



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

**Análisis de la narrativa transmedia del personaje Joker desde
el punto de vista de expertos en cinematografía, 2020**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Ciencias de la Comunicación**

AUTORA:

Palomino Tolentino, Yamillet Brigitte Andrea (ORCID: 0000-0002-4216-0614)

ASESOR:

DR. Ramos Palacios, Wilder (ORCID: 0000-0002-3730-1638)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Análisis Comunicacionales en la Sociedad Contemporánea

CALLAO - PERÚ

2020

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de forma especial a mi madre, Brigitte Tolentino por la paciencia y apoyo en el proceso a lo largo de mi vida en todo aspecto y profesionalmente.

A mis abuelos, Olinda Zegarra y Simeón Palomino por apoyarme en toda mi vida universitaria, por darme fuerzas y nunca dudar de mi capacidad como estudiante.

A mi padre, Carlos Palomino por siempre mantenerme pisando la realidad y siempre darme una visión general de las situaciones.

A mi otro padre, Miguel Franco por saber cómo brindarme la paz ante cualquier adversidad y siempre hacer sacrificios para poder seguir estudiando.

A mis hermanas, Valerie Franco y Angela Franco por siempre estar cerca de mí a pesar de las diferencias y poder saber que cuento con ellas.

A mi persona especial por nunca dudar de mis capacidades y siempre brindarme apoyo incondicionalmente.

Y a mis amigos de carrera que desde el comienzo permanecemos juntos, compartiendo metas y riéndonos de cada uno en forma sana, por las veces que nos hemos ayudado sin necesidad de pedir algo a cambio y por ser un buen grupo el cual no se podrá olvidar.

AGRADECIMIENTO

Este trabajo se realizó con mucho esfuerzo y paciencia de mi parte, pero también darle gracias a mis padres por todo el sacrificio que realizaron a lo largo de mi vida universitaria.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III. METODOLOGÍA.....	10
3.1 Tipo y Diseño de investigación	10
3.2 Categorías, Subcategorías y Matriz de categorización apriorística.....	17
3.3 Escenario de estudio	17
3.4 Participantes.....	17
3.5 Técnica e instrumento de recolección de datos	18
3.6 Procedimiento	19
3.7 Rigor Científico	19
3.8 Método de análisis de datos	13
3.9 Aspectos éticos.....	14
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	14
V. DISCUSIÓN.....	19
VI. CONCLUSIONES	21
VII. RECOMENDACIONES	22
REFERENCIAS.....	24
ANEXOS	29

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo analizar el uso de la narrativa transmedia del personaje Joker desde el punto de vista de expertos en cinematografía 2020, entrando más a fondo en aspectos como el tratamiento de la historia, la multiplataforma y de la influencia.

La investigación realizada fue mediante un enfoque cualitativo, con un diseño de estudio de caso. Se utilizó el instrumento de la entrevista realizada a expertos en cinematografía.

Se llegó a la conclusión de que la narrativa transmedia del personaje Joker tiene una base y un tratamiento de la historia que ayuda a poder expandirse a través de diversos medios, y a la vez se llegó a detectar errores en su ficción que dificultan la continuidad del personaje.

Palabras clave: Narrativa transmedia, tratamiento de la historia, multiplataforma, influencia, Joker.

ABSTRACT

The objective of this study was to analyze the use of the transmedia narrative of the character Joker from the point of view of experts in cinematography 2020, going deeper into aspects such as the treatment of history, multiplatform and influence,

The research was carried out using a qualitative approach, with a case study design. The instrument of the interview carried out with experts in cinematography was used.

It was concluded that the transmedia narrative of the character Joker has a base and a treatment of the story that helps to be able to expand through various means, and at the same time errors were detected in his fiction that hinder the continuity of the character.

Keywords: Transmedia narrative, treatment of history, multiplatform, influence, Joker.

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la cinematografía destaca a través de los años por generar un espacio creativo que promueve poder representar grandes historias y plasmarlas en una pantalla para que así logre llevar un mensaje o simplemente sea un entretenimiento para sus espectadores. El cine como medio masivo ha logrado ser empleado como medio de crítica en problemas sociales, ya que, podemos encontrar películas que protestan ante diversos temas ya sea políticos o sobre algún tema que resalte en la actualidad, pero también pueden llegar a la ficción siempre dando un mensaje fuerte y claro al espectador.

Existen dos problemas puntuales y principales por el cual atraviesa el cine a pesar de los años en diversos países, por un lado, está el gobierno con una persuasión activa y llevando un aumento del IVA (Impuesto sobre el valor añadido) a los cines cada vez más pasando de un 8% al 21% generando mucho daño al consumo final del producto y servicio que los produce en un territorio nacional como en el exterior. Como consecuencia se puede visualizar el alza de las entradas, películas que no llegan a expandirse a todos los cines y la audiencia generándoles desinterés hacia el cine, por otro lado, están las descargas ilegales de películas en el país y en todo el mundo teniendo como consecuencia que el cine ya no rinda ni llame la atención de la audiencia porque todos prefieren comodidad y menos gasto, por ello, se iniciaron nuevos negocios en los últimos años trayendo consigo plataformas web y de las cuales resaltan Netflix, Amazon Prime, HBO y Fox. La desventaja viene cuando el consumidor quiere ver la película recién estrenada en una plataforma y no es posible porque siempre habrá el proceso de esperar días, semanas e incluso meses para que se pueda ver las películas en las plataformas con buen audio y resolución.

En el caso del cine peruano el público tiene diversas controversias cuando eligen que película visualizar porque se extienden en diversos géneros, pero destaca más en la comedia. Si esto se basa en porcentajes se pudo descubrir en un estudio realizado por Rodrigo Chávez en su Análisis de la taquilla del cine peruano del 2018 que la comedia es el género más visto generando un 66.1%, siguiendo el drama con 14.7%, el musical 12% y acción con un 6.3%. Para medir el nivel de audiencia se tiene que enfocar en las cadenas de cine y de la capacidad que tienen para darle un buen servicio y terminar a gusto de ver la

película. Por ello, en un estudio realizado por Diario Gestión en junio del 2019, Vanessa Ochoa confirma que la cadena de cine “Cineplanet” alcanzó un 53% del mercado con sus 269 pantallas, seguido de “Cinemark” con 18.2% y “Cinestar” con un no tan bajo 11.8% y que según estudios anteriores del año 2017 dio como resultado que hubo un incremento de solo 1.9% en ganancias.

Se puede destacar que DC es una de las compañías más conocidas desde 1934. La compañía que comenzó por sus innumerables historias plasmadas en comics con más de 50 personajes en su poder y que desde 1940 lleva realizando películas que cada vez impactan más a sus seguidores fidelizándolos por las producciones que destacan por los efectos e historia de cada uno de los personajes. Detective Comics o con su abreviatura más conocida como DC Comics fue fundada por Malcom Wheeler – Nicholson en la localidad de Estados Unidos comenzando por una publicación de 1935 titulada “The Big Comic Magazine” que los llevó a la edad de Oro y desarrollar personajes que actualmente son reconocidos por el público como: Superman, Batman, Wonder Woman, Aquaman, etc. Sin duda alguna se resalta que el personaje Joker (Guasón) es el malvado más reconocido de la compañía DC que junto a su archienemigo Batman logran transmitir historias en sus diversos formatos como refiere Ray Nguyen (2017) que no fue hasta 1993 que DC sacó la primera película animada Batman: Mask Of the Phantasm en público.

