

Diálogo entre crossmedia y transmedia. El caso de The Rocky Horror Picture Show



Dialogue between crossmedia and transmedia. The case of The Rocky Horror Picture Show

Tartacovsky, Patricia

 **Patricia Tartacovsky**
patricia.tartacovsky@um.edu.ar
Universidad de Mendoza. Universidad Nacional de Rosario, Argentina

Intersecciones en Comunicación
Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires, Argentina
ISSN-e: 2250-4184
Periodicidad: Semestral
vol. 1, núm. 18, 2024
intercom@soc.unicen.edu.ar

Recepción: 17 Octubre 2023
Aprobación: 21 Diciembre 2023

URL: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/216/2164872005/>

DOI: <https://doi.org/10.51385/ic.v2i17>



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

Resumen: Se analiza la narrativa de The Rocky Horror Picture Show en sus aspectos crossmedia y transmedia, haciendo un recorrido por las distintas producciones que han surgido a lo largo de más de cuatro décadas de exhibición. El caso evidencia la posibilidad de la expansión de un universo narrativo a través de la participación activa del público, aún antes del desarrollo masivo de los medios digitales de comunicación. La interacción del público y la obra, especialmente a través del guión complementario interactivo creado por la audiencia, ha generado un diálogo entre producciones crossmedia y transmedia del mismo tenor que el diálogo entre autores y prosumidores, el cual se mantiene vigente aún en la actualidad.

Palabras clave: Crossmedia, Transmedia, Narrativas, Audiencias, The Rocky Horror Picture Show.

Abstract: The case of The Rocky Horror Picture Show narrative is analyzed in its crossmedia and transmedia aspects, taking a tour of the different productions that have emerged over more than four decades of exhibition. The case shows the possibility of expanding a narrative universe through the active participation of the audience, even before the massive development of digital media had occurred. The interaction between the audience and the feature, especially through the complementary interactive script created by the audience, has generated a dialogue between crossmedia and transmedia productions which has the same tenor as the dialogue between authors and prosumers, that remains valid even today.

Keywords: Crossmedia, Transmedia, Narratives, Audiences, The Rocky Horror Picture Show.

INTRODUCCIÓN

En el presente artículo describiremos el caso de The Rocky Horror Picture Show^[1], analizando las características crossmedia y transmedia de las diversas producciones de su universo narrativo, teniendo en cuenta el desarrollo dialéctico entablado entre ambos tipos de producciones. A estos fines, tomaremos como base las perspectivas de Jenkins (2008, 2009a, 2009b) y de Scolari (2013) sobre las

narrativas crossmedia y transmedia, considerando las narrativas crossmedia como adaptaciones de una obra original, creadas por la misma industria, sin mayores modificaciones que las necesarias para adaptar la producción de origen a los lenguajes de los diversos medios utilizados; por otra parte, cuando nos referimos a narrativas transmedia, estamos considerando una construcción más compleja que incluye la participación activa de las audiencias, en interacción con las producciones originales, generando, como resultado, una expansión de la historia original hacia un universo narrativo con más aristas, diferentes perspectivas, mayor profundidad y la posibilidad de que cada pieza en sí misma constituya una historia autónoma, aún formando parte del universo narrativo completo y complejo. De manera sintética, el concepto puede expresarse del siguiente modo:

En pocas palabras: las NT^[2] son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.). Las NT no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro... (Scolari, 2013, p. 24)

The Rocky Horror Show fue originalmente una obra de teatro de género musical, escrita por Richard O'Brien y dirigido por Jim Sharman, estrenada en Londres en 1973. Esta obra se adaptó al cine para los estudios Fox, renombrada con el añadido *Picture* y estrenada en Los Ángeles en 1975. Debido a la escasa repercusión obtenida por la película en las salas comerciales, al año siguiente fue trasladada al circuito de proyecciones de medianoche en Nueva York, en donde finalmente se produjo el fenómeno social.

