



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN.

ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN.

Análisis del rol de la narrativa transmedia en el episodio “Days Gone Bye” de la franquicia “The Walking Dead”, Lima, 2017.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN.

Autor:

Diego Armando Párraga Ravello.

Asesor:

Mg. Mario Castillo Hilario.

Línea de Investigación:

Procesos comunicacionales de la sociedad contemporánea.

LIMA – PERÚ

2017

JURADO CALIFICADOR

PRESIDENTE

Grado: Magister

Cesar Smith Corrales

Firma

SECRETARIO

Grado: Magister

Alfredo Cautín Martínez

Firma

VOCAL

Grado: Magister

Mario Castillo Hilario

Firma

Dedicatoria.

A mis padres, por ayudarme y apoyarme en mi formación profesional, a mis conocidos y compañeros por su apoyo y estímulo.

Agradecimientos

A mi familia por su apoyo y comprensión a lo largo de mis estudios.

.

A mis asesores por su orientación y guía en la elaboración del presente trabajo.

A mis amigos que me motivaron a continuar cuando ya no tenía ganas.

DECLARACION DE AUTENTICIDAD

Yo Diego Armando Párraga Ravello con DNI N° 70679924, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Escuela de Ciencias de la Comunicación, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

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 de la Universidad César Vallejo.

Lima, lunes 1 de mayo del 2017.

DIEGO ARMANDO PÁRRAGA RAVELLO

Nombres y apellidos

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo presento ante ustedes la Tesis titulada “análisis del rol de la narrativa transmedia en el episodio Days gone bye de la franquicia The Walking Dead, Lima 2017” la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el título Profesional de Licenciado en ciencias de la comunicación.

Diego Armando Párraga Ravello

INDICE

CARÁTULA.	i
PÁGINAS PRELIMINARES.	ii
Página del jurado.	ii
Dedicatoria.	iii
Agradecimiento.	iv
Declaratoria de autenticidad.	v
Presentación.	vi
Índice.	vii
RESUMEN.	ix
ABSTRACT.	x
I. INTRODUCCIÓN.	11
II. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.	23
2.1 Formulación del problema de investigación.	24
2.2 Justificación.	24
2.3 Relevancia.	25
2.4 Contribución.	25
2.5 Objetivos.	26
2.5.1 Objetivo General.	26
2.5.2 Objetivos Específicos.	26
2.6 Supuesto.	27
III: MARCO METODOLÓGICO.	26
3.1 Metodología.	26
3.1.1 Tipo de estudio.	26
3.1.2 Nivel de Investigación.	26

3.1.3 Diseño.	27
3.2. Escenario de estudio.	28
3.3. Caracterización del objeto de estudio.	28
3.4. Trayectoria metodológica.	29
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	30
3.6 Rigor científico.	33
3.7 Aspectos éticos.	33
IV: RESULTADOS.	33
4.1. Descripción de resultados.	33
V. DISCUSIÓN...	72
5.1 Aproximación al objeto de estudio	72
VI. CONCLUSIONES.	74
VII. RECOMENDACIONES.	75
VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	78
ANEXOS.	82

RESUMEN

La presente tesis realizada fue motivada por estudiar el proceso de creación de un producto transmedia y a su vez la propagación de esta. Tuvo como objetivo principal analizar el rol de la narrativa transmedia en el episodio Days gone bye de la franquicia The Walking Dead, como supuesto se planteó que la narrativa transmedia ha permitido la difusión a través de diferentes medios convirtiéndolo en uno de los más exitosos fenómenos transmedias en la industria del entretenimiento. La tesis es de enfoque cualitativo de tipo aplicada, de nivel hermenéutico y es un estudio de caso, se tomó como objeto de estudio el primer episodio de la serie The Walking Dead y se utilizó de instrumentos fichas de observación y fichas de análisis. Se llegó a la conclusión de que el rol de la narrativa transmedia en el episodio “Days Gone Bye” ha logrado su difusión y expansión convirtiéndolo en uno de los más exitosos fenómenos transmedia en la industria del entretenimiento, además se descubrió que en la actualidad hay nuevos hábitos de consumo y la empresa tuvo que adaptarse.

Palabras clave: Narrativa transmedia, The Walking Dead.

ABSTRACT

The present thesis was motivated by studying the process of creation of a transmedia product and once the propagation of it. It had as main objective to analyze the role of the transmedia narrative in the episode Days past of the franchise The Walking Dead, as it has been proposed that the transmedia narrative has the diffusion through different means making it one of the most successful transitive phenomena in the entertainment industry. The thesis is a qualitative approach of applied type, of hermeneutic level and is a case study, was taken as object of study the first episode of the series The Walking Dead and is used of observation instruments and analysis sheets. It was concluded that the role of the narrative transmedia in the episode "Days Gone Bye" has achieved its diffusion and expansion making it one of the most successful transmedia phenomena in the entertainment industry, in addition to the information that currently there are new habits of consumption and the company had to adapt.