De igual manera James K. Wight destacó que hay escenas pesadas de violencia y tragedia emocional en este galardonado estudio de personajes de esta interpretación del Joker, no hay aviones ni murciélagos aquí, lanzacohetes o globos de gas verde; solo hay cruda emoción humana. Por otro lado, críticos destacaron más el uso de fotografía que si bien es cierto dio un toque excepcional a las grabaciones en general porque se pudo apreciar muy bien y claramente lo que el director quería transmitir y ofrecer al público en general a través de ángulos, planos, etc. Otro complemento que destacan de la película es el uso de los colores los cuales dieron vida a lo largo de la película generando interés y junto a la música perfeccionaban muy bien cada escena y lograba marcar a la audiencia llenándolos de asombro junto con un mensaje potente.

Los expertos catalogan a la película como violenta por los constantes asesinatos y corrupta por hacerle frente al gobierno, algunos alabaron las

escenas que formaron una historia desde el primer minuto logrando impactar e incluso a crear empatía con el personaje en cada escena hacía los momentos duros que pasó el personaje el cual contaba con problemas mentales desde niño pero que a lo largo de la trama se llegó a entender que esta persona no se daba cuenta del problema que padecía, en la película podemos ver cómo empezó y que por medio de un mal entendido logra exponer la verdad. Sin embargo, Mithun Shetty (2013) expuso que no hay una historia en sí para explicar la existencia del Joker, más bien, muchas obras diferentes presentan tomas alternativas de la historia de este villano, involucrando principalmente al propio Joker relata su historia a fondo de una manera falsa o diferente cada vez.

El impacto que ha generado esta película en la audiencia está dividido entre personas que se identifican con el personaje al mostrar una personalidad de trastornos que mucha gente sufre en la actualidad y que solo culpa a la sociedad de todos los problemas que llega a tener, por otro lado, solo está la audiencia que aclama la trama y el resultado cinematográfico. Al segundo grupo pertenecen las personas que llegan a tener un interés por saber más acerca de la película y sobre el actor y se llega a obtener búsquedas en Google como “The Joker tráiler”, “significado de Guasón” y “¿Quién es el actor del Guasón?”. Este personaje ha llegado a ser un “ídolo” por parte de la audiencia que se ha identificado con su problema en relación a no ser aceptado socialmente y por los problemas mentales como los podemos ver en la película. En el 2019, especialistas del Instituto Nacional de Salud Mental – Noguchi, registraron tres pacientes que se lograron identificar con este controversial personaje, esto causó revuelo y los especialistas sugirieron que la población tenga cuidado al ver la película y que solo sea a partir de los 18 años debido a su alta apología a la violencia.

La narrativa transmedia ha logrado avanzar cada vez más gracias al público interesado en ello y logrando así nuevos proyectos emprendedores que beneficia a la expansión del material, beneficiando a la empresa ya que adquiere más popularidad y nuevos fanáticos, y los seguidores de estas marcas ya que ellos tienden a realizar su propia empresa de productos relacionado a ellos. Henry Jenkins (2007) plantea que la narración transmedia representa un proceso donde los elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a

través de múltiples canales de entrega con el fin de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. A lo que menciona Kalin Kalinov y Gernana Markova (2018) que la narrativa transmedia son ilustrados por diferentes ejemplos dentro de la literatura, esto está relacionado con una serie de animación y comics que son los casos más citados en términos audiovisuales. Es decir, debido a que grandes empresas en el mundo audiovisual y creadores de historias, buscaban más poder transmitir de una manera más concisa su historia, poder llamar la atención y llegar a más audiencia.

Es por ello que el problema general de esta investigación es basado en saber sobre la narrativa transmedia de un proyecto cinematográfico el cual se identificó y ha sido ¿Cómo se presenta la narrativa transmedia del personaje Joker desde el punto de vista de expertos en cinematografía, 2020?, además, teniendo en cuenta también las categorías de la narrativa transmedia podemos definir sus problemas específicos para saber ¿Cómo es el tratamiento de la historia, cómo se presentan las multiplataforma y cómo se presenta la influencia de la narrativa transmedia en la película Joker?

Como justificación práctica se requiere dar a conocer cómo es que la narrativa transmedia juega un rol en su función de expandir por diversos medios al personaje Joker y cómo es que la audiencia queda atraída por este. Se quiere saber la influencia que se obtiene en el público y cuál es su nivel de expansión dentro de otras plataformas y medios.

De igual manera, se identificaron los objetivos basándose en lo que queremos estudiar de la narrativa transmedia. El objetivo en general se establece como Analizar el uso de la narrativa transmedia del personaje Joker desde el punto de vista de experto en cinematografía y con ello podemos decir que como objetivos específicos se determina como, analizar el tratamiento de la historia, analizar la multiplataforma y la influencia de la narrativa transmedia en el personaje Joker.

Este trabajo de investigación busca explicar el por qué es tan importante la narrativa transmedia en estos tiempos y como es tan relevante en este personaje, logrando así llegar a un público interesado en este nuevo medio. Con ello, se busca saber cuál es la eficacia de estas plataformas actuales y como es la percepción de sus seguidores.

II. MARCO TEÓRICO

En el estudio del análisis transmedia se puede encontrar que, en el ámbito nacional, Párraga (2017) en su investigación *Análisis del rol de la narrativa transmedia en el episodio "Days Gone Bye" de la franquicia "The Walking Dead"*, se tiene como objetivo analizar el rol de la narrativa transmedia en el episodio "Days Gone Bye" de la franquicia "The Walking Dead". El nivel de investigación fue hermenéutico de tipo transversal. Se elaboró una ficha de observación. Concluyó que gracias a la narrativa transmedia se abrió nuevos modelos de negocio, es decir, la franquicia utilizó distintos canales y estrategias a los habituales para lograr retener a su audiencia a conseguir más seguidores.

Rodas (2017) en su investigación *Análisis de la narrativa transmedia de la franquicia Star Wars desde el punto de vista de expertos en cinematografía*, en ella analizaron como se presenta la narrativa de la franquicia Star Wars desde el punto de vista de expertos en cinematografía. Empleando el nivel de investigación fenomenológico de tipo aplicado. Se elaboró un estudio de caso. Se concluyó que la franquicia tiene una base sólida, un tratamiento de la historia que le permite expandirse a diversos medios y una legión de seguidores que la respalda de generación en generación.

Sedano (2017) desarrolló en su investigación *Análisis de la narrativa transmedia en la película "Siete Semillas"*, esta investigación busca saber la conexión de la narrativa transmedia con la película Siete Semillas. La técnica utilizada es la ficha de observación, utilizando un nivel de investigación hermenéutico. Se concluyó que existe presencia de la narrativa transmedia ya que determina un valor fundamental de cada aspecto presentado y concluye que los principios adquieren una dimensión semiótica.