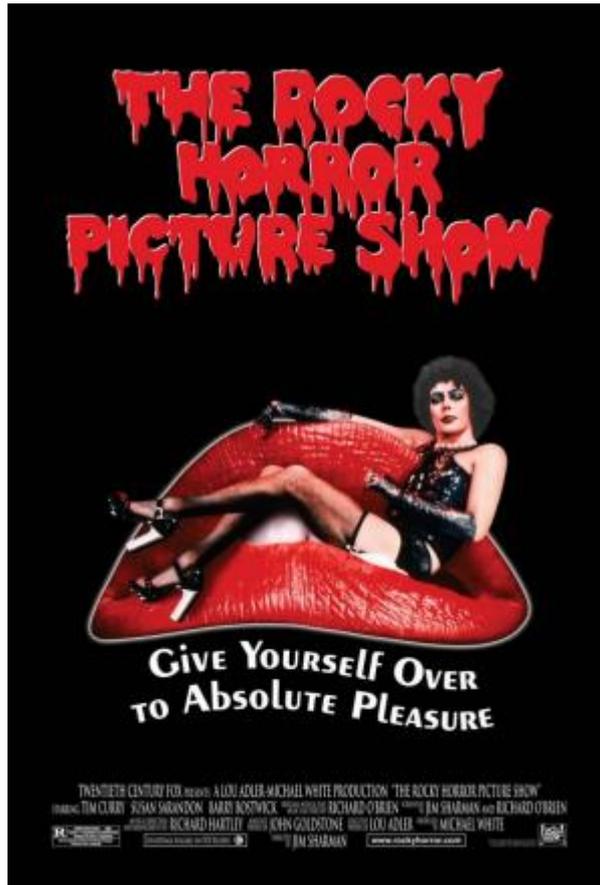


Imagen 1

Afiche de la exhibición de TRHPS en cines Fuente The Rocky Horror Picture Show 1975 FilmAffinity
The Rocky Horror Picture Show (1975) - FilmAffinity

El involucramiento generalizado del público se dio de manera espontánea, iniciado por un grupo de espectadores que jugaban a hablar con los personajes de la pantalla y se fue transformando en un guión complementario creado por los fans que asistían cada semana al Waverly Theater, en el Greenwich Village, con vestuario, utilería y textos generados por estos mismos *prosumidores* aún antes de que el término fuera acuñado (Toffler, 1980). A partir de entonces, el producto dejó de ser controlado por sus autores o productores, para pasar a las manos del público. Este proceso, si bien fue gradual, se dio en el transcurso de unos pocos meses a partir del reestreno de la película en las funciones de medianoche del Waverly Theater de Nueva York.

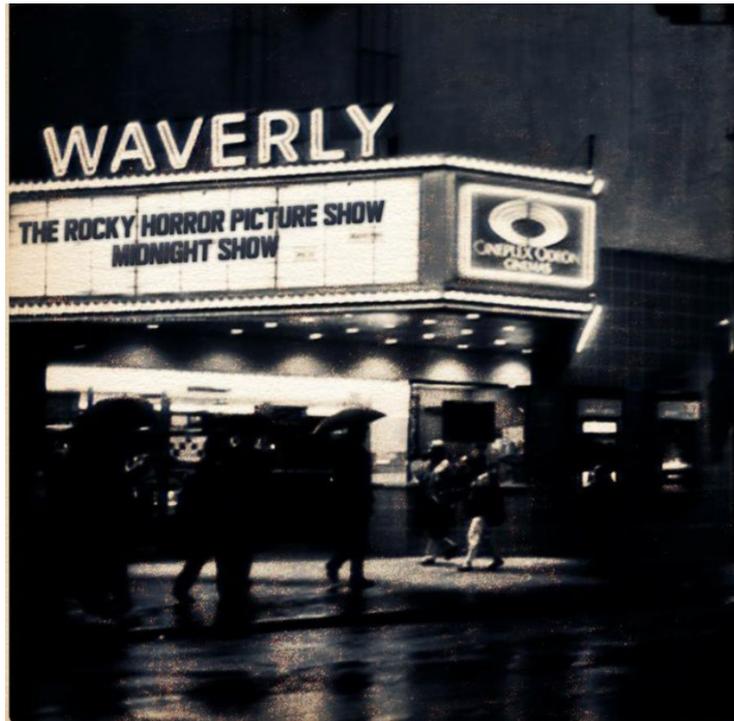


Imagen 2

El Waverly Theater, exhibiendo TRHPS en la función de trasnoche.