Key words: Transmedia Storytelling, The Walking Dead.

I.INTRODUCCIÓN

En la actualidad al hablar sobre The Walking Dead no sólo abarca el cómic o la serie de televisión, sino una gran gama de productos derivados a éste, por ejemplo, blogs, videojuegos, parodias, animaciones, webseries, páginas y grupos de Facebook, novelas, parque de atracciones, merchandising, “escuela para zombis” donde te enseñan a cómo debería caminar un zombi para que puedas participar de algún episodio y un sin fin de productos más, pero todo esto es consecuencia de la elaboración de un producto basado en la transmedia, la cual debe saber qué estrategias usar para ayudar a los consumidores a comprender la historia y fidelizar a su audiencia, como lo considera Diego Montoya en su ponencia en el congreso Alaic 2014, *“a partir de las estrategias de adaptación o expansión una producción específica hace uso del fenómeno transmedia o crossmedia; ayuda a entender, interpretar y analizar las claves temporales y las relaciones presentes entre los distintos textos que integran el sistema”* (Montoya, 2014, p.19).

La falta de productos transmedia en el Perú es por la falta de empresas que se dediquen a esto, por lo tanto no pueden usar la transmedia como estrategia para fidelizar a sus clientes como lo afirma Andrea Sotelo en su tesis: *“La plataforma transmediática genera una incidencia en la asociatividad en los consumidores del producto, al punto de convertirlos en una tribu urbana en base a su fidelización.”* (Sotelo, 2016, p. 133).

Estamos acostumbrados a consumir historias que si logran captar nuestra atención desde un principio logra que le hagamos un seguimiento hasta su fin, ya sea en un cómic, un videojuego, una serie o un libro, como lo dice Daniel Calabuid (Jefe de transmedia en DRAFTFCB): *“Las personas siempre hemos necesitado historias para comunicarnos y sentirnos conectados, las buenas historias pasan a formar parte de nuestra vida y nuestra cultura”*; pero independientemente de la plataforma en la que se presente la historia, está en un universo regido por ciertas reglas. Este universo es el entorno en el cual se encuentra el protagonista o cada uno de los personajes y un

ejemplo de ello es lo que hace Marvel al conectar cada una de sus historias a través de los distintos canales, el universo es la pieza clave para que hablemos de narrativa transmedia, como lo menciona Scolari en su libro *Narrativa Transmedia: “La narración transmedia es un tipo de relato donde 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”* (Scolari, 2013, p.344).

Hace 20 años atrás, cuando se quería ver una película en el cine, solo se disfrutaba en ese momento sin encontrar luego continuidad, sin embargo, en la actualidad, ese contenido audiovisual que solo se limitaba a un medio en especial, es más que eso gracias a internet y a los nuevos dispositivos tecnológicos. Ahora las historias no se presentan en la forma lineal tradicional, sino, disponen de muchas formas de llegar al público y esto permite disfrutar de la historia desde diferentes medios, como puntos de vista o formatos y retroalimentan a sus consumidores durante mucho tiempo, tal y como dice Ian Ginn en el 2010 (productor premiado por sus largometrajes y fundador de Hubbub Media) en el noveno encuentro de estudiantes de cine organizado por Tabakalera en Madrid:

“Transmedia es contar historias a través de múltiples ventanas y plataformas, si hablas de transmedia, esta es una explicación simple, pero hablas de Narración transmedia es para entender qué está ocurriendo o por qué está emergiendo, tienes una generación de niños, adolescentes y jóvenes adultos, creciendo en un mundo sin escasez de contenido, hay contenido por doquier y disponible todo el tiempo, en este nuevo entorno, niños y adolescentes empiezan a ver y consumir los contenidos de nuevas formas”.

(Ginn, 2010)

Una de las unidades subtemáticas de la narrativa transmedia son los 7 principios planteado por Jenkins lo cual ayudará a comprender mejor la narrativa transmedia, y estos principios serán los indicadores los cuales son la expansión y profundidad, la

continuidad y multiplicidad, la inmersión y extracción, la construcción de mundos, la serialidad la subjetividad y el performance.

La expansión se refiere al compromiso activo del público en la circulación de los contenidos a través de redes sociales y cómo estos expanden en el proceso su valor económico y cultural. (Váquer, 2010, p.9).

