocido en Europa como *Lylat Wars*), en el que existe un planeta denominado “Macbeth” cuyo jefe se llama “Mechabeth”. Sin embargo, bastante más llamativo es el caso de *The Complete Macbeth Interactive* en el ámbito educativo. El juego, de la *Pathos Learning Company*, es un estudio intensivo de la obra. Una guía bastante útil para que el alumno pueda entender a la perfección *Macbeth* y disfrutar aprendiendo mientras juega con el ordenador. Se puede interactuar respondiendo preguntas, estudiando la geografía escocesa de la época y el lenguaje utilizado por Shakespeare. El videojuego, a base de preguntas y acertijos, con decorados muy atractivos y llamativos para el usuario, hace que éste entre en contacto directo con la obra, se interese por ella y la aprenda.

7. Una buena prueba de ello son los discos *Macbeth* (Laibach, 1990) o *Lady Macbeth* (Lana Lane, 2005).

8. Con esta distinción lo que pretendemos es diferenciar el entretenimiento puro de la educación que recurre a éste para conseguir ser quizá más efectiva. No obstante, hemos de entender que cualquier forma educativa que recurra a videojuegos es, en el fondo, una manera de entretener.

Las series televisivas. El cajón desastre.

En el siguiente apartado intentaremos hacer un repaso a las series de televisión y su relación con *Macbeth*. El primer dato a destacar, y el más curioso, es la serie de animación que existe en torno a Shakespeare: *Shakespeare: the animated tales*, emitida durante el año 1992 y creada por la BBC la serie está compuesta por dos temporadas de seis capítulos cada una. Cada capítulo representa básicamente una obra de Shakespeare. De tal forma el capítulo tres de la primera temporada es el episodio dedicado a *Macbeth*, realizado por el ruso Nikolai Serebryakov. Es curioso el factor de innovación que presentó la serie en su momento al enfrentarse al reto de elaborar diferentes y novedosas técnicas de animación. En cuanto a serie propia, éste es el único ejemplo que se ha podido encontrar, sin embargo el mercado del DVD tiene en sus estanterías numerosos vídeos dedicados a la obra del autor. La mayor parte de ellos se clasificarían dentro de lo que podríamos definir como “DVD educativo” o aquellos DVDs destinados fundamentalmente a la enseñanza en escuelas o institutos, en los que se recoge la trama de la obra, ya sea explicada mediante actores (como es el caso de la serie del grupo “Standard Deviants School”: Shakespeare Program - “Macbeth” Basics) o mediante animación (*Understanding Macbeth*). No obstante, la influencia de *Macbeth* en el mercado televisivo no acaba aquí. Además de constituirse en textos propios como acabamos de ver, ésta aparece referenciada en multitud de series actuales, ya sea de animación o de personajes reales.

Así, si bien son bastantes los ejemplos de intertextualidad, es curioso resaltar cómo cada serie recoge los elementos necesarios o que mejor encajen con su temática para convertirlos en propios. Este es el caso de la popular serie americana *Buffy, la cazavampiros*. Es de destacar entre otras, una de las escenas más comentadas en los foros de fans de la serie: cuando uno de los personajes, Faith, tras haber cometido numerosos asesinatos de gente inocente con el mero objetivo de pretender alcanzar un escalafón social más alto, se lava las manos insistentemente, cuando éstas se encuentran en realidad bastante limpias. Esta clara referencia a Lady Macbeth hizo que muchos fans pasaran a “rebautizar” dentro de su círculo al personaje de Faith como “Lady Faith”.⁹ También en esta serie ambientada en el mundo de los vampiros, la hechicería y todo el “arte oscuro” en general se recurre varias veces al nombre de Hécate como diosa o *boss* de todas

9. Resulta interesante destacar cómo realmente esta transtextualidad en *Buffy, la cazavampiros* traspasa el propio mundo televisivo y va más allá, ya que es sabido que cada uno de los personajes, junto con el creador de la serie Joss Whedon, se reunían constantemente para interpretar las diferentes obras de Shakespeare. Así, constituyéndose como pequeño *fandom*, proveniente a su vez del “*fandom* general” que sería *Macbeth*, los propios autores de la serie rinden homenaje a este compendio de brujas y reyes escoceses. (<http://buffyvers.free.fr/comparaison/shakespeare.html>).