Rocky Horror Midnight Show Is Born - Village Preservation

La historia de la participación activa del público en interacción con la película se inició con unas frases lanzadas a la pantalla por un pequeño grupo de espectadores del incipiente colectivo de fans que semanalmente coincidían en asistir a estas proyecciones, las reacciones a los diálogos de la pantalla se fueron repitiendo cada vez por más miembros de la audiencia, quienes a su vez proponían a viva voz nuevas reacciones aún más creativas, posteriormente los asistentes ampliaron su participación ingresando, con la venia de los directivos de sala, elementos de utilería (props) similares o complementarios a los que utilizaban los personajes, las coreografías eran bailadas en el escenario bajo la pantalla o bien en los pasillos y butacas, las caracterizaciones emulando a cada uno de sus ídolos se incorporaron a partir del siguiente Halloween y las interpretaciones *en sombra* de los mismos dichos de aquéllos, formaron parte, a partir de entonces, de cada una de las proyecciones de la película.



Imagen 3

Performance de la audiencia durante la exhibición de la película.

Sarah Schwab en *Rocky Horror Picture Show* comes to Telluride – The Journal (the-journal.com)

Todas estas interacciones fueron registradas detalladamente por el club de fans a modo de guión de la audiencia, y utilizadas por un número creciente espectadores para su interpretación en cada nueva función de la misma y otras salas en las que se fue reproduciendo este acontecimiento tanto en el mismo país como, poco a poco, en el resto del mundo, tradición que se mantiene al día de hoy, con el mismo entusiasmo de entonces. El fenómeno se popularizó en las redes sociales analógicas de la época, el boca a boca en tertulias y bares universitarios, en circuitos sociales de la comunidad LGBT+, o en la circulación de hallazgos de la contracultura under de la época (Solá Antequera, 2012), se multiplicó en salas de todo el país, replicándose posteriormente en distintos lugares del mundo y a lo largo de los años, inclusive actualmente, manteniendo siempre la participación colectiva de la audiencia que convirtió a *The Rocky Horror Picture Show* en una película de culto.

General Information:

Audience instructions are in square brackets.

Whenever Brad appears, or is introduced in some way the line "Asshole!" is appropriate.

When Janet is introduced or appears, the line "Slut!" is appropriate. (If this is before she is actually a slut, the response "She's not a slut yet, give her a chance" is appropriate, to be answered by, "We gave her a chance last week and she blew it.")

Whenever the Narrator appears, the following lines and variants are appropriate:

"He's got no fucking neck!" "A chicken stepped on this man's forehead" "Your mother should have fucked a giraffe" "Wipe that ass off your chin".

Dr. Scott may be booed or yell "Kiss Ass!".

Imagen 4

Indicaciones en el inicio del guión para la participación de las audiencias de TRHPS
Theatre Huntsville Rocky Horror Audience Participation Script — Theatre Huntsville (theatrehsv.org)

La obra y la película generaron, posteriormente, la creación de libros, juegos de video, clubs de fans, convenciones anuales, blogs, grupos de interacción en las redes sociales digitales, menciones en diversas series y películas, su inclusión en el National Film Registry de la Biblioteca del Congreso de Estados Unidos en el año 2005^[3] y la adaptación para televisión en 2016.