Jenkins hace referencia a la expansión del relato a través de diversos medios, ya sea una red social, un blog, un videojuego, alguna aplicación, etc. Cuando hablamos de profundidad Mittel dice que los fanáticos exploran más allá de lo presentado:

Quizás se necesite una metáfora diferente para describir el compromiso del consumidor con la complejidad narrativa. Se debe pensar en programas más profundos que expansivos. Estos involucran un modo de búsqueda forense por parte de las comunidades de fanáticos que los invita a cavar más profundo y explorar más allá de la superficie para entender la complejidad de la historia. Estos programas crean compromisos que permiten a los usuarios un conocimiento de los mundos en los que se desarrolla la historia para motivarse a descubrir más. (Váquer, 2010, p.9)

La continuidad se relaciona principalmente con el canon y la coherencia del texto; consumir un mensaje en diferentes medios requiere de una composición lógica que genere unidad narrativa. La multiplicidad es la creación de experiencias narrativas nuevas y que muchas veces distan del planteamiento original del autor ampliando las posibilidades de éste relato y que es aprovechada por las audiencias para construir sus propias historias.

La inmersión es la forma de que el consumidor tenga necesidad por conocer más sobre la historia, un ejemplo de esto son los videojuegos o los websodios, mientras que la extracción se muestra cuando los elementos se llevan a la vida real como por ejemplo los cosplays, como lo argumenta Jenkins:

Este principio se caracteriza porque establece un alto proceso de interacción con la obra. En la inmersión, el consumidor ingresa al interior del mundo de la historia, mientras que en la extracción toma aspectos de ésta para involucrarlo en los espacios de su vida cotidiana. (Jenkins, 2009, p.26).

La construcción de mundos hace referencia a la oportunidad de involucrar diversos personajes y situaciones aprovechando y respetando las reglas de este universo creado como lo plantea Jenkins:

El concepto de construcción de mundos se relaciona directamente con los principios de inmersión y extracción ya que ambos representan formas en las que los consumidores se relacionan de manera directa con los mundos recreados en la narrativa, tratándolos como espacios reales que se interceptan de alguna manera con nuestra propia realidad. (Jenkins, 2009, p.31).

La serialidad quiere decir que los productos depende de segmentos de contenidos que componen una unidad narrativa, ya que la segmentación de una historia facilita el paso de un medio a otro, por ejemplo la historia de un libro puede ser configurado para alcanzar un mayor número de consumidores, como lo explica Jenkins:

Una serie crea un fragmento de historia que puede dispersarse a través de muchas instalaciones. El punto más significativo de atención se concentra en el momento que un texto termina y da inicio a otro. De esta forma se crean enigmas que conducen al lector a continuar consumiendo la historia, a pesar de que ésta haya sido pospuesta hasta una nueva instalación. (Jenkins, 2009, p.35).

Toda narrativa transmedia crea y refuerzan a algunos personajes con microhistorias, lo que hace que se pueda ampliar la historia principal y expandirla para crear

situaciones nuevas y personajes nuevos, un ejemplo de esto es Cleveland Show una serie que surge a partir de un personaje secundario en Family guy (Padre de familia), a esto se le llama serialidad como lo explica Gallego en su blog:

Estas extensiones hacen que las audiencias interesadas realicen un seguimiento, comparen y contrasten sus múltiples experiencias subjetivas con los eventos de ficción, agregando valor y construyendo nuevas posibilidades narrativas. “Lo transmediático ofrece la oportunidad de contar historias desde diferentes puntos de vista, incluyendo las voces que generalmente no son escuchadas”. (Gallego, 2010).

La performance hace referencia a la posibilidad de que los usuarios tengan un rol activo y ayude a expandir la historia y que hasta pueda ser creador de nuevas historias, así lo describe Gallego:

Los atractivos culturales dibujan una comunidad de personas que comparten un interés común – incluso algo tan sencillo como saber quién va a salir de la isla en el siguiente episodio (en el caso de un “reality” o programa de concurso). Los activadores culturales dan a la comunidad algo que hacer... Cada vez más se pregunta a los productores acerca de qué quieren que los fanáticos hagan con sus series, pregunta clave en el proceso de diseño de espacios que motiven la participación activa (Gallego, 2010).

Estos principios están representados en los contenidos que se presenten de distintas maneras agrupadas en los sistemas de significación, ya sean unas palabras, sonidos, unas imágenes, vídeos o aplicaciones y publicidad interactivas como lo dice Miguez en un artículo publicado en la página SciELO:

“Las narrativas transmedia 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 narrativas transmedia no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro". (Migues, 2014).