Chumpén (2017) desarrolló en su investigación *Narrativa transmedia y su relación con el comportamiento del prosumidor a través de la campaña publicitaria "Leyes de la amistad de Pilsen"*, la investigación busca conocer como la narrativa transmedia se relaciona con el comportamiento del prosumidor a

través de la campaña. El método usado fue la encuesta, con una población de 75 jóvenes estudiantes. Se concluyó en que se relaciona significativamente con el comportamiento del prosumidor en un 44.58%.

Mendives (2018) en su tesis *Análisis de la narrativa transmedia en la campaña “verano sin paltas” de la marca Inca Kola*, tuvo como objetivo analizar la narrativa transmedia de la campaña “verano sin paltas” de la marca Inca Kola. El nivel de investigación fue hermenéutico de tipo aplicada. Se concluyó que la narrativa transmedia generó un lazo más fuerte con el consumidor.

Contreras (2017) en su título *Análisis de los principios de la narrativa transmedia en la campaña de lanzamiento de la marca World Of Warcraft: Legion por la plataforma Facebook*, se tuvo como objetivo identificar y analizar los principios de la narrativa transmedia en la campaña de lanzamiento de la marca World of Warcraft: Legion por la plataforma Facebook. El nivel de investigación fue hermenéutico y de tipo aplicada. Concluyó en que las publicaciones contribuyen a construir un vínculo de valor emocional entre el mensaje publicitario y el público objetivo.

Así mismo, a nivel mundial en países como España, Estados Unidos, también se ha estudiado el análisis transmedia, Lorenzi (2016) en su tesis titulada *Fundamentos de la narrativa transmedia para el desarrollo del periodismo de datos*, tuvo como objetivo desarrollar bajo la perspectiva de una investigación aplicada, un espacio de medio social apropiado para la práctica del periodismo de datos de acuerdo con los parámetros del RAC – Reportaje Asistido por computador. Concluyó que la narrativa transmedia es elemento esencial para la construcción de contenidos periodísticos de la investigación en base de datos.

Carreño (2016) en su investigación *Narrativas transmedia en la era de la sociedad móvil. Carlos, Rey Emperador*. Tuvo como objetivo analizar los diferentes elementos que construyen el macro universo de la narración transmedia sirviendo como ejemplo la serie de TVE. El instrumento usado fue un análisis exploratorio de método cualitativa. En conclusión, se obtuvo que los

proyectos de cadena pública promueven expansión y participación de universos narrativos y una clara importancia es que se puede adaptar fácilmente a cualquier forma de consumo.

Llanos (2016) en su investigación *El Auge de la Narrativa Transmedia en la Televisión Social*. Su objetivo fue demostrar los cambios de consumo de la televisión (el inicio de la televisión social), la evolución del usuario pasivo a activo, influido por la cultura de convergencia, fomentado por la narrativa transmedia. El instrumento usado fue mediante la observación etnográfica de las redes sociales de los programas prime de la televisión española, una investigación cualitativa con un enfoque descriptivo. En conclusión, queda confirmada que la difusión multipantalla brinda información de un mismo programa en diferentes canales y formatos, de esta manera se incita a los usuarios a conocer los pormenores de su programa.

Oneto (2017) en su investigación *Entretenimiento y transmedia storytelling: El caso de Batman*, tuvo como objetivo analizar el universo de Batman en relación con el concepto de narrativa transmedia o transmedia storytelling. La metodología usada fue estudio de carácter exploratorio con un diseño exploratorio, descriptivo y experimental. Como conclusión tuvo que lo expuesto sobre este personaje cuenta con un rico mundo transmedia que se cumple ya que cada medio ha sido utilizado para contarnos nuevas historias, nuevos relatos y nuevos detalles que han enriquecido el mundo de Batman.

Las siguientes teorías permiten enseñar cómo es la relación entre los seres humanos a través de diversos recursos y como se han podido adaptar a estos. Teniendo en cuenta el estudio de una realidad de tipo digital.

Según Seymour Papert (1980) define la teoría del construccionismo como un aprendizaje que es mucho más una reconstrucción que una transmisión de conocimientos con una idea de materiales que hacen que el aprendizaje sea más eficaz cuando es parte de una actividad donde el receptor experimenta la elaboración de un producto significativo. Se basa en la creación de estereotipos

que hace creer como debe actuar un individuo según lo que le dicen o lo que observa, tratando de imitar a la perfección al personaje o sintiéndose aludido por este y así lograr que él mismo y la gente alrededor lo reconozca. Como ejemplo pueden ser la fabricación de héroes y cómo esto interfiere con la manera de pensar del receptor, ya que puede adquirir los gestos, forma de pensar o quizás comportarse como el personaje en diversas situaciones, la persona es capaz de meterse mucho en el papel y crear casos similares a los del personaje para poder actuar como este.

Tiene como conexión también la teoría del uso de las TIC'S que según Cabero (1998) sostiene que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no solo de forma aislada, sino que es más significativo y permite conseguir nuevas realidades. Se define que las TIC'S son redes por las cuales se conectan unos con otros y esta forma un cambio drástico en la forma de relacionarse entre seres humanos a través del internet, esto refiere a las diversas plataformas que apoyan la conexión de los seres a través de una pantalla o medio digital. Gracias a esto la población llega a informarse de una manera más rápida y efectiva sobre los problemas sociales, políticos y de temas mundiales, o en este caso saber la efectividad de un proyecto cinematográfico y el impacto que causa o podría causar en el público ya que gracias a los medios digitales podemos saber en tiempo real las respuestas que obtienen de los seguidores hacia un proyecto en especial y así brindar nuevas ideas a futuro y arreglar situaciones que los fans crean que están de más o pueden causar controversia.

Según María Torres (2005) en la teoría de funcionamiento de la sociedad de la información citando a Daniel Bell (1973) sustenta que el eje principal será el conocimiento teórico y que los servicios basados en el conocimiento habrían de convertirse en la estructura central de la sociedad en la información, donde las ideologías resultarían sobrando. Se dice que las actividades que antes se realizaban de seres humanos a seres humanos se están convirtiendo en cuestiones de redes, bits, de pixeles y con esto la interactividad de los seres

cada vez es más a través de las redes sociales, lo cual perjudica a las personas ya que puede llegar a crear un estado antisocial y que no puedan comunicarse con las personas a su alrededor. Un punto a favor de esta teoría es que se puede llegar a diversos lados del mundo, no solo en su capital sino llegar a diversas fuentes las cuales seguirán expandiendo la información a través de las redes sociales. En cambio, las empresas están dejando de ser físicas para convertirse en empresas virtuales y así de esta manera generar más ingresos ya que con solo mostrar como es el objeto por medio de una simple foto logra capturar al receptor y llevarlo a realizar una fidelidad especial con estas nuevas modalidades.

La narrativa transmedia es un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión según Scolari (2013).

Como definición operacional se explica que "...ha sido considerada por productores y organizaciones como una estrategia fundamental en el desarrollo de sus nuevos proyectos, para darlos a conocer a través de una diversidad de medios y multiplataforma. Al mismo tiempo, este proceso se ha visto influenciado por una cultura participativa conformada por los productores." (Ataroma y Menacho, 2017)

También se cita a Rivera (2019) que da a entender en su artículo que "Como ya sabemos, la narrativa transmedia es aquel relato en el cual la historia se desarrolla en múltiples medios y plataformas, aportando cada medio piezas diferenciadas de información que van conformando el total de la narración, y además un porcentaje elevado de los consumidores de estos contenidos adoptan un rol activo en cuanto al tratamiento de la historia."