Imagen 5

Juego Rocky Interactive Horror Show de 1999
The Rocky Interactive Horror Show Game - Press Kit (igdb.com)

El análisis de las narrativas de The Rocky Horror Picture Show pretende explorar las características crossmedia y transmedia de las creaciones generadas por la participación activa del público en interacción con las producciones artísticas oficiales, dando cuenta del desarrollo dialógico de las diversas narrativas y la expansión de su universo, con anterioridad al advenimiento de las llamadas

nuevas tecnologías (Scolari, 2012). Este análisis permite poner en evidencia que, si bien los medios digitales favorecen la participación del público, contribuyendo a la expansión de un universo narrativo (Scolari 2014), aún más importante es la motivación de estas audiencias para su involucramiento activo en la interacción con las producciones artísticas. Particularmente importante es la creación del guión complementario creado por la audiencia, al que consideramos un diálogo entre narrativas cross y transmedia.

METODOLOGÍA

La metodología empleada para la realización de este trabajo es el estudio de caso de tipo instrumental, en el que se analiza un caso particular para comprender una situación general (Stake, 2007). En este estudio, consideramos el universo narrativo de *The Rocky Horror Picture Show* como un sistema complejo compuesto por el entrecruzamiento de sus diversas producciones, cuyo análisis permite dar cuenta del desarrollo dialógico de narrativas crossmedia y transmedia a través de la interacción de los autores y el público, dando lugar a la expansión de un universo narrativo, con anterioridad a la proliferación de los medios digitales. El análisis del caso se realiza a través de sus diversas narrativas teatrales, audiovisuales, musicales, gráficas, literarias y electrónicas, considerando sus aspectos crossmedia y transmedia, en función de las perspectivas teóricas mencionadas. El corpus bibliográfico se ha reunido a través de la investigación documental basada en artículos académicos, documentos digitales, videgrabaciones de la época, entrevistas y documentales.

RESULTADOS

Se detallan a continuación las características de las producciones del universo narrativo TRHPS, en función de los parámetros de utilidad para su consideración como narrativas crossmedia o transmedia, a saber:

- si la producción es una adaptación de la obra original sólo modificada para adecuarse al lenguaje del medio utilizado, o bien una expansión con mayor profundidad y complejidad,
- si la producción ha sido creada por autores de la industria o por el público,
- si se trata de una pieza independiente -aunque partícipe del universo narrativo- que puede ser comprendida en sí misma o sólo bajo la tutela de la obra principal,
- si se da la interacción entre la creación de la industria (canon) y la producción y participación activa del público (fandom)

Tabla 1
Evolución del universo narrativo The Rocky Horror Picture Show.

Título	Plataforma o Medio	Adapt. o Expans.	Lanz.	A	P	PI	IP
The Rocky Horror Show	Teatro	Original	1973	Sí	No	Sí	Sí
The Rocky Horror Picture Show	Cine	Adaptación	1975	Sí	No	Sí	No
Guión complementario del público (GCP)	Teatro-Cine	Expansión	1976	No	Sí	No	Sí
Ambientación, caracterización e interpretación del GCP	Teatro-Cine	Expansión	1977	No	Sí	No	Sí
Fan art (comics, ilustraciones, decoración, memes, etc.)	Gráfico	Expansión	1977	Sí	Sí	Sí	Sí
Fan Clubs (presenciales, online community, redes, foros)	Social	Expansión	1977	No	Sí	No	Sí
Rocky Horror Show His Heels	Literario	Expansión	1979	Sí	No	Sí	No
Banda de sonido	Soportes varios	Adaptación	1979	Sí	No	Sí	No
Convenciones anuales	Social	Expansión	1979	No	Sí	No	Sí
Libros	Literario	Expansión	1979	No	Sí	No	Sí
Mención e inmersión asociada en series y películas	Audiovisuales vs	Expansión	1980	No	Sí	Sí	Sí
Rocky Horror Treatment	Cine documental	Expansión	1981	No	Sí	Sí	Sí
Shock Treatment	Cine	Expansión	1981	Sí	No	Sí	Sí
The RHPS Audience Participation Album: Say It!	LP	Expansión	1983	Sí	Sí	Sí	Sí
The RHPS Videogame (para Commodore 64 y 128)	Juego	Expansión	1985	No	No	Sí	Sí
Merchandising	Punto de venta	Adaptación	1985	No	No	Sí	Sí
Comics	Literario	Adaptación	1990	No	No	Sí	No
The Rocky Horror Picture Show	Audiovisuales vs	Adaptación	1990	Sí	No	Sí	No
Rocky Interactive Horror Show Game (para Windows)	Juego	Expansión	1999	No	No	Sí	Sí
Rocky Horror 25	Audiovisual	Expansión	2000	No	Sí	Sí	Sí
A regular Frankie Fan	Audiovisual	Expansión	2001	No	Sí	No	Sí
The Rocky Horror Trivia Game (juego de mesa)	Juego	Expansión	2005	No	No	No	Sí
Guitar Hero III: Legends of Rock (música)	Juego	Expansión	2010	No	No	Sí	Sí
Fanfiction (cerca de mil sólo en un sitio)	Literario	Expansión	2010	No	Sí	Sí	Sí
RHPS the comic book compilation	Literario	Adaptación	2015	Sí	No	Sí	No
The RHPS: Let's do the time warp again...	Televisión	Adaptación	2016	Sí	No	Sí	No