las brujas existentes. Se establece, a modo de mito, como referencia terrorífica y arcaica usada dentro de la serie para causar el temor del espectador más “friki”, que siente miedo y tiembla ante el mero hecho de escuchar su nombre. La primera aparición en literatura de Hécate fue en la obra de *Macbeth*, sin embargo se presenta aquí un conflicto dado que un gran número de estudiosos señalan que este personaje y su aparición en los diferentes actos de la obra como diosa y jefe de las tres brujas no fue originalmente creado por Shakespeare, sino que fue añadido posteriormente, allá por 1616, por el autor Tomas Middleton que extrapolaron personajes de su propia obra *The Witch*. Por todo ello, quizás sería curioso destacar el hecho del propio revisionismo que puede existir dentro de la propia obra original, que fue modificada por un autor distinto al creador y cuyo resultado final llegó, incluso, hasta las librerías actuales. También es evidente el constante uso referencial que se hace de *Macbeth* en otra de las series más “oscuras” de la parrilla norteamericana, conocida en nuestro país como *Embrujadas*. Obviando el hecho de que las protagonistas sean tres brujas, la serie está llena de referencias a la obra de Shakespeare en torno al medio de lo paranormal y las ciencias ocultas. Asimismo el título de su primer episodio está tomado expresamente de la obra que nos ocupa: *Something wicca this way comes*. Frase que fue también recientemente utilizada para promocionar la tercera parte cinematográfica del conocido mago Harry Potter en *Harry Potter y el prisionero de Azkaban*. Además de esto podemos encontrar incluso guiones ficticios de fans que deciden hacer *crossovers* entre los personajes de *Macbeth* y los de *Embrujadas*. Nos encontramos pues ante un claro ejemplo de revisionismo fan llevado hasta cotas bastante altas: <http://home.pacbell.net/wa4lrm/CharmedMacbeth.html>.

Por otro lado, hay series infantiles de animación como *Gárgolas* (Disney) en la que uno de los personajes principales se llama Macbeth o la serie *Jimmy Neutron* en la que en el episodio 33 (*Out, Darn Spotlight*) asistimos a toda una escenificación musical “a lo espacial” de *Macbeth* titulada *Macbeth in Space*.¹⁰ Siguiendo en esta línea, no cabe menos que destacar *Los Simpsons*, *South Park* y *Family Guy*. Se suele decir que, cualquier cosa que se precie en el ámbito de las culturas populares contemporáneas debe aparecer parodiado en alguna de estas series, y esta reflexión tiene mucho de cierto. Desde que el 17 de diciembre de 1989 se emitiera por primera vez un capítulo de la serie creada por Matt Groening, la historia de los dibujos animados sufre un auténtico vuelco de interés hacia sus contenidos. *Los Simpsons* surge como el lado adulto de la animación seriada,

10. Tal y como podemos ver, en este capítulo de *Jimmy Neutron* se crea todo un musical cibergaláctico de la obra de Shakespeare que quede al mismo tiempo registrado dentro de la continuidad y universo de la propia serie de Jimmy Neutron. ¿Podríamos decir que existe realmente un musical espacial de *Macbeth*? ¿Podría tomar esta escena la autonomía de género específico a la hora de crear una clasificación de las diferentes representaciones de *Macbeth*?

como una mirada crítica hacia la sociedad, en la que una familia con multitud de conexiones identificativas con la realidad, muestra su naturaleza de la forma más vulgar y sincera posible. El sentido del humor invade cada escena y el ridículo se convierte en su bandera. Pero sin ningún tipo de duda, el gran acierto que dará tanta fama y popularidad a la serie son sus personajes y su absoluta actualidad. En ella se parodian situaciones reales y se caricaturiza todo cuanto afecta a la sociedad norteamericana; cualquier cosa pasa por el filtro de la irreverencia pero narrado con un humor satírico a la vez que inocente. Fue en esta serie en la que se puso de moda el uso masivo de relaciones transtextuales, que la convertían en un juego perenne en el que desenmarañar citas, alusiones, apariciones de personajes famosos, adaptaciones e interpretaciones de cualquier discurso preexistente. Y esa es la suerte que corren Edgar Allan Poe en los especiales de Halloween o Shakespeare en el capítulo titulado: *Los monólogos de la reina*. En este episodio, se narra el viaje que la peculiar familia realiza a Londres. En una de las visitas que hacen de la ciudad, van a parar a una avenida repleta de teatros en los que, obviamente no por casualidad, se representan *Otelo* y *Macbeth*.¹¹ La situación resulta bastante cómica como no podía ser de otra forma: Al acercarse al teatro en el que se representa *Macbeth*, Ian McKellen sale por una puerta ataviado con la indumentaria típica escocesa (espada incluida). Ante la sorpresa de Lisa que le reconoce, McKellen les regala unas entradas para que puedan ver la obra, pero evita decir el nombre de la misma en voz alta porque asegura que trae mala suerte. Es entonces cuando uno tras otro, Homer, Bart (repetidas veces), Marge y Lisa dicen "Macbeth" intencionada o inintencionadamente (escapándosele incluso al propio Ian). Cada vez que se pronuncia la palabra "maldita" algo le ocurre al actor allí presente: un coche pasa por el lado arrojándole el agua del borde de la calzada a la cara, un yunque se le cae desde las alturas al pie, rayos del cielo lo electrocutan en varias ocasiones. Cuando, "achicharrado", decide volver al interior del teatro, Bart le desea suerte, provocando que el letrero que reza "Macbeth" se parta por la mitad cayéndose sobre el pobre actor que queda sepultado bajo los escombros. Obviamente existe una relación intertextual más que evidente en este episodio. No sólo se habla de *Macbeth* y de la interpretación de 1976, sino que el propio actor interactúa confesando leyendas que giran en torno a la obra. No es casual tampoco el vínculo que se muestra entre la obra y la mala suerte, ya que "la tradición teatral ha hecho de Macbeth la más desafortunada de todas las obras de Shakespeare, en particular para quienes actúan en ella" (Bloom, 602). "Los actores suelen opinar