Otra unidad subtemática son los componentes del mundo narrativo planteado por Scolari, la geografía, la historia y los personajes (y sus relaciones) vienen a ser sus indicadores, cuando nos referimos a geografía no hablamos del concepto literal de ubicación en el espacio, hacemos referencia a que lo presentado genere un fácil entendimiento del lugar y las condiciones presentadas, un ejemplo de esto en el universo de The Walking Dead, el personaje principal vive en el condado King el cual era un pueblo pequeño y distanciado de la ciudad de Atlanta, los residentes se sentían seguros porque las calles eran custodiadas por el departamento de policía local, cuando empezó el apocalipsis y se reportaban saqueos o persecuciones policiales al no haber suficientes policías para defender la ciudad de la invasión de zombis ya que los pobladores no tenían suficientes armas y conocimiento del uso de éstas, se sitúa el inicio de la historia en un pueblo pequeño y alejado de la gran ciudad con poca o casi nula comunicación con esta lo cual facilita que los problemas se expandan.

La historia hace referencia a que los personajes avanzan junto con la historia pero para la comprensión de ésta, se puede presentar de manera secuencial o con saltos al pasado y futuro para ayudar a mejorar la comprensión de ésta pero en la narrativa transmedia debe haber elipsis, es decir, momentos sin contar, esto generará interés en los fans por averiguar sobre esa información faltante, la cual la encontrará en otros medios o generará sus propias hipótesis con la información que pueda recolectar, como lo explica Scolari:

Siempre debemos incluir elipsis, o sea, momentos sin contar. Si en los medios tradicionales (cine, televisión, literatura) las elipsis eran lo descartable, lo no importante, en las narrativas transmedia asumen un papel fundamental; lo que no muestra un medio lo puede mostrar otro, Dicho de otra forma: lo que en un medio es elipsis, en el otro es relato explícito...lo que en un medio es elipsis... puede ser demasiado tentador

para un prosumidor. Cada elipsis es potencialmente un hueco narrativo esperando ser rellanado por un fan. (Scolari, 2013, p.81)

Los personajes son con quienes te vas a encariñar u odiar durante el desarrollo de la historia, deberán lograr que se interesen en su historia, como afirma Scolari, *“una narrativa transmedia debe contar con personajes reconocibles, que desafíen al consumidor y lo inviten a conocer algo más de sus vidas, cada personaje hace algo en el relato, quieren algo y luchan por conseguirlo”.* (Scolari, 2013, p. 83)

Las estrategias para la expansión y comprensión narrativa son una unidad subtemática más y sus indicadores las cuales son usadas con más frecuencia son los flashbacks y flashforwards que sirven para completar cualquier hueco narrativo o explotar a fondo la narración con precuelas y secuelas a través de otros medios, como lo afirma Scolari *“consiste en contar eventos que pasaron antes o después de lo que se narra en el texto principal. En Lost la misma serie televisiva la encargada de contarnos los eventos del pasado y futuro por medio de flashbacks y flashforwards.”* (Scolari, 2013, p. 86).

La creación de nuevos personajes secundarios son otros indicadores de la unidad subtemática de estrategias de expansión y comprensión narrativa, estos personajes secundarios al hacerlos interactuar con los ya conocidos logran darle amplitud al mundo, lo que sabía la audiencia hasta ese punto no era todo y los sumergirán en nuevas historias, nuevos personajes con distintas metas que destacarán y serán reconocidos por ciertas características en ellos como lo afirma Scolari: *“Si el personaje secundario funciona, puede llegar a independizarse y adoptar la forma de un spin-off, como en el caso de Lobezno de X-Men”.* (Scolari, 2013, p. 90).

Entonces con narrativa transmedia estamos hablando de un flujo de contenidos mediante varios canales, por ejemplo, una historia la puedes ver en un comic y luego se adapta o transforma en una película o una serie pero manteniendo el mismo concepto, esto se debe a que el autor de la historia quiere que su público vayan más allá de lo que se les proporciona, creando nuevas tramas y, tácitamente, una conexión

emocional, como lo dice Franciso Villodres en 2015 (Director General en Máster en Diseño y Gestión de la Producción Audiovisual) :

“La nueva realidad audiovisual generan nuevas audiencias que buscan experiencias diferentes y que consumen el audiovisual de otra manera, eso acaba generando nuevos tipos de negocio, el modelo 360 grados, la audiencia no solo nos ve, también navega, resuelve misterios y crea contenidos, nuestra audiencia busca fundamentalmente diversión y conexión emocional, gracias a este universo transmedia la producción audiovisual vive una nueva fase, probablemente la más creativa de toda su historia”. (Villodres, 2015).