Referencias: **Adapt. o Expans.**: adaptación o expansión. **Lanz.**: lanzamiento. **A**: creado por los autores. **P**: creado por el público. **PI**: pieza independiente. **IP**: interacción con el público.

Elaboración propia

Como puede verse en la tabla anterior y en función de las características propias de las narrativas crossmedia, algunas de las producciones deben ser consideradas como tales, dado que se trata de adaptaciones de la obra original, con mínimas variaciones adecuadas a los diversos medios a través de los que fueron emitidas. Este es el caso de la película que da nombre a todo el universo: The Rocky Horror Picture Show, como adaptación de la obra de teatro original; la banda sonora, en sus diversos soportes a lo largo de la historia; las ediciones en video y demás adaptaciones audiovisuales; los comics, tanto en papel como su reedición digital; el merchandising; la adaptación para televisión, etc. En tanto, conviviendo con las anteriores, encontramos piezas que podemos llamar inequívocamente transmedia, cumpliendo con los requisitos para ser considerados como tales, en función de la participación activa y creación artística por parte del público, la expansión del universo narrativo y la posibilidad de autonomía de las piezas. Nos referimos así a las producciones de los prosumidores en interacción con las producciones de la industria, como son las fanfiction, las producciones de fan art, las menciones e inmersiones en series y películas de distintos orígenes y temáticas, los documentales sobre el fenómeno cultural, etc.

En la misma tabla podemos ver la clasificación de las obras en función del criterio de adaptación o expansión. En el mismo se aprecia claramente una gran expansión en la mayoría de las obras, no obstante, el fenómeno más importante generado por el público prosumidor, como lo es el guión interactivo y complementario creado por la audiencia, debe ser analizado en forma particular

para poder determinar la pertinencia, o no, de utilizar para el mismo la denominación de transmedia. Para este objetivo, tomamos los siete principios de la narrativa transmedia propuestos por Jenkins (2009a, 2009b), utilizando la terminología según la traducción expuesta en la obra de Scolari (2013). Se trata de los aspectos de expansión (spreadability) y profundidad (drillability), continuidad (continuity) y multiplicidad (multiplicity), inmersión (inmersion) y extraibilidad (extractability), construcción de mundos (worldbuilding), serialidad (seriality), subjetividad (subjectivity), realización (performance).