11. La representación de *Macbeth* es la dirigida por Trevor Nunn y protagonizada por Ian McKellen (1976 - Royal Shakespeare Company Production) y de la que Harold Bloom comenta lo siguiente: "Ian McKellen es con mucho lo mejor que yo haya visto. Pero incluso McKellen parecía obsesionado por lo precario de la abertura del papel hacia su público" (Bloom, 622). Igualmente, Kenneth MacLeish y Stephen Unwin la consideran "uno de los pocos montajes del siglo que ha merecido la admiración general" (211).

que Macbeth trae mala suerte. La llaman ‘la obra escocesa’ y gustan las historias de desastres ocurridos durante los montajes” (MacLeish y Unwin, 203).

Continuando con *Los Simpsons* pero ahora de una forma mucho más peculiar, nos encontramos con *MacHomer*. Ésta es una pieza de teatro real, contemporáneo y vanguardista creada por *Wyrd Productions*¹² que adapta *Macbeth* al universo de Groening, *Los Simpsons*. En ella, el reconocido actor Rick Miller interpreta la obra de Shakespeare con las voces de los personajes de la serie norteamericana. Como por arte de magia, Macbeth se convierte en MacHomer, Lady Macbeth en Marge, el rey Duncan en Mr. Burns, Malcom en Smithers, Macduff en Barney y un largo etcétera; todo ello en manos de una única persona sobre el escenario. Como podemos leer en la página web oficial de *MacHomer*, estamos ante un acontecimiento que ha suscitado mucha expectación, buena crítica y que ha recorrido importantes escenarios teatrales de América y Europa recibiendo premios en países de la relevancia de Inglaterra, Escocia, Australia o Nueva Zelanda. *Spot-on impressions of characters from the hit series populate this imaginatively staged version of the tragedy, a multi-media update truly “full of sound and fury”. The result is that rare jewel: an educational and entertaining show, which has amazed audiences of all ages, backgrounds and languages.*¹³ Se trata de un espectacular ejercicio de relaciones transtextuales y revisionismo con varias dimensiones. Por un lado, el autor crea un discurso que se relaciona intertextualmente con la serie *Los Simpsons*. Con su voz y sus actuaciones, recrea a los personajes más destacados y crea con ellos una pieza teatral. Pero, más aún, la obra que representa es una “fiel” adaptación de *Macbeth*, lo cual establece otra relación de hipertextualidad entre ambas, que llega incluso al punto de reemplazar el título por el de *MacHomer* en una alusión divertida y más que directa. En *MacHomer* podemos apreciar citas de *Macbeth*, aunque eso sí, con la necesaria “marca de la casa”, adaptadas en muchas ocasiones a la naturaleza del personaje que las pronuncia. Por citar algún ejemplo, MacHomer hace suya una célebre frase de Macbeth que él concluye de forma inesperada (algo que se ha convertido en uno de los giros más representativos de la adaptación): *Is this a dagger which I see before me? or a pizza? Mmmm, pizzaaa...*¹⁴ Rick Miller consigue dar una nueva vuelta de tuerca a las expresiones culturales con esta actuación. Es un ejemplo perfecto de

12. Una empresa dedicada al desarrollo de un nuevo teatro de entretenimiento multidisciplinario, en el que convergen los estilos clásicos con las nuevas tecnologías artísticas, sonoras, de vídeo y multimedia. Cabría destacar, de forma significativa, la intertextualidad que se desprende del propio nombre de la productora, en relación con las *weird sisters* de Shakespeare (otro caso similar al que vimos anteriormente con el grupo musical *Wyrd sisters*).