Cuando decimos que la audiencia navega y resuelve misterios es porque no quieren disfrutar de la historia como un simple espectador, ellos quieren sentirse como parte de o estar en los pies del protagonista, quiere ser el héroe de esta historia, *“para disfrutar por completo de cualquier mundo de ficción, los consumidores deben asumir el papel de cazadores y recolectores, persiguiendo las partes de la historia a través de los distintos canales de los medios de comunicación, discutir con otros a través de los foros, y colaborar juntos para garantizar una experiencia de entretenimiento más rica para todos los que inviertan tiempo y esfuerzo.” (Jenkins, 2008, p. 81).*

En este punto la audiencia empieza a producir sin dejar de ser un consumidor, a esto se le conoce como “prosumidor” (término acuñado por Alvin Toffler en 1980), quien en su libro afirmó: *“los prosumidores son personas que consumen lo que ellos mismos producen.” (Toffler, 1980, p. 183).*

Es por el deseo de disfrutar esta experiencia y mantenerse a la expectativa de los nuevos derivados que produzcan, ya que hubo un “enganche” en la historia que gustó y cautivó a la audiencia, como lo dice Belén Santa-Olalla (Creative Consultant en transmedia Stroyteller Ltd):

“Voy a creerme esto porque quiero formar parte de la historia, este tipo de experiencias transmedia no busca la suspensión de la credibilidad, busca que entre todos se logre una creación activa de la credibilidad, la gente quiere creer a base de tener un rol activo y de investigar en todas esas piezas que se va a ir generando”. (Belén Santa-Olalla, 2016).

Al hablar del “enganche” nos referimos a la parte que la gente recordará, pero entonces si hablamos de una producción transmedia tenemos que plantearnos ¿Cuál es el “gancho”?, ¿De esto qué destaca?, ¿Qué es lo que recordarán? Un ejemplo de esto es la película Frozen como bien lo dice su director Chris Buck en el vídeo del “Making Off” de Frozen, *“la película cambió totalmente el día que encontramos la canción”*, haciendo referencia a la canción Let it Go, la cual no solo gustó sino que también hizo que la audiencia se motivara a crear sus propias versiones de la canción subiéndolas a Youtube o compartiéndolas mediante Facebook.

De esta manera, la película en mención logró que sus propios consumidores incrementaran la audiencia a la que llegaba por sí sola, tanto que incluso algunas personas solo por el hecho de escuchar una parodia de la canción o un cover, se interesaran por ver esta película. Existe una teoría americana llamada STAR (Something They’ll Always Remember – Algo que siempre recuerden) planteado por Nancy Duarte en su libro Resonate que menciona:

“The S.T.A.R. moment should be a significant, sincere, and enlightening moment during the presentation that helps magnify your big idea—not distract from it. ... S.T.A.R. moments create a hook in the audience’s minds and hearts.” (Duarte, 2010, p.148)

Duarte nos dice que *“el momento “STAR” debe ser un momento significativo, sincero y esclarecedor durante la presentación para que esta ayude a magnificar su gran idea sin distraerla de ella, el momento STAR crea un gancho en las mentes y los corazones de la audiencia.”*

Muchos de estos momentos STAR fueron presenciados por nosotros por ejemplo, la charla motivacional de Wallace en la película Braveheart, la frase “veo gente muerta” en la película El Sexto Sentido, la escena donde Jack rompe la puerta con un hacha persiguiendo a su esposa en la película El Resplandor, la frase I'll be back (Volveré) en Terminator, Neo esquivando balas en la película de Matrix, el playlist de la película Guardianes de la Galaxia, por poner algunos ejemplos, todos estos momentos, escenas o canciones marcaron un antes y un después al momento de su proyección que luego sirvieron para formar parte de la transmedia ya sea en una parodia, un cover, un dibujo o una animación, como lo planteó Duarte:

“Memorable moments are repeated and retransmitted so they cover longer distances”. (Duarte, 2010, p.167)

Los momentos memorables son repetidos y retransmitidos para que así cubran mayores distancias, a estos sujetos que repiten y retransmiten siempre lo hacen a grupos con el mismo interés, ya sea por una película, una serie, una canción, un juego, etc; que a su vez intentan generar conocimientos, que se presenta en la información publicada, a esto se le conoce como inteligencia colectiva, término acuñado por Pierre Levy que nos menciona:

“La ‘inteligencia colectiva’ se refiere a la producción y circulación del conocimiento dentro de la sociedad. Los participantes de éste intercambio trabajan juntos para resolver problemas e intercambiar información, en la era de la ‘inteligencia colectiva’ el arte funciona como un ‘atractor cultural’, que atrae y une a las personas con gustos afines para formar nuevas comunidades de conocimiento.” (Lévy, 1997, p.61)