Hemos elegido exponer las características duales que Jenkins (2009a, 2009b) mencionó de manera contrapuesta con la preposición “versus”, de un modo más integrativo con la conjunción “y”, dado que consideramos que ambos requisitos de cada polaridad pueden existir de manera simétrica o complementaria. A continuación, analizaremos la producción e interpretación del guión de la audiencia a la luz de estas siete condiciones:

1) Expansión y profundidad (Jenkins, 2009a). En el caso del guión de la audiencia de TRHPS, se cumplen ambas condiciones. La participación activa de los prosumidores ha permitido la expansión del universo narrativo a cantidades enormes de nuevos espectadores que se han mantenido fieles al mismo a lo largo de los años, al punto de que a la fecha de este escrito la película se exhibe con el mismo grado de involucramiento que se dio en sus orígenes. La exhibición de la película con la participación activa del público ha cumplido ya 45 años y se mantiene vigente en salas de todo el mundo.

2) Continuidad y multiplicidad (Jenkins, 2009a). Si consideramos la continuidad en el sentido de coherencia y verosimilitud de la creación de los prosumidores, podemos dar por válido este aspecto para el caso que nos ocupa. No obstante, si tenemos en cuenta esta continuidad como extensión fuera del ámbito de la sala, el guión de la audiencia no estaría cumpliendo en sentido estricto con las condiciones exigidas. Si bien el guión de la audiencia es el que propicia la creación de todos los demás productos transmediáticos que dan continuidad a la obra fuera del ámbito del cine, el producto en sí mismo no puede apreciarse de manera independiente de la obra original (o su adaptación al cine), no tiene consistencia autónoma en sí mismo, sino sólo como complemento de aquélla, con la cual requiere interacción. En cuanto a la multiplicidad, nos encontramos con la misma situación, si bien las producciones posteriores del público pueden cumplirla, el guión de la audiencia no genera elementos adicionales que puedan considerarse externos a los que propone la obra original.

3) Inmersión y extraibilidad (Jenkins, 2009b). La inmersión está, sin dudas, cumplida para el caso que nos ocupa, aún más que en los ejemplos brindados por Jenkins. El público prosumidor que participa a través del guión interactivo está absolutamente inmerso en el mundo de TRHPS. En cuanto a la extraibilidad, si consideramos la expansión que generan los prosumidores antes y después de entrar a la sala del cine, habiendo participado activa e inmersivamente del show, esta condición está presente. Sin embargo, las nuevas expansiones excederían el ámbito del guión complementario, aunque formen parte del universo narrativo de TRHPS.

4) Construcción de mundos (Jenkins, 2009b). El mundo de TRHPS está presente en el guión de la audiencia, así como en cada una de las producciones del universo narrativo. Los prosumidores han tomado este mundo como propio

y lo han expandido de todas las formas posibles, acorde a la época en que se dio su origen.

5) Serialidad (Jenkins, 2009b). El guión de la audiencia sin dudas se transforma en una versión hiperbólica respecto de la propuesta original de los autores. Se amplían los diálogos, se complejizan las escenas, se da sentidos alternativos a las escenas planteadas en la pantalla. No obstante, no habría posibilidad de revertir el orden o dispersar esos componentes fuera de la interacción con la película, en la medida en que nos centremos exclusivamente en el guión de la audiencia.

6) Subjetividad (Jenkins, 2009b). La subjetividad se da en el guión de la audiencia, actuando desde su perspectiva en la interacción con los personajes de la película, entendiendo sus pensamientos, sentimientos y acciones desde una lógica subjetiva, construida por identificación con los mismos.

7) Realización (Jenkins, 2009b). El guión de la audiencia es la expresión de la realización en sí misma. La obra de los prosumidores, de los activadores culturales, tal lo planteado por Jenkins, la cual ha generado un sinnúmero de atractores culturales a este universo.

En función del análisis realizado, vemos que el guión de la audiencia puede considerarse una mixtura entre cross y transmedia. Es, quizás, un híbrido, algo que excede lo crossmediático, pero no alcanza a ser cabalmente transmedia. El guión de la audiencia podría ser considerado, entonces, como un diálogo entre cross y transmedia, así como lo es el diálogo entre la obra y sus fans.