13. Análisis de la página web oficial de la obra: <http://www.machomer.com>.

14. Acto II – Escena I (proveniente de la clásica “Is this a dagger which I see before me,/ The handle toward my hand?” de la version original).

posmodernidad, en el que se reflejan sus intereses lúdicos, educativos y paródicos. El pastiche y el *collage* se definen como nunca en *MacHomer*, al igual que la búsqueda de un espectador interactivo y experimentado capaz de entender los dobles o triples sentidos. La tradición y lo contemporáneo se dan la mano en una pieza que fascina a unos e indigna a otros; espejo de una sociedad acostumbrada a divertirse entre los excesos.

Sin entrar a valorar lo que supone la adaptación en el sentido artístico o dramático, cierto es que el ejercicio rebosa originalidad y aporta una nueva perspectiva acerca de las posibilidades de interacción existentes entre discursos significativos a escala social. Sin duda alguna, en nuestra sociedad y con los nuevos lenguajes y herramientas de que disponemos para expresarnos, nada puede evitar ser víctima de la parodia y el revisionismo.

“La verdad está ahí fuera”. El mundo de internet y las nuevas tecnologías

A diferencia de la música, una de las formas culturales populares más tradicional de todas, el *audiobook* y especialmente el *ebook* se instalan como dos formatos contemporáneos fruto de las nuevas tecnologías. No obstante, es muy curioso ver cómo ambos tienen relaciones directas con el folklore y los modos clásicos de transmisión cultural (podemos encontrar *Macbeth* en el mercado actual –incluyendo la red– como *audiobook* o como libro electrónico gratuito *online* con una oferta bastante numerosa). El *audiobook* se identifica perfectamente con las tradiciones orales que, mediante historias narradas, perpetuaban las identidades de grupos concretos aunque, sin irse tan lejos, también encontramos un precedente más inmediato en las adaptaciones radiofónicas de obras literarias. Nos centramos en el arte de contar historias; ahora bien, de narrarlas trasladándolas de su medio original a otro diferente, por lo que la relación transtextual vendría dada desde el mismo instante en que hablamos de adaptación.

En el *audiobook*, aunque se suele respetar el texto literario y, en cierta manera podríamos decir que no existe modificación textual alguna, el mero hecho de migrarlo a un formato diferente lo convierte en una obra distinta. Una nueva forma cultural en la que puede afectar el uso de música, efectos sonoros, texturas de voz y entonación, etc. Por su parte, el libro electrónico viene a ser el hermano binario de la literatura. En este caso la tecnología sirve para modificar el soporte. La tinta y el papel son reemplazados por las pantallas electrónicas, de tal modo que sus nuevas características conllevan ventajas e inconvenientes. Sin entrar en detalles, podríamos decir, por ejemplo, que con el *ebook* se pierde el romanticismo y todas las sensaciones asociadas al libro impreso (y su identidad cultural), mientras que

se gana en reproductibilidad, difusión, almacenamiento y perdurabilidad. Aquí no podría hablarse de relación hipertextual, puesto que lo único que varía es la forma de consumo, el soporte. No estaríamos hablando de una obra diferente o modificada en sí misma. En este caso no existe un autor que adapte más allá de cuestiones técnicas como el tipo de letra, el tamaño, etc. Distintas serían las cuestiones de autoría de tratarse de un libro multimedia¹⁵ que incorporase música, ilustraciones, sonidos y otras funciones adicionales, o de libros *online*¹⁶ en los que se añaden ilustraciones o fotografías que interpretan fragmentos de la obra o personajes bajo el prisma de un autor específico. Entonces sí podríamos hablar de adaptación (por lo tanto hipertextualidad), en el primer caso –libro multimedia– y de relación paratextual, en el segundo –ilustraciones acopladas–. Sin embargo y a pesar de su aparente sencillez, el libro electrónico, puede considerarse todo un generador de conflicto y debate social. Multitudinarios son los frentes de discusión que se abren en torno a la comercialización de *hardwares* específicos para leer libros electrónicos. Una nueva herramienta que podría llegar a incorporar, en una pequeña pantalla de las dimensiones de un libro común, miles y miles de obras literarias intercambiables con tarjetas de memoria. Se trata de una discusión similar a la que ha podido existir y aún perdura con respecto a la fotografía digital y la analógica. La cuestión es que la tecnología no frena y, guste o no, los nuevos libros del futuro ya están dispuestos a arrasar en el mercado.