Los claros ejemplos de inteligencia colectivas son los foros, esos lugares en la web donde se discuten temas de interés común, como un capítulo de una serie de televisión la cual muestra un final de episodio donde con una escena dramática y llamativa deja a la audiencia con ganas de ver más, la cual hará que se interesen y quieran saber qué pasará en el siguiente episodio pero no se conformarán con esperar

a que llegue la siguiente semana, buscarán la información en internet, crearán sus propias teorías, subirán sus análisis y verán los de otros como nos comenta Jenkins:

“En uno de los episodios de Lost, se mostró por un segundo un mapa de la isla y los fans, en un intento por entender mejor cómo la corporación Hanso realizaba sus actividades, congelaron la imagen y la pusieron en la web para que todos resolvieran el misterio juntos”. (Jenkins, 2013, p.81)

Este mapa fue puesto por los mismos creadores de Lost para que la audiencia se interesara más por la historia y siga siendo fiel a la serie, pues esta serie se transmitía en televisión y los fans tuvieron que grabar y posteriormente subirlo a la red para compartirlo con otros, es decir de un medio pasó a otro, a esto se le conoce como ecología mediática, siendo este enfoque teórico basado en aporte de investigaciones de Harold Innis, Marshall McLuhan, Neil Postman o Walter Ong.

Cabe mencionar que *“la palabra ecología implica el estudio de los ambientes: su estructura, contenido e impacto sobre la gente” (Postman, 1968). Esta palabra fue utilizada por Postman en una conferencia en el National Council of Teachers of English en 1968, esto quiere decir que el mensaje bien estructurado que es emitido, generará una reacción en la audiencia y esta respuesta no necesariamente será en el mismo medio que se emitió el mensaje, como también lo afirma McLuhan “ningún medio adquiere sentido o existencia de manera aislada, sino en constante interrelación con otros medios” (McLuhan 1964, p.43).*

Cuando nos referimos a que todos los medios se relacionan entre si estamos hablando de una convergencia de medios lo cual hace que las personas puedan enterarse de lo que está pasando por distintos medios, a esto se le llama “aldea global” que es un término propuesto por McLuhan y nos lo plantea de esta manera:

“La velocidad con que se mueve la información en la aldea global significa que cada acción humana o acontecimiento compromete a todos

los habitantes en cada una de sus consecuencias. La nueva adaptación humana al medio en función de la aldea global contraída debe considerar el nuevo factor de compromiso total de cada uno de nosotros en las vidas y acciones de todos. En la era de la electricidad y la automatización, el globo se convierte en una comunidad de continuo aprendizaje; un solo claustro en el que todos y cada uno, sin diferencias de edad, están comprometidos en un aprendizaje de vida". (McLuhan, 1964, p.41)

"Days Gone Bye" primer episodio de la serie de The Walking Dead que es una franquicia creada por Robert Kirkman, cuenta con una serie de televisión la cual muestra la historia de supervivientes en un apocalipsis zombi, pero esta historia no empezó en la televisión ya que en el 2003 se publicó el cómic de The Walking Dead donde contaba la misma historia de éstos supervivientes, a medida que avanzaba el tiempo se publicaron libros donde explican detalladamente la historia de algunos personajes y videojuegos basados en el mismo universo, como aseguran Montoya y Arango: *"En el año 2003 el guionista de historietas Robert Kirkman, junto con Image Comics, revivieron el apocalíptico mundo de los muertos vivientes con el lanzamiento de The Walking Dead"*.

Entonces The Walking Dead nos presenta un mundo apocalíptico donde los zombis se encargan de exterminar a la raza humana. Lo más importante en The Walking Dead no son los zombis, sino, las formas de sobrevivencia y la moral de los protagonistas en la historia, para explicar por qué The Walking Dead es transmedia nos explica Montoya en su artículo:

"Actualmente, hablar de The Walking Dead® implica hacer alusión no sólo a las historietas, sino también a una serie para televisión, a webseries, videojuegos, novelas impresas, aplicaciones para dispositivos móviles, perfiles en Facebook, cuentas en Twitter, blogs, trailers, mash ups, parodias, animaciones, performances, "escuelas para zombis" y hasta un

escenario donde los fanáticos pueden sentir en carne propia lo que es ser un caminante de la muerte o un sobreviviente”. (Montoya, 2015).