Se explica el uso de la narrativa transmedia y cómo es que da pase a nuevos proyectos y productos en el medio después de haber tenido una propuesta en

el cine que traspasa a plataformas gracias a la audiencia que se identifica en ellos y así, logra emprender en base al personaje y dar a conocer nuevos productos de este.

Un aspecto analizado de nuestra variable es la estrategia que sirve para amplificar el alcance de una historia o marca y destaca porque es una nueva forma de contar historias. Con ello recalcamos que el uso de las plataformas destaca por ser considerada una estrategia de marketing alcanzando el interés y fidelidad del público. Y se habla de influencia que actualmente se vive en una sociedad que es dependiente de estas plataformas y constantemente está consumiendo datos e información que nos ayuda a diversificar más los contenidos. Se realizaron estudios en los cuales se destaca que los internautas a un 18% accedieron a la televisión tradicional mientras un 54% se conectaron a internet según AIMC. Y esto es lo que hacen las estrategias de la narrativa transmedia, conecta al espectador con los medios tecnológicos para que se vuelva dependiente de ella y pueda encontrar los elementos que busca.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y Diseño de investigación

La investigación realizada es de tipo aplicada, como menciona Vargas (2009) “que es entendida como la utilización de los conocimientos en la práctica y tiene como propósito hacer un uso inmediato del conocimiento existente.”

El enfoque de la investigación es cualitativo como afirma Monje (2011) citando a Bonilla y Rodríguez (1997, pg. 84) “la investigación cualitativa se basa en captar la realidad ‘a través de los ojos’ de la gente que está siendo estudiada.”

El diseño de la investigación es un estudio de caso es una herramienta valiosa en la investigación, y su mayor fortaleza radica en que a través del mismo se mide y registra la conducta de las personas involucradas en el fenómeno estudiado (Yin, 1989).

3.2 Categorías, Subcategorías y Matriz de categorización apriorística

Se toma como categoría *Narrativa Transmedia* y como sub categorías *tratamiento de la historia, multiplataforma e influencia* del trabajo de investigación “Narrativa transmedia y mundos transmediales: una propuesta metodológica para el análisis de un ecosistema mediático, caso Civil War.” de los autores Atamara y Menacho, los cuales han logrado relatar cada causante como elementos principales y utilizando las sub categorías de importancia que suman para destacar la investigación sobre la narrativa transmedia y lograr definir de forma clara para que el lector pueda tener una rápida comprensión.

3.3 Escenario de estudio

El escenario de estudio el cual se ha seleccionado es el universo de DC, ya que, es la fuente principal por la cual vamos a investigar la historia y la narrativa del personaje, tal como lo dice Laura Sánchez (2017) explica que “ha llegado la era digital que ha transformado todo este proceso, en el cual el consumidor tiene un mayor poder de influencia sobre las empresas. Las marcas luchan por innovar sobre sus competidores y llegar a un usuario cada vez más exigentes dentro de la estrategia digital.”

Para la investigación se tocarán temas que debe manejar cada experto, en este caso en cinematografía para poder obtener respuestas acerca del personaje y su transmedia, será por medio de una entrevista que consta de once preguntas abiertas para que el entrevistado pueda explayarse en sus ideas y conocimientos. Con ello, se llegará a las conclusiones y se sabrá la eficacia del tratamiento de la historia, la multiplataforma y la influencia sobre la audiencia.

3.4 Participantes

Como participantes del estudio se contactará con profesionales comunicadores expertos y con conocimientos en cinematografía sin distinción de género, lugar de residencia y edad, ya que, ellos pueden dar una visión amplia y

concisa acerca del personaje, ya sea, profesionalmente o como fanáticos del personaje.

En la presente investigación se está tomando en cuenta a expertos con conocimientos en el cine y sobre el personaje y su compañía para poder obtener respuestas que apoyen a la investigación logrando resultados válidos para las conclusiones. Los expertos en cinematografía que apoyan la investigación son Carolina Sánchez Vega con la especialidad en marketing y publicidad, Robinson Díaz comunicador y actualmente cinematógrafo, Juan Di Vaio en el ámbito de publicidad, Juan Jesús Otaiza como Community Manager y Luz Aurora Gallegos como estudiante de comunicación audiovisual en el Instituto Toulouse Lautrec. Blanco y Otero (2008) plantean que “la elección del método de investigación debe estar determinado por circunstancias del escenario o por las personas a estudiar.”

3.5 Técnica e instrumento de recolección de datos

La técnica elegida para el estudio de esta investigación es la entrevista como afirma Denzin y Lincoln (2005) “la entrevista es una conversación, es el arte de realizar preguntas y escuchar propuestas” (pg. 643, tomado de Vargas, 2012) consiste en la interacción que tiene el investigador con el entrevistado y así poder conseguir diversas percepciones para poder tener diversas informaciones acerca del tema investigado.

La entrevista constará de once preguntas abiertas y se tendrá en cuenta una duración de 30 minutos, el día y la hora dependerá de la disponibilidad de cada experto para poder evitar contratiempos y no generar incomodidad a la hora de realizar la entrevista. También, la entrevista será realizada a través de una red social (zoom, meet, Facebook, facetime, etc) en el cual se pueda grabar y realizar una video llamada. Para poder tener la validez, se tomará foto como prueba de las entrevistas a los expertos.

3.6 Procedimiento

La presente investigación obtendrá información a través de un contacto personal del cual se obtendrán comunicadores expertos o con conocimiento en cinematografía y el personaje, se quedará un día y hora para poder realizar la entrevista, constará con una duración aproximada de treinta minutos. Los entrevistados deben saber la finalidad de la entrevista y las preguntas deben ser claras. Blanco y Otero (2008) expresan que “las prácticas de la entrevista van a estar determinadas por las diferentes perspectivas y posturas paradigmáticas que se adopten respecto de la investigación cualitativa.”

La entrevista tendrá una duración de 30 minutos aproximadamente por cada uno de los entrevistados. La entrevista se realizará a través de una video llamada por cualquiera de las diversas páginas y que estén al alcance de cada experto.

La grabación de la entrevista será realizada por el grabador de voz del celular, un micrófono de audífonos para poder tener un audio de calidad ya sea por internet video llamada, esta entrevista será grabada por el programa el cual usaremos y se tomará foto como registro de autenticidad.

3.7 Rigor Científico

La investigación se ejecutará con total claridad y transparencia, se cumplirán las normas necesarias para la respectiva validación, será verídica y objetiva. Llegando así a obtener una investigación que obtenga la importancia que se amerita. De igual forma, se desarrollará de forma imparcial y se aceptará las opiniones y preferencias distintas de la población, el cual puede ser usado para el apoyo de futuros trabajos con características similares. Al mismo tiempo, el instrumento fue validado por tres expertos en el tema lo cual aportará credibilidad en el proceso de recolección de datos.