A día de hoy se podría decir que realmente hay poco escrito o estudiado acerca de la página *online* más importante en todo el mundo como distribuidora de vídeos “a domicilio”: *YouTube*. Recientemente comprada por la empresa *Google*, la dinámica con la que comenzó el proyecto inicial de *YouTube* no era más que tres amigos en el sótano de uno de ellos y un pequeño servidor donde iban almacenando los vídeos que, más tarde, cualquier internauta podría ver en el sofá de su casa. Poco a poco este servidor fue aumentando de tamaño hasta conformar lo que hoy en día conocemos como *YouTube*. No obstante, podríamos plantearnos qué hace que este tipo de iniciativas tengan tanto éxito o qué sector de la población se dedica a incluir toda una serie de vídeos (de todas las categorías) en este servidor. Sin lugar a dudas, la respuesta a todo esto es el colectivo *fandom* en sí mismo.¹⁷ Basta echar una ojeada a esta página web para poder observar que la mayor parte de contenidos son vídeos dedicados a un sector muy minoritario de la población. Se trata de un sector que como perteneciente al mismo colectivo

15. No hemos encontrado versiones de libros multimedia de *Macbeth*.

16. *Macbeth* dispone de varios ejemplares en la red.

17. Es por todos conocida la importancia que tiene hoy en día considerar la opinión de un determinado *fandom* antes de sacar al mercado un determinado producto. De una forma u otra, éstos se convierten en una especie de inversor financiero que no sólo aprueba sino que también decide y modifica lo que le plazca.

sabe o puede entender lo que está viendo en pantalla y, eso al mismo tiempo le hace reaccionar (a modo de “ley de honor”) y comunicarse con su propio *fandom* incluyendo en *YouTube* un vídeo del mismo tipo de contenido. De alguna manera, nuestra cultura revalorizó siempre al emisor: como si el que emitiera un mensaje estuviese llenando una vasija vacía o escribiendo en una página en blanco. “La sociedad es una masa indistinta de reaccionadores inertes en espera de ser alterados... Lo que ignora esa imagen reactiva es la capacidad tremenda del organismo humano para seleccionar, ampliar y manipular las señales que acometen sus sentidos. Ignoran el hecho de que las personas embarcadas en la comunicación son proactivas porque ingresan totalmente en la transacción” (Ramos, 299-301). A modo de escenario de “talentos”, por *YouTube* desfilan todo tipo de aspirantes y de no tan aspirantes en su “gran salto” a la red para, y aprovechándose del sistema de transmisión internacional, darse a conocer o dar a conocer aquello que se promulga o que simplemente se siente la necesidad de contar mediante el soporte videográfico. Estamos ante un tipo de cultura que se extiende de forma inmediata y casi sin censura. Internet, en definitiva, constituyéndose como medio de transmisión eficaz y global incluso para aquellas minorías que antes no podían o no encontraban un lugar adecuado para expresarse; *YouTube* como, al fin y al cabo, un “contenedor” de “talentos”. En resumen, es el universo *fandom* quien crea y potencia en gran medida este servicio emitiendo un mensaje, en primera instancia, que, más tarde, será respondido a modo de *feedback* por miembros de su misma comunidad o incluso de comunidades diferentes. *YouTube* funciona, pues, en base a una dinámica de retroalimentación continua. Tal es el caso que, hoy en día, y de cara al receptor mismo, todos formamos parte de las diferentes “comunidades” que integran *YouTube*. “Los internautas acceden directamente a lo que John Perry Barlow denomina crípticamente ‘un contexto donde la experiencia es universal’ (Kaminer, 265). Todos, pertenecientes o no al grupo en cuestión, podemos ser partícipes de las experiencias o “manifiestos” de los diferentes colectivos simplemente seleccionando la palabra clave a buscar y pulsando *click* en “search”. Y esto, aunque no pueda parecerlo a simple vista, es una gran novedad, un punto de inflexión agigantado en todo lo que respecta a la transmisión de la cultura o al desarrollo y evolución de estos colectivos de fans ya que, hasta ahora, Internet en sí mismo había sido el gran motor de búsqueda (¡y vaya motor!) donde podíamos encontrar todo tipo de cosas o resolver dudas sobre cualquier inquietud que pudiésemos tener. Sin embargo, todo esto se presenta de una forma mucho más ordenada en *YouTube*, en cuya página inicial se nos hace partícipes a todos de los mejores vídeos del día o los más votados, dividiéndose todos estos en categorías según intereses. Todo perfectamente ordenado, meticulosamente distribuido, de tal forma que el internauta medio (o, en este caso, el *tube-nauta*) pueda (si dispone de tiempo) navegar por cualquiera de los diferentes colectivos que pueblan *YouTube*, sin ningún esfuerzo, sin ninguna búsqueda de

portales ni páginas de inicio innecesarias. Tan simple como pinchar un vídeo para que ese vídeo nos lleve a una categoría completa que a su vez nos muestra en la misma pantalla toda una serie de diferentes vídeos que tienen relación con el que se está visionando. Toda una red hipertextual que, a modo de mapa de carreteras, hace todo visible desde el primer momento y en la propia pantalla sin necesidad de búsquedas complicadas y navegaciones por diferentes páginas en la red. Todo en una página. Todo en la mayor fuente de referencia que existe hoy en día sobre *fandoms* en Internet.