The Walking Dead nos plantea algo distinto en cada canal en el que se presenta, historias alternativas, mostrando una antesala de cómo eran y cómo van transformando a los personajes, por ejemplo, en el videojuego de The Walking Dead creado por Telltale Games, nos da la oportunidad de tomar decisiones en ese apocalipsis zombi, que a lo largo traen o no consecuencias; historias alternativas de los cómics que se enfocan en algunos personajes como también lo hacen los libros; la segunda serie de The Walking Dead llamada “Fear The Walking Dead” usa el mismo universo y reglas planteadas por Robert Kirkman pero los personajes y su historia están ambientadas en el momento en el que se expandió el virus zombi, el cual empezó antes de que apareciera en escena el protagonista de la serie principal “The Walking Dead” y esto nos ayuda a comprender cómo fue que inició el apocalipsis ya que no se explicó en ningún episodio de la serie principal, solo fueron supuestos y gracias al interés de la audiencia por querer saber más, es que se creó la segunda serie, para intentar explicar a detalle algunos sucesos, dejando a la vez un incierto que avive la curiosidad de la audiencia y mantener a la expectativa a sus seguidores.

Las personas se vuelven más dependiente de los medios de comunicación y vivimos en una aldea global ya que no solo nos enteramos de lo que sucede en tiempo real sino que también interactuamos teniendo esta información con otras personas, comparamos información, segmentamos y desmentimos la información falsa.

II. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

2.1 Formulación del problema de investigación.

2.1.1 Problema general.

¿Cuál es el rol de la narrativa transmedia en el episodio “Days Gone Bye” de la franquicia “The Walking Dead”?

2.2.2 Problemas específicos.

¿Cuál es el rol que cumplen los principios de la narrativa transmedia en el episodio “Days Gone Bye” de la franquicia “The Walking Dead”?

¿Cómo se presentan los componentes de la narrativa transmedia en el episodio “Days Gone Bye” de la franquicia “The Walking Dead”?

¿Cuáles son las estrategias de la narrativa transmedia usadas en el episodio “Days Gone Bye” de la franquicia “The Walking Dead”?

2.2 Justificación.

Surge la investigación de la narrativa transmedia porque es un campo no explorado ni explotado en nuestro país, el cual ayuda a la consolidación de una marca , adaptado a los actuales modelos de negocio que se requieren con los nuevos hábitos de consumo y ayudando maximizar las ganancias. además la narrativa transmedia ya era usada por el periodismo sin que estén conscientes de esto, antes de que emergieran las páginas web las noticias se expandían de la radio a la televisión, y de ahí al diario impreso y las publicaciones semanales. Los lectores, televidentes o radioescucha, a pesar de no contar con redes sociales, podían aportar sus relatos llamando por teléfono a las emisoras de radio o enviando cartas al correo de los lectores de los periódicos.

Con el surgimiento de nuevos medios y plataformas no hay medio informativo escrito o audiovisual que no invite a sus receptores a enviar informaciones, fotografías, vídeos o cualquier otro material textual que permita expandir el relato informativo.

La investigación dará a conocer los componentes de la narrativa transmedia para que esta pueda ser aplicada no solo a la industria del entretenimiento, sino también al periodismo, la educación y hasta en el ámbito político.

2.3 Relevancia.

Es importante estudiar las narrativas transmedias en estos tiempos por la convergencia de medios que al unir todos los ámbitos comunicativos como las fotografías, vídeos, textos, redes sociales, etc, logran la expansión y mejor comprensión de la información buscada esto quiere decir que cada medio tiene una forma diferente de capturar, manipular, almacenar y distribuir el mensaje.

Esto logra que se añada un puesto más de trabajo en las empresas, el transmedia producer, quien se encargará de la planificación a largo plazo, desarrollo, producción y continuidad narrativa en los múltiples medios, ocupándose de crear e implementar todas las medidas para lograr que la audiencia se sume y participe en la narrativa.

2.4 Contribución.

Con el análisis del rol que cumple la narrativa transmedia se puede segmentar sus partes y el proceso de elaboración de la transmedia, para aplicar este modelo en la educación y mejorar el proceso de aprendizaje y la generación de nuevos conocimientos, también en el periodismo logrando un mejor manejo de información y en el ámbito empresarial se logrará abarcar más público, la fidelización de clientes con la marca y en lo político se usará para las campañas consiguiendo que el candidato o partido tenga más seguidores que crean en lo que dice y voten por él, como también sirve para desmentir a algunos candidatos, gracias a que la información pasa a través de varios medios y logra captar más audiencia.

Cuando las personas vean la importancia que tiene la narrativa transmedia también se crearán cursos de transmedia con profesores especializados en transmedia y a la vez se crearán empresas dedicadas a las transmedia como ya existe en otros países, estas empresas producen y gestionan historias a través de múltiples medios y plataformas en el campo del entretenimiento, branding y organizaciones sin ánimo de lucro, pues este modelo puede ser aplicado en Perú para crear la primera empresa de especializada en transmedia.