3.8 Método de análisis de datos

La investigación tiene como objetivo analizar las impresiones que tiene cada experto en relación a la narrativa transmedia y sus sub categorías que se han planteado. Se cuentan con tres sub categorías que son *tratamiento de la historia, multiplataforma e influencia*, las cuales cuentan con diversas preguntas por sub categorías para así lograr una organización sobre las respuestas que se harán a los expertos investigados. Se logrará ver cuáles son las similitudes en el aspecto de las respuestas y cuáles son las diferencias de los datos para poder ser interpretados y obtener la discusión y resultados con el apoyo de los antecedentes que darán respuesta al problema general y los problemas específicos previamente planteados.

3.9 Aspectos éticos

Esta exploración es realizada por patrimonio a la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación, para la obtención del balance de la norma reglamentaria establecida por el campo de investigación formativa de la Universidad Cesar Vallejo. El actual estudio se encuentra independiente de imitación y a su vez se reconoció la elaboración de autores que se tomó como referencia y fueron de contribución para la indagación citándolos correctamente bajo normas APA. El trabajo también contó con la aprobación del instrumento de recopilación por tres expertos como se aprecia anexado. También, la pesquisa obtenida en esta investigación no contará con modificaciones ni alteraciones, por lo cual servirá de guía, fuente confiable y autentico para futuras investigaciones.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Para poder llevar a cabo el análisis de los aspectos de la narrativa transmedia del personaje Joker, se les realizó entrevistas individuales a expertos en cinematografía, entre los cuales se pueden encontrar a Carolina Sánchez [A], Robinson Díaz[B], Juan Di Vaio [C], Juan Otaiza [D] y Luz Gallegos [E].

OBJETIVO 1: ANALIZAR EL TRATAMIENTO DE LA HISTORIA DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA DEL PERSONAJE JOKER DESDE EL PUNTO DE VISTA DE EXPERTOS EN CINEMATOGRAFÍA, 2020.

Trama

Cuando se les preguntó acerca del indicador Trama del personaje, los cinco entrevistados coinciden en que la versión relatada en la película no tiene concordancia con el comic, ya que, indican que este medio tiene diversas versiones del personaje y todas no se pueden plasmar en una sola idea, como en este caso es la película. Sin embargo, el entrevistado B argumenta que no recuerda un comic que se centre mucho en la explicación de que pasó.

Lenguaje Audiovisual

Al ser consultados los entrevistados sobre el lenguaje audiovisual el cual incluye los ángulos, planos, dirección fotográfica y el color en la película, el entrevistado A considera importante el lenguaje audiovisual y resalta que es importante el desarrollo de la historia para una buena conexión con el espectador, a diferencia de los entrevistados B y E coinciden al comentar que no lograron notar algún plano que les llame la atención como para que lo recuerden y puedan resaltarlo. Los entrevistados C y D sostiene que la película tiene similitud con el comic en algunos planos, ángulos e incluso el color que ayuda a entrar y entender más al personaje.

Personaje

Al preguntar sobre el indicador personaje, cuatro de los cinco entrevistados coincidieron que no fue necesario implementar algún personaje o villano del entorno a la película. Sin embargo, el entrevistado E sugiere especificar a cuál de todos los personajes querrían implementar, ya que, son demasiados dentro del comic y del universo DC. El entrevistado C recalcó que en la producción solo se buscaba la historia del Joker y coincide en que fue una buena decisión no mencionar a personajes alternos.

Género

Según los entrevistados A, B y C al ser preguntados por el indicador género, concuerdan en que al ser un personaje con una historia conocida y con mucho background detrás tiene una facilidad para ser proyectado en diversas plataformas. Sin embargo, el entrevistado D enfatizó aclarando que el personaje lo han llevado de un modo más complejo ya que tiene mucha historia para relatar y seguir creando nuevas aventuras a lo que contradice el entrevistado E el cual sostiene que el género de acción es lo que atrae a la audiencia.

OBJETIVO 2: IDENTIFICAR LA MULTIPLATAFORMA DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA DEL PERSONAJE JOKER DESDE EL PUNTO DE VISTA DE EXPERTOS EN CINEMATOGRAFÍA 2020.

Película

Cuando se les preguntó sobre el indicador película, la mayor parte concordó en que la historia relatada fue muy clara. Así mismo, los entrevistados A, B, D y E sostienen que la película inició muy bien dando al público entendimiento y no existió algún momento en el cuál se sienta fuera de la película, a lo que discrepa el entrevistado C, ya que, sostiene que hubo momentos de confusión dentro de la película y no sabía exactamente si era su imaginación del personaje o si en realidad pasaban aquellas situaciones.

Medios Impresos

Del mismo modo se les preguntó sobre la existencia del comic como medio principal, donde la totalidad de entrevistados NO estuvieron de acuerdo. El entrevistado A difiere al decir que el comic solo cuenta la rivalidad del personaje con su archienemigo conocido como Batman, pero no narra la historia del personaje, de cómo fue que surgió y no profundiza más allá de las aventuras por conquistar la ciudad Gótica. Los encuestados B y D coinciden al afirmar que, si se quiere conocer los comienzos del personaje, necesariamente se debe ir al comic, a lo cual el entrevistado C no está de acuerdo, ya que, prefiere elegir una

película o una serie para poder obtener información del personaje y sus comienzos. El entrevistado E discrepa totalmente porque piensa que ya existe una historia y en base a esa historia se crea el comic, argumenta que es decisión del público porque puede no conectar con el comic, pero si con una película, serie, etc.

Videojuegos

Por otro lado, cuando se les preguntó sobre el indicador videojuegos, todos los entrevistados tuvieron respuestas distintas. El entrevistado A sustenta que esta vez se realizó un personaje de manera más psicológica y emocional para lograr captar al espectador, el entrevistado B sostiene que no tiene mucho conocimiento, pero cuando experimentó con un videojuego no encontró algún aporte a la historia del personaje. El entrevistado C piensa que la imagen que reflejan en los videojuegos es fría y no es lo mismo que se ha reflejado en el personaje de la película de Todd Phillips, a lo que el entrevistado D argumenta que cada adaptación cuenta una parte diferente de la historia del personaje y esto ayuda a la comprensión de la audiencia al querer entender el background. El entrevistado E no logra opinar en relación al indicador, ya que, no ha tenido experiencia con algún videojuego.

OBJETIVO 3: ANALIZAR LA INFLUENCIA DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA DEL PERSONAJE JOKER DESDE EL PUNTO DE VISTA DE EXPERTOS EN CINEMATOGRAFÍA 2020.

Inmersión

Al ser entrevistados y preguntados sobre el indicador de inmersión a lo cual se busca saber el interés secuela de la película. Los entrevistados A, C y D sostienen que las segundas películas no tienen tanto éxito como la primera pero aun así quieren saber cómo enfocarían el tema de la película, a lo que el entrevistado B afirma que siente interés porque fue una película neutra y muy humana. Sin embargo, el entrevistado E discrepa con todos al no sentir interés porque el actor de esta película no ha confirmado si participará en la secuela.

Interactividad

A su vez, al ser preguntados por el indicador interactividad. Los entrevistados A, C y D coinciden al creer que no se debe tener un límite sobre su universo ficcional, pero sostienen diferentes versiones del por qué. El entrevistado A afirma que una persona debe ver y sentirse inmune ante la historia para crear un vínculo entre el personaje y la audiencia, el entrevistado B discrepa, ya que, piensa que sí se debe tener un límite en la transmedia del personaje, a lo cual el entrevistado E coincide y sostiene que la historia del personaje se debe dividir la ficción de la realidad.