YouTube permite, por ello, la (casi) libre expresión de todo aquél que posea un nombre de usuario y desee colgar algo en el servidor. En éste, podemos encontrar-nos de todo, desde vídeos caseros de muy bajo nivel a vídeos excelentes hechos por verdaderos profesionales que quieren darse a conocer. Asimismo, también podemos encontrar grabaciones de televisión o cine, obras de teatro, conciertos o, incluso, extractos de videojuegos. Sin embargo, y en cuanto a la obra que nos ocupa, *Macbeth*, podríamos decir que si bien el número de fans dedicados por entero a la misma en Internet es ya de por sí “gigantesco”, en *YouTube* este colectivo se ve desbordado a todos los niveles por todo tipo de interpretaciones personales y caseras de la obra en un intento de revisionar una y otra vez al propio Shakespeare. *Crucially, fandom is intertextual, operating through the cross-referencing of content themes according to a common interest, and transtextual, interrelating diverse media and nonmedia leisure activities* (Livingstone, 115). Así, podemos encontrar desde el fan más fiel a la obra que la reconstruye con total minuciosidad en el salón de su casa con una simple cámara de vídeo, a las reconstrucciones más cuidadas y dignas de reconocimiento. Desde clips de música hasta representaciones teatrales en el colegio.¹⁸ Pero de todo esto, quizás lo que más

18. Es curioso destacar a este respecto el revisionismo que, sobre la obra original, hace cada fan de acuerdo a sus propios intereses. De esta forma podemos encontrarnos con libres versiones en las que *Macbeth* es interpretado por el personaje de *Monstruos SA* Sully mientras que Duncan es el tigre de Frostys de Kellogs por ejemplo. La acción en este film que podemos ver en *YouTube* (<http://www.youtube.com/watch?v=kxYUKvFIDS0>) es absolutamente incomprensible de tal forma que no sabemos bien si realmente representa fielmente al original o si, por el contrario, todo forma parte de un acto friki personal sin mayores pretensiones. Es curioso destacar el libre revisionismo con el que todo fan interpreta la obra original, ya sea recortando la acción de las diferentes escenas, suprimiendo actos que no considera importantes o, la mayor parte de las veces, resumiendo toda la obra en escasos segundos, los cuales suelen centrarse casi siempre en el asesinato que comete el personaje de *Macbeth*. A este respecto Ramos dice “Por otra parte las adaptaciones parecen ofrecer a quien las emprende dos caminos extremos: el deseo de ‘ilustrar’ un texto que se reverencia... o la actitud recreadora... ¿En qué consiste entonces una buena adaptación? Para responder rápido, en una versión que no traicione al menos los que podríamos llamar núcleos significativos-ideológicos fundamentales del texto al que se apela... No ignoro la trampa que se oculta tras eso de respetar ‘los núcleos significativo-ideológicos fundamentales’, porque ¿quién puede establecerlos con total exactitud y sin dar lugar a discusiones?” (Ramos, 264 y 266).

valdría la pena destacar es el descubrimiento de ciertos *tube-nautas* dedicados a la tarea de reproducir la obra de *Macbeth* mediante las figuras articulables de Lego y Playmobil. No hablamos ya de reinterpretaciones personales o de series de animación o incluso películas desarrolladas por fans, ahora hablamos de cómo utilizar algo que en un principio no se concibe más allá que como un simple “juego de niños”, para articular todo un compendio de cómics o vídeos animados en los que se reconstruyen todos y cada uno de los actos de la obra de *Macbeth*. *The word Lego has been derived from the Danish “leg godt” (play well), its phonetic resemblance with Latin words like “logos” or “logic” might have helped from the beginning to lend it a more scientific air. Very early the company began to point out that in Latin “lego” also means I study* (Botz-Bornstein).¹⁹ Así, si en un principio parece ser que el objetivo de este invento perseguía los fines educativos de niños cuya edad estaba comprendida entre los 2-14 años, hoy en día Internet ha cambiado las reglas del propio juego extrapolando sus posibilidades creativas al mundo de los adultos y el “videoarte”. Numerosas son las páginas que podemos encontrar en las que se encuentran vídeos animados realizados con personajes de Lego, ya sea intentando representar obras existentes o creando otras nuevas. El caso es que, de una forma u otra, el campo de la animación en Internet y la posibilidad de “mostración global” que facilitan sistemas como *YouTube* ha permitido a determinados colectivos desarrollar de una forma algo más “friki” los conocimientos adquiridos en su infancia, desempolvando los viejos juguetes para convertirlos en “nuevas formas de expresión”. En la misma línea, los muñecos articulables (rivales de Lego) Playmobil ofrecen en una página web (algo más difícil de encontrar: <http://www.peewee.de/playmobil/mac26.html>) su propia versión de *Macbeth* en formato de cómic. Los fans dedicados a tal “causa” proponen una especie de historia animada *online*, a modo de libro electrónico ilustrado que divide la obra original en veinte y cuatro partes y un *making-off* en el cual se ven fotos de los creadores del evento. Nos encontramos, ya no frente a un *fandom* con *Macbeth* como principal preocupación y premisa sino, más bien, ante un *fandom* de Lego y Playmobil que se sirve de esta obra para llevar a cabo sus “intenciones creativas”. Surge de este modo una especie de nuevo formato, de nuevo territorio. Internet es capaz de unificar el terreno de los juegos de la infancia y combinarlo con la animación o el cómic para representar, a su vez, una obra de teatro de Shakespeare de hace más de un par de siglos y, al mismo tiempo, proyectarlo todo con la inmediatez que ofrece el medio. ¿Podemos concebir algo más posmoderno que esto?