Si bien la obra original no fue ideada como un producto transmedia -raramente podría haber sido pensada de esa manera en la época en la fue creada-, el éxito de la obra teatral, primera producción de este universo, dio pie a que la misma fuera representada no sólo en Londres, Inglaterra, sino también en Los Ángeles, Estados Unidos, siendo en este lugar en donde surgió la posibilidad y la propuesta de transformarla en producción cinematográfica. Así fue como un producto monomediático pasó la barrera de la unicidad, para empezar a transformarse en una producción crossmedia que, posteriormente, evolucionó dialécticamente hacia un universo narrativo transmediático, cumpliendo de este modo, excepto por la virtualidad, con los requisitos planteados desde con la perspectiva de Jenkins (2008):

La narración transmediática es el arte de crear mundos. Para experimentar plenamente cualquier mundo de ficción, los consumidores deben asumir el papel de cazadores y recolectores, persiguiendo fragmentos de la historia a través de los canales mediáticos, intercambiando impresiones con los demás mediante grupos de discusión virtual, y colaborando para garantizar que todo aquel que invierta tiempo y esfuerzo logre una experiencia de entretenimiento más rica (p. 31)

The Rocky Horror Picture Show evidencia una construcción dialógica entre cross y transmedia, que nos permite comprender la importancia de la implicación del público, devenido prosumidor, en la expansión del universo narrativo propuesto por los autores. El caso analizado evidencia, a su vez, la influencia recíproca entre los distintos tipos de producciones culturales y la participación creativa del público con anterioridad a la existencia de los medios digitales

DISCUSIÓN

Como se ha visto, encontramos en el caso de The Rocky Horror Picture Show ejemplos de narrativas crossmedia en la adaptación de la obra original escrita para teatro a su correspondiente guión cinematográfico, conservándose

no solamente la mayor parte de los diálogos, canciones y coreografías, sino también casi la totalidad del elenco original. Del mismo modo consideramos el lanzamiento de su banda de sonido en todos los soportes disponibles a lo largo del tiempo, la adaptación posterior de la película a su versión en cómic en tres ediciones en 1990 y el merchandising producido en forma de muñecos, ropa, zapatos y otros menesteres. Por otra parte, el concepto de transmedia, se descubre en este universo narrativo a partir de la participación activa de los fans en producciones como las fanfictions y distintos tipos de fanarts, entre otros, siendo el principal exponente de la participación activa y colaborativa del público devenido prosumidor la creación, realización y performance del guión interactivo complementario de la audiencia, como mayor representante del diálogo cross y transmedia de este universo.

A excepción de la adaptación original del teatro al cine, el resto de los productos culturales crossmedia creados en este universo han sido, muy probablemente, consecuencia del gran fenómeno transmedial generado por la participación activa de sus fans a través del guión complementario de la audiencia. Es en este sentido que consideramos este caso como un diálogo de narrativas cross y transmedia, así como la misma obra es, desde entonces, un diálogo entre el medio y la audiencia. El universo narrativo de *The Rocky Horror Picture Show* como totalidad, por su parte, tal como se ha analizado, es efectivamente un producto transmediático. Si bien no nacido con estas aspiraciones, devenido en tal a través de la activa movilización de sus entusiastas seguidores.

El caso de *The Rocky Horror Picture Show* es un ejemplo de expansión orgánica, natural y espontánea de un universo narrativo, aún antes del masivo desarrollo de los medios digitales. Tal como se pudo ver en el análisis del caso, el universo de *The Rocky Horror Picture Show* irradia sus producciones a través de diversos medios, en sus diferentes lenguajes, generando un fluido diálogo entre crossmedia y transmedia, propulsado por la inmersión de sus prosumidores, desde los años 70 hasta la actualidad.