Redes Sociales

Así mismo, todos los encuestados tienen diversas respuestas al opinar sobre la influencia de los fanáticos en la película. El entrevistado A asegura que el director sí toma en cuenta lo que la gente dice por las redes sociales ya sea por Facebook, Instagram, twitter y más ahora con las stories, el entrevistado B difiere con lo anterior, ya que, piensa que lo mejor que puede hacer el director es no escuchar a los fanáticos y este debe mantenerse fiel a su estilo. Por otro lado, el encuestado C y D sostienen que influye mucho y tiene muy buenas respuestas, es por ello que el actor llegó a ganar un Oscar por el apoyo de los seguidores. El entrevistado E pone en práctica lo aprendido en marketing y sostiene que no es necesario la interactividad de los seguidores porque la producción se basa en ventas, si hubo buena venta se sigue con la producción y a lo cual se tendrá que revisar las redes sociales, estudiarlas y esas estadísticas compararlos con las ventas que se obtuvieron.

Prosumerismo

Del mismo modo cuando se les preguntó acerca del indicador prosumerismo acerca del fanfiction, los entrevistados A, B y C consideran el fanfic como parte de la narrativa transmedia, el entrevistado D difiere y sostiene que no lo ve como narrativa transmedia, puede que ayude, pero no logra ser transmedia. El entrevistado E no logra opinar en relación a eso.

V. DISCUSIÓN

De acuerdo al primer objetivo específico: Analizar el *tratamiento de la historia* de la narrativa transmedia del personaje Joker desde el punto de vista de expertos en cinematografía 2020, se descubre que el *tratamiento de la historia* que más resalta del personaje Joker es la trama; porque cuenta con aventuras y destaca por mostrar el comienzo de la historia del personaje, y el lenguaje audiovisual destacando la dirección de la película, poder obtener un buen desarrollo de la historia y la similitud con las viñetas del comic en cuanto a los colores: verde, naranja y amarillo. Esto concuerda con los resultados obtenidos por Mendives (2018) donde concluye que se desarrolló una narrativa transmedia basada en un diseño fundamentado en los colores característicos de la identidad de la marca, proponiendo a los usuarios una historia interactiva y humorística. Esta se caracteriza por un lenguaje textual, visual y audiovisual, que es propio de las expectativas y comportamiento de un público juvenil, este estudio fue de enfoque cualitativo. Así mismo, Chumpén (2017) afirma en su quinta conclusión de su investigación que se refiere a la publicidad transmedia, ya que, se basa en la innovación del uso de storytelling para crear comunidad y generar vínculo entre los medios tradiciones con las plataformas digitales. Esto refiere a la emisión que hay de una historia, la cual llega a captar la atención del público por la trama y las aventuras que hay la cual llega a generar una fidelidad con el consumidor e interés por ver al personaje o personajes en las multiplataforma. El *tratamiento de la historia* se enfoca más en generar un plan el cual pueda usar el personaje o los personajes para poder plantear bien la historia y esta ser llevada hacia el público buscando generar interés en ellos para que puedan continuar haciendo publicidad a la historia. Un papel importante que cumple es en el plano visual, ya que, llega a transmitir las vivencias al consumidor y este empieza a ser parte de la historia creando fidelidad hacia ella. La creación de estereotipos como menciona la teoría del construccionismo que hace creer como debe actuar una persona ante lo que ve o dicen, trata de imitar al personaje o se siente aludido por este y así lograr que él mismo y la gente lo reconozca.

De acuerdo al segundo objetivo específico: Analizar la *multiplataforma* de la narrativa transmedia del personaje Joker desde el punto de vista de expertos en cinematografía 2020, sabemos que la película cumple un rol fundamental en la *multiplataforma* brindándonos una narración de la historia más clara y visual en el cual el público no se siente perdido dentro de la historia, sino que logra congeniar con este y empieza a tener expectativas por ver más sobre el personaje, y también el comienzo del personaje a través de medios impresos y donde se puede dar a notar que el público prefiere el comic para saber el comienzo del personaje. Como afirma Sedano (2017) donde sostiene que la película investigada tiene presencia de narrativa transmedia, ya que, se determina un valor fundamental de cada aspecto de la narrativa. De igual manera, Carreño (2016) donde se obtiene el resultado de que el proyecto de cadena pública logra promover la expansión y la participación de los multiuniversos narrativos y llega a tener una clara importancia que se puede adaptar fácilmente a cualquier forma de consumo. Se dicen que las actividades que antes se realizaban de seres humanos a seres humanos según la teoría de funcionamiento de la sociedad de la información, ahora se han convertido en tecnología, lo cual ayuda en la expansión de una idea a través del mundo y así poder ganar audiencia o ayuda a las empresas a dejar de ser físicas para convertirse en empresas virtuales para generar más ingresos.

De acuerdo al tercer objetivo específico: Analizar la *influencia* de la narrativa transmedia del personaje Joker desde el punto de vista de expertos en cinematografía 2020, las redes sociales destacan en la *influencia* porque se pudo observar cómo es que el público daba respuesta ante la producción y saber si les agradó la entrega o se cuestionen, a lo cual se espera que el director pueda considerar consejos de parte de estos o responder algunas dudas en la siguiente producción. Por otro lado, el prosumerismo da a conocer que el fanfiction forma parte de la narrativa transmedia y se sostiene que los fans andan más activos digitalmente porque crean historias en base a los personajes. De acuerdo con Rodas (2017) la narrativa transmedia de la franquicia tiene una base sólida, obtiene un tratamiento de la historia que permite expandirse a diversos medios y con una legión de seguidores. Como también plantea Oneto (2017) que explica que lo expuesto sobre el personaje cuenta con un rico mundo transmedia que se

cumple ya que cada medio ha sido utilizado para contarnos nuevas historias, nuevos relatos y detalles que han enriquecido su mundo.

VI. CONCLUSIONES

En la investigación realizada se llegó a la conclusión de que la narrativa transmedia del personaje Joker tiene una base y un tratamiento de la historia que ayuda a poder expandirse a través de diversos medios y así poder obtener seguidores nuevos cada día respaldando la historia a través de los tiempos. El problema llega cuando se obtienen errores en su ficción para poder tener continuidad con el personaje, ya que, la historia del personaje no está clara y no se sabe cómo empezó, ni se sabe cómo acabará por las diversas historias que le añaden a Joker.

En base al primer objetivo, el tratamiento de la historia del personaje Joker tiene ventaja por tener una trama que es variable y esto ayuda en plasmar la historia en nuevas plataformas como puede ser una serie, una película o libros, etc. En este caso, no altera la comprensión de los lectores u observadores porque es una historia variable sí pero muy clara al momento de ser contada por los backgrounds que tiene el personaje.