19. <http://garnet.acns.fsu.edu/%7Enr03/Overcoming%20the%20Logos%20%96%20Overcoming%20Lego.htm>

El pastiche de género, la diversidad de elementos utilizados y el propio formato en sí hacen de estos casos, en definitiva, unas de las creaciones más interesantes que podríamos encontrar como ejemplo de la iniciativa fan en el ciberespacio.

Con respecto a las páginas webs más interesantes en torno a *Macbeth*, basta con teclear en *Google* “Macbeth” para pasar a encontrarnos con toda una lista de sitios webs dedicados fundamentalmente a difundir su “legado”. A modo de portales únicos, estas páginas pretenden ser “enciclopedias vivientes” sobre la obra de Shakespeare. Descubrimos multitud de *links* que nos llevan a su vez a otras páginas creadas por otro tipo de fans, pero que también tienen su forma peculiar de tratar la obra. A continuación enumeraremos los tres portales que recogen de una forma más completa toda la información existente en torno a *Macbeth* a día de hoy:

- <http://www.thelandofmacbeth.com>. Página destinada a conocer el mundo de *Macbeth* en general, con posibilidades de leer *online* la obra. Además cuenta con numerosos *links* multimedia y una tienda escocesa virtual.
- <http://library.thinkquest.org/2888/>. Es una de las páginas más interesantes pues recoge, además de lo anterior, numerosos *links* para poder descargar *audiobooks* o vídeos de la obra.
- <http://www.olemiss.edu/courses/engl205/macbethart.html>. En esta página se recogen *links* a todas las pinturas y cómics existentes sobre la obra de *Macbeth*.

En el presente artículo hemos podido dar un repaso a los principales medios de transmisión de las culturas populares hoy en día. De esta forma vemos cómo la televisión se constituye como uno de los medios de mayor alcance a la hora de interpretar o distribuir discursos sólo superada por el nuevo auge de Internet y de las nuevas tecnologías, que permiten la creación de nuevos medios y formas de transmisión (videojuegos, *audiobooks*). Asimismo, medios tan tradicionales como la música siguen utilizándose de la misma forma que lo hacían los juglares en la época medieval. Pero, si bien en aquella época la transmisión se veía reducida a unas cuantas personas físicas que se desplazaban por el territorio cantando, hoy en día diferentes grupos musicales y estilos llegan de forma absolutamente inmediata a todo receptor que quiera, simplemente, conectar y sintonizar su aparato radiofónico. A la par que los medios el hombre ha ido evolucionando también. Y, en esta evolución, se ha servido de todos estos medios para preservar aquellos contenidos que más le hayan interesado. Este impulso casi irracional por motivar la perdurabilidad de una obra determinada a lo largo del tiempo, de forma tan inmediata y posmoderna, es lo que mejor podría definir ese avance en la transmisión de culturas populares que comentábamos en un principio. Y aquí es

donde encajarían, como nuevo grupo social, los fans, constituidos en diferentes *fandoms*.²⁰ Gracias a ellos, y a su curiosa habilidad para transformar cualquier realidad en algo considerablemente mayor de lo que era en un principio, hemos podido encontrar casi la totalidad de la información de este artículo. Gracias a colectivos de personas que, bien por afinidad a la obra, bien por intereses personales, deciden retocarla, descomponerla y presentárnosla una y otra vez a través del ciberespacio.