Desde el punto de vista sociológico, el caso de *The Rocky Horror Picture Show* nos brinda la posibilidad de analizar la identificación y expresión cultural de los grupos minoritarios de la época (Ruiz Moreno, 2014), el fenómeno social de los movimientos de fans (Hayes, 2015) y el modo en que el público se transforma activamente en productor de contenido incluso antes de contar con la disponibilidad de medios digitales (Scolari, 2013). Este fenómeno abre la posibilidad de mayores estudios siguiendo estas líneas de análisis. En este sentido. Nos encontramos ante un caso que guarda interés para el estudio de la identificación y pertenencia como aspectos motivacionales para el involucramiento activo de los grupos sociales en los diversos universos narrativos ofrecidos por grandes estudios o productores independientes. Este aspecto del caso excede el alcance del presente estudio, por lo que queda abierto a futuras investigaciones.

Referencias

FilmAffinity España (s.f.). *The Rocky Horror Picture Show*. Recuperado de: *The Rocky Horror Picture Show (1975) - FilmAffinity*: <https://www.filmaffinity.com/es/film782908.html>

- Hayes, M. (Ed.). (2015). *Fan Phenomena: The Rocky Horror Picture Show*. University of Chicago Press.
- IGDB. (s.f.). The Rocky Interactive Horror Show Game Press kit. IGDB. Recuperado de: <https://www.igdb.com/games/the-rocky-interactive-horror-show-game>
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós Ibérica.
- Jenkins, H. (2009a). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday). *Confessions of an Aca-Fan*. Recuperado de: https://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html?rq=revenge
- Jenkins, H. (2009b). The Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling. *Confessions of an Aca-Fan*. Recuperado de: https://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html
- Movies Rocky Horror. (s.f.). *Fanfiction*. Recuperado de: <https://www.fanfiction.net/movie/Rocky-Horror/>
- Rocky Horror Wiki (s.f.). *Fandom*. Recuperado de: https://rockyhorror.fandom.com/wiki/Rocky_Horror_Wiki
- Ruiz Moreno, S. (2014). Las características de las narrativas transmedia. Naturalmente apropiadas a las necesidades comunicativas de las comunidades. En Irigaray, F. y Lovato, A. *Hacia la comunicación transmedia*. UNR Editora. E-book.
- Schwab, S. (2019, October 22) Rocky Horror Picture Show comes to Telluride. *The Journal*. Recuperado de: <https://www.the-journal.com/articles/rocky-horror-picture-show-comes-to-telluride>
- Scolari, C. (2012). Comunicación digital. Recuerdos del futuro. En: El profesional de la información. Vol. 21, Nro. 4, pp. 337-340. DOI 10.3145/epi.2012.jul.01 Disponible en: <https://repositori.upf.edu/handle/10230/25653>
- Scolari, C. (2013). Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Deusto.
- Scolari, C. (2014). Narrativas Transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. En: Anuario AC/E de cultura digital. Disponible en: https://www.accioncultural.es/es/publicacion_digital_anuario_ac_e_cultura_digital_focus_2014
- Solá Antequera, D. (2010). I'm here, I'm Queer, get used to it! Culto y celebración en The Rocky Horror Picture Show. En *Revista Latente*, N° 8. Recuperado de: <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/13314>
- Stake, R. (2007). *Investigación con estudio de casos*. Ediciones Morata.
- Theatre Huntsville. (2021, October 15). Rocky Horror Audience Participation Script. *Theatre Huntsville*. Recuperado de: Rocky Horror Audience Participation Script — Theatre Huntsville (theatrehsv.org) recuperado de: <https://www.theatrehsv.org>
- The Rocky Horror Picture Show. History (s.f.). *The Rocky Horror Picture Show. The Official Fan Site*. Recuperado de: www.rockyhorror.com/history/
- Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Plaza & Janes.

Notas

- 1 En adelante se mencionará indistintamente como The Rocky Horror Picture Show o TRHPS.
- 2 NT: narrativas transmedia.

- 3 National Film Registry 2005 Additions (February 2006) - Library of Congress Information Bulletin (loc.gov)