Según el segundo objetivo, la multiplataforma del personaje Joker ha podido triunfar en cada medio que se ha expuesto desde sus comienzos junto a su archienemigo Batman, la ventaja es que se ha podido adaptar fácilmente a las nuevas plataformas que se han adquirido en estos últimos años. A la vez, los medios impresos forman una parte fundamental en el personaje, a pesar de que los comics que es el medio en el cual empezó Joker esté en peligro de ser pasado a segundo plano, en este caso, los fanáticos lo prefieren como primera opción para seguir la historia y para saber los comienzos exactos de este. Y los videojuegos respecto a este personaje no obtienen la llegada que es deseada o no llama la atención del público en general ya que no hay un aporte a la historia del personaje y es más es un tipo de narrativa transmedia que tienen que mejorar en la compañía.

De acuerdo al tercer objetivo, en la interactividad del personaje, este no debe tener un límite sino debe tener una conexión especial con la audiencia para poder conseguir fidelidad y se debe tener en consideración que Joker es un personaje con mucha historia detrás que necesita ser plasmada. Así mismo, las redes sociales son un medio masivo por el cual el público tiene la libertad de dar opiniones, presentar nuevas propuestas y generar polémicas de la historia o de alguna producción y que gracias a esto se puede generar más marketing logrando cautivar a nuevas audiencias.

VII. RECOMENDACIONES

A pesar de que el uso de la narrativa transmedia es eficiente en el personaje Joker y es un éxito mundial. La audiencia es quien va a juzgar las historias que son proyectadas. Lamentablemente, en cuestión a la cronología no es exacta y eso causa que haya confusiones al comprender. La narrativa transmedia es la participación de audiencias, el personaje Joker tiene muchos seguidores detrás que lo ha acompañado a través de años y cada día obtiene nuevos seguidores, pero se necesita escuchar a los seguidores para saber cómo seguir con la historia y las correcciones que se tienen que realizar.

No debemos creer que cantidad es calidad. El personaje Joker siendo del género de ficción no sabían que bien recibido iba a ser al comienzo, pero gracias a la trama que se obtiene en base a la historia junto al personaje Batman fue alcanzando poco a poco el éxito. La industria audiovisual debería ser más conciso al momento de crear las historias, enfocarse en entretener al público más no en solo obtener ganancias y así el público se vuelva más fiel a la historia que se transmite.

Así mismo, se le recomienda a la productora que no se necesita una historia extensa y perfecta, se requiere más una historia que cumpla las reglas de narración y pueda brindar cada vez nuevas historias y aventuras. En este caso, la trama enriquece porque puede ir desde lo psicológico hasta la acción de un momento a otro y esto genera más conexión con el público, pero debe ser más revolucionario para las nuevas propuestas de medios que se obtienen.

Esta investigación debería ser tomada en cuenta para que saber el avance que hay de la narrativa transmedia en los futuros años y poder comparar. De igual forma, a los futuros investigadores se les sugiere usar el método de la recolección de datos a través de la técnica de la entrevista pues le dará el pase a que el participante se extienda más en la guía de preguntas y poder reconocer nuevos datos para el planeamiento de la *narrativa transmedia*.

REFERENCIAS

- Chumpén, M. (2017). *Narrativa transmedia y su relación con el comportamiento del prosumidor a través de la campaña publicitaria “Leyes de amistad de Pilsen”* [Tesis Magister, Universidad César Vallejo]. Repositorio Universidad SMP. <https://bit.ly/3cJeQog>
- Mendives, L. (2018). *Análisis de la narrativa transmedia en la campaña “Verano sin paltas” de la marca Inka Kola, 2017*. [Tesis Licenciado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Universidad CV. <https://bit.ly/2zr1gaU>
- Rodas, J. (2017). *Análisis de la narrativa transmedia de la franquicia Star Wars desde el punto de vista de expertos en cinematografía, 2017*. [Tesis, Universidad César Vallejo]. Repositorio Universidad CV. <https://bit.ly/2Y1OI9K>
- Sedano, L. (2017). *Análisis de la narrativa transmedia en la película “Siete Semillas”*. [Tesis Licenciado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Universidad CV. <https://bit.ly/2yEpUEF>
- Párraga, D. (2017). *Análisis del rol de la narrativa transmedia en el episodio “Days Gone Bye” de la franquicia “The Walking Dead”*. [Tesis Licenciado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Universidad CV. <https://bit.ly/2KvG460>
- Lorenzi, L. (2016). *Fundamentos de la narrativa transmedia para el desarrollo del periodismo de datos*. [Tesis para Doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio Universidad Complutense de Madrid. <https://bit.ly/2zjC3Ps>
- Nieto, A. (2014, 10 de Febrero). *¿Cuáles son los verdaderos problemas del cine?*, *El Blog Salmón*. <https://bit.ly/3cLgkye>

- Ochoa, V. (2019, 03 de junio). *Cineplanet ya alcanza el 53% del mercado de cines con 269 pantallas*. Diario Gestión. <https://bit.ly/2S2n2rl>
- América Noticias. *Joker: detectan que 3 pacientes del Noguchi se identifican con el personaje*. Publicado el 18 de octubre de 2019. <https://bit.ly/2VAAntQ>
- Casanueva, J. (2019, 25 de octubre). *“Joker” divide a psicólogos y criminólogos: una visión de la enfermedad mental o el brillante estudio de un asesino*. ESPINOF. <https://bit.ly/2xLqeBv>
- Denzin y Lincoln (2005, p.643, tomado de Vargas, 2012). *La entrevista en investigación cualitativa*. <https://bit.ly/3bxufHw>
- Carreño, J. (2016). *Narrativas Transmedia en la era de la sociedad móvil, Carlos Rey emperador*. <https://bit.ly/2T7Xg6a>
- Llanos, Y. (2016). *El auge de la Narrativa Transmedia en la televisión social*. <https://bit.ly/2Kwxcxg>
- Oneto, M. (2017). *Entretenimiento y transmedia storytelling: El caso de Batman, tuvo como objetivo analizar el universo de Batman en relación con el concepto de narrativa transmedia o transmedia storytelling*. [Grado en Publicidad y RR.PP, Universidad de Cádiz]. Repositorio Universidad de Cádiz. <https://bit.ly/3ayjhRt>
- Chávez, R. (2019, 7 de febrero). *Análisis de la taquilla del cine peruano del 2018*. Cinencuentro. <https://bit.ly/2Y1hK3R>
- Redacción RPP. *“Joker” supera a los 1.000 millones de dólares y resulta más rentable que “Avengers: Endgame”*. Publicado el 18 de noviembre de 2019. <https://bit.ly/352UXpS>