Sin embargo cada vez es más insistente y constante el intento por innovar, por crear, en este proceso de transmisión de cultura. No basta sólo con difundirla sino que se necesita, a la vez, definir e inventar nuevas formas de hacerlo. Existen pocas trabas al desarrollo de la creatividad personal en la actualidad. Cualquiera puede ser emisor “artista” y jugar incluso a ser el propio Shakespeare si así lo desea. Su popularidad y reconocimiento vendrá, sin duda, determinada por nosotros, los receptores, que, al mismo tiempo, emitiremos nuestro mensaje de conformidad o negativa ante el resultado. Con este simple gesto, ayudaremos a ir conservando nuestra propia cultura, porque aunque los medios hayan cambiado tanto, la acción sigue siendo la misma: la preservación de la cultura popular.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALONSO, A y ARZOZ, I. (2002): *La nueva ciudad de Dios. Un juego cibercultural sobre el tecno-hermetismo*, Madrid, Siruela.
- BELL, David (2001): *Introduction to Cybercultures*, Florence, KY, USA.
- BENNETT, T. (1998): *Culture. A reformer's science*, London, Sage.
- BLOOM, H. (2002): *Shakespeare. La invención de lo humano*, Barcelona, Anagrama.
- CARAMÉS, J.L. (1987): *Macbeth: el viaje simbólico del caos* en Portillo, R. (Ed.): *Estudios literarios ingleses. Shakespeare y el teatro de su época*, Madrid, Cátedra.
- CONEJERO, M.A.(1987): *Macbeth*, Madrid, Cátedra.
- DARLEY, A. (2002): *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós.

20. *Fandom is a common feature of popular culture in industrial societies. It selects from the repertoire of mass-produced and mass-distributed entertainment certain performers, narratives or genres and takes them into the culture of a self-selected fraction of the people. They are then reworked into an intensely pleasurable, intensely signifying popular culture that is both similar to, yet significantly different from, the culture of more 'normal' popular audiences. Fandom is typically associated with cultural forms that the dominant value system denigrates – pop music, romance novels, comics, Hollywood mass-appeal stars (sport, probably because of its appeal to masculinity, is an exception). It is thus associated with the cultural tastes of subordinated formations of the people, particularly with those disempowered by any combination of gender, age, class and race* (Lewis, 30).

- DAWKINS, R. (2000): *El gen egoísta*, Barcelona, Salvat.
- FEATHERSTONE, M. (2000): *Cultura de consumo y posmodernismo*, Buenos Aires, Amorrortu Editores.
- FISCHER, H. (2003): *Generación net y cultura internet. Hablar net para entenderse mejor*, en Aparici, Roberto y Sáez, Víctor Marí (Eds.): *Cultura popular, industrias culturales y ciberespacio*, Madrid, UNED.
- JENSON, Jolin (1992): "Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization" en Lewis, Lisa A.: *Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, Florence, KY, USA.
- KAMINER, Wendy (2001): *Durmiendo con extraterrestres. El auge del irracionalismo y los peligros de la devoción*, Barcelona, Alba Editorial.
- LEWIS, Lisa A. (1992): *Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, Florence, KY, USA.
- LLOYD EVANS, G. (1982): *The Upstart Crow. An Introduction to Shakespeare's Plays*, Londres, J. M. Dent and Sons.
- LÓPEZ SANDOVAL, David (2002): "Enseñanza de la Literatura. Enseñanza del Mito (1ª Parte)", en *Glosas Didácticas*, nº 8, Primavera 2002, Sociedad Española de Didáctica de la Lengua y la Literatura.
- LYON, D. (1997): *Postmodernidad*, Madrid, Alianza.
- MACLEISH, K. & UNWIN, S. (2000): *Guía de las obras dramáticas de Shakespeare*, Barcelona, Alba Editorial.
- McROBBIE, A. (2005): *Postmodernism and Popular Culture*, London, Routledge.
- MORARU, C. (2001): *Rewriting. Postmodern Narrative and Cultural Critique in the Age of Cloning*, State University of New York Press.
- MURRAY, Simon (2004): "Celebrating the story the way it is: Cultural studies, corporate media and the contested utility of fandom", en Continuum: *Journal of Media and Cultural Studies*, vol.18, nº1.
- PULLEN, Kirsten (2000): "I-love-Xena.com: creating online fan communities", en Gauntlett, David (Ed.): *Web. Studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age*, London, Arnold.
- RAMOS, E. (1983): "Entre literatura y cine", en Ford A., Rivera J.B. y Romano E.: *Medios de comunicación y cultura popular*, Buenos Aires, Omnibus.
- RODRÍGUEZ, Félix (2004): *Comunicación y cultura juvenil*, Argentina, Ariel.
- SHAKESPEARE, William (2006): *Macbeth*, Barcelona, Planeta.
- STAM, R. (1999): *Nuevos Conceptos de la teoría del cine: estructuralismo, semiótica, narratología, intertextualidad*, Barcelona, Paidós.
- STAM, R. (2001): *Teorías del cine: una introducción*, Barcelona, Paidós.
- VATTIMO, G. y otros (1990): *En torno a la posmodernidad*, Barcelona, Anthropos.
- VATTIMO, G. (1985): *El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna*, Barcelona, Gedisa.