- BBC News. "Joker": la trágica vida de River Phoenix, el talentoso actor hermano de Joaquín que murió en sus brazos a los 23 años. *BBC News Mundo*. Publicado el 10 de febrero 2020. <https://bbc.in/3eMw6Lj>
- Aparicio, O y Ostos, O. (2018, 28 septiembre). *El constructivismo y el construccionismo*. <https://bit.ly/3bxbXGb>
- Belloch, C. (2012). *Las tecnologías de la información y comunicación en el aprendizaje*. [Universidad de Valencia]. Repositorio Universidad de Valencia. <https://bit.ly/2Z4zyeP>
- Torres, M. (2005). *Sociedad de la información / sociedad del conocimiento*. <https://bit.ly/2y2uNXZ>
- Scolari, C. (2013). *Carlos Scolari, Narrativas Transmedia: cuando los medios cuentan*. <https://bit.ly/2Z6VFRQ>
- Atamara, T y Menacho-Girón, N. (2018). *Transmedia storytelling and transmedial worlds: A methodological proposal for the analisis of a media ecosystem, case Civil War*. [Tesis, Universidad de Piura] Repositorio Universidad de Piura. <https://bit.ly/2Ayjnwh>
- Rivera, C. (2019). *Narrativa Transmedia*. <https://bit.ly/2zHCbZb>
- López, R y Deslauriers, J. (2011). *La entrevista cualitativa como técnica para la investigación en trabajo social*. <https://bit.ly/2Wwby2z>
- Robert K. Yin (2002). *Investigación sobre estudio de casos: diseño y métodos*. <https://bit.ly/2zHRCks>
- Kalin Kalinov y Gergana Markova (2018). *Transmedia Narratives: A Critical Reading and Possible Advancements*. <https://bit.ly/2Z6FzHJ>

Henry Jenkins (2007). *Transmedia Storytelling* 101. <https://bit.ly/3627vOL>

Shannon Emmerson (2018). *Great examples of multiplatform storytelling*.
<https://bit.ly/3dHCu4Y>

Gianluca Fiorelli (2015). *Transmedia Storytelling: The Complete Guide*.
<https://bit.ly/3bAoljo>

Ray Nguyen (2017). *Transmedia stories of DC Comics*. <https://bit.ly/2WXnCsv>

Gianluca Fiorelli (2013). *Transmedia Storytelling: Building Worlds for and with Fans*. <https://bit.ly/2YH5dSW>

Radio Mitre. *¿Cuál fue el impacto de la película “The Joker” en las búsquedas de los argentinos?*. <https://bit.ly/2Zc1Ja8>

Sector Cine. *¿Quién es el Joker? La historia del Guasón*. <https://bit.ly/3eTTczr>

Cinéfilo Serial. *Un breve repaso sobre la historia de DC Comics y su actualidad*.
<https://bit.ly/38agApN>

ABC. *La vida oculta de Joaquin Phoenix: un drama, una secta y una gran historia de amor*. <https://bit.ly/387G2vU>

SuperAficionados. *Descubre el misterioso origen del Joker, el payaso Rey del crimen*. <https://bit.ly/3881jFT>

Revista GQ. *“Joker”: esta es la historia real que inspire la escena más impactante de la película*. <https://bit.ly/2Zmaqi4>

Batmania. *La historia de el Guason*. <https://bit.ly/3eltMVh>

Pulpfictioncine. *Batman acaba de revelar la verdadera historia del origen del Joker.* <https://bit.ly/2NEQAcp>

Elespañol. *Que no te engañen: la mejor historia del origen del Joker no es la película (es un comic de 1988).* <https://bit.ly/2BKo4n6>

Ámbito Temático	Problema de Investigación	Preguntas de Investigación	Objetivo General	Objetivos Específicos	Categorías	Subcategorías
NARRATIVA TRANSMEDIA	¿Cómo se presenta la narrativa transmedia del personaje Joker desde el punto de vista de expertos en cinematografía, 2020?	¿Cómo se presenta el tratamiento de la historia de la narrativa transmedia del personaje Joker desde el punto de vista de expertos en cinematografía, 2020?	Analizar el uso de la narrativa transmedia del personaje Joker desde el punto de vista de expertos en cinematografía, 2020.	Analizar el tratamiento de la historia de la narrativa transmedia del personaje Joker desde el punto de vista de expertos en cinematografía, 2020.	TRATAMIENTO DE LA HISTORIA	TRAMA
		LENGUAJE AUDIOVISUAL				
		PERSONAJE				
		GÉNERO				
		¿Cómo se presenta la multiplataforma de la narrativa transmedia del personaje Joker desde el punto de vista de expertos en cinematografía, 2020?		Analizar la multiplataforma de la narrativa transmedia del personaje Joker desde el punto de vista de expertos en cinematografía, 2020.	MULTIPLATAFORMA	PELÍCULAS
		MEDIOS IMPRESOS				
		TELEVISIÓN				
		VIDEOJUEGOS				
		¿Cómo se presenta la influencia de la narrativa transmedia del personaje Joker desde el punto de vista de expertos en cinematografía, 2020?		Analizar la influencia de la narrativa transmedia del personaje Joker desde el punto de vista de expertos en cinematografía, 2020.	INFLUENCIA	INMERSIÓN
		INTERACTIVIDAD				
REDES SOCIALES						
PROSUMERISMO						

ANEXOS

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL AUTOR

Yo, **Yamillet Brigitte Andrea Palomino Tolentino**, de la Facultad de **Derecho y Humanidades** y Escuela Profesional de **Ciencias de la Comunicación** de la Universidad César Vallejo sede **Callao**, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan al Trabajo de Investigación titulado “**Análisis de la narrativa transmedia desde el punto de vista de expertos en cinematografía**”, son:

1. De mi autoría.
2. El presente Trabajo de Investigación no ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
3. El Trabajo de Investigación no ha sido publicado ni presentado anteriormente.
4. Los resultados presentados en el presente Trabajo de Investigación son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Callao, 23 de junio del 2020.

.....

Palomino Tolentino, Yamillet Brigitte Andrea

DNI: 74308265

GUÍA DE ENTREVISTA

Fecha: _____ Hora: _____

Entrevistador: _____

Entrevistado: _____

Preguntas:

1. Sabemos que podemos encontrar la historia del Guasón partida en diversas ediciones del comic. Si hablamos de la película, ¿encuentra que la historia ha sido relatada tal cual o han cambiado la versión original? ¿esto genera algún cambio en la percepción de la audiencia?
2. ¿Considera importante el uso de los planos, ángulos y dirección fotográfica en la película del personaje? ¿Alguno de estos tiene igualdad con lo que nos muestra los comics?
3. ¿Considera usted y piensa que faltaron los personajes característicos que siempre acompañan al Guasón dentro del comic, series y diversas películas, en esta película "The Joker"?
4. ¿Considera que al ser "The Joker" un personaje de ficción tuvo mayor facilidad para poder ser proyectado en diversas plataformas?
5. Dentro de la película "The Joker", ¿existió algún momento o situación que no entendió y afectó a la comprensión de la historia para usted? ¿Considera que este film contiene las historias fragmentadas del comic?
6. Si tiene que elegir para poder entender la historia del personaje Joker, ¿elige el comic como medio principal?
7. El Joker ha contado con diversos videojuegos que relatan historias que suceden en los comics y series. ¿Considera que las adaptaciones cuentan algo más de la historia o solo repiten la misma en el videojuego?
8. ¿Siente que hay un mismo interés o curiosidad sobre la secuela de la película Joker que se rumora está en marcha?
9. Teniendo en cuenta que la interactividad expande más el universo ficcional. ¿Debe el Joker tener un límite sobre esto?
10. La respuesta de los fanáticos ante la última producción del personaje por medio de redes sociales. ¿Cree que podría influir en la producción que se rumora está en marcha?
11. Fanáticos han logrado realizar fanfictions sobre la historia del personaje. ¿Considera esto parte de la narrativa transmedia?