2.5 Objetivos.

2.5.1 Objetivo general.

Analizar el rol de la narrativa transmedia en el episodio “Days Gone Bye” de la franquicia “The Walking Dead”.

2.5.2 Objetivos específicos.

Analizar el rol que cumple los principios de la narrativa transmedia en el episodio “Days Gone Bye” de la franquicia “The Walking Dead”.

Analizar los componentes de la narrativa transmedia en el episodio “Days Gone Bye” de la franquicia “The Walking Dead”.

Analizar las estrategias de la narrativa transmedia en el episodio “Days Gone Bye” de la franquicia “The Walking Dead”.

2.6 Supuestos.

2.6.1 Supuesto general.

La narrativa transmedia en el episodio “Days Gone Bye de la franquicia “The Walking Dead” ha permitido su difusión a través de diferentes medios convirtiéndolo en uno de los más exitosos fenómenos transmedias en la industria del entretenimiento.

III.MARCO METODOLÓGICO.

3.1 Metodología.

3.1.1 Tipo de estudio.

Enfoque cualitativo ya que la investigación cuenta con solo una unidad temática y este busca recolectar datos y analizarlos como lo afirma Hernandez, *“utiliza recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación y puede o no probar hipótesis en su proceso de interpretación”* (Hernández, 2003, p.6), y un es de tipo aplicado ya que esta investigación estudiará la posibilidad de que sea aplicada para solucionar problemas de la sociedad.

3.1.2 Nivel de investigación.

Es de nivel hermenéutico ya que identificará e interpretará cómo los componentes, principios y estrategias de la narrativa transmedia son aplicados en una serie de televisión para su posterior aplicación en otros campos.

3.1.3 Diseño.

Estudio de caso – transversal ya que se observará la unidad de estudio y se describirá cómo se desarrollan los componentes de la narrativa transmedia, como lo afirma Stake *“el estudio de caso ve la particularidad y la complejidad de un caso singular, para llegar a comprender su actividad en circunstancias importantes”* (2008, p.11), y es transversal porque los datos se analizarán en un momento dado.

3.2 Escenario de estudio.

Esta investigación es realizada en la ciudad de Lima, ya que es un sitio con fácil acceso a la información requerida para ésta investigación como bibliotecas e internet.

El primer episodio de la primera temporada de “The Walking Dead” llamado “Days Gone Bye” emitido el 31 de octubre del 2010 no es considerado como escenario ya que por la fecha de emisión no es del año actual pero el espacio cibernético si se considera área de estudio ya que a través de internet podemos encontrar el episodio en Youtube y algunas otras páginas, facilitando la obtención de éste material.

3.3 Caracterización del sujeto.

Days Gone Bye traducido al español como “Días pasados” o “Los viejos tiempos” es un volumen compuesto por 5 cómics y un episodio de televisión de la franquicia TWD, en esta se presenta al personaje principal Rick Grimes quien es un policía de Kentucky que estuvo en coma luego de recibir una bala en un tiroteo, despertándose del coma se encuentra en un hospital abandonado donde encuentra que los muertos se habían levantado de sus tumbas, él va a casa buscando a su familia pero no los encuentra y se topa con 2 sobrevivientes un señor y su hijo que le enseñan las reglas en el nuevo mundo, le dicen que si cree que su familia está viva deben estar en Atlanta porque tenían un centro de control de enfermedades y refugio, Rick se dirige a Atlanta pero se le acaba el combustible y encuentra un caballo en el cual se monta y sigue su camino, en la entrada a la ciudad la encuentra abandonada y a medida que se adentra ve a muchos zombis que lo persiguen el intentando huir con el caballo va en diferentes direcciones pero termina encerrado por la horda y cae del caballo, se esconde bajo un tanque mientras ve como los zombis devoran al caballo y otros se arrastran para alcanzarlo pero ve una escotilla por debajo del tanque y se mete y encierra, de pronto el encuentra un soldado muerto empieza a revisar si tiene armas o munición y el soldado convertido en zombi intenta atacarlo Rick le dispara y se aturde por el sonido en el ambiente cerrado, cuando piensa que todo está perdido escucha una voz en la radio del tanque que le habla a él y le dice que puede ayudar a sacarlo del lugar.

La serie estuvo nominada como mejor serie dramática en 2010 en los premios Globo de Oro, fue nombrada como uno de los 10 mejores programas por el American Film Institute Awards, en 2011 la nominaron a los premios WGA (Writers Guild of America), en este mismo año tuvo seis nominaciones a los Premios Saturn, y a su vez fue nombrada como la mejor serie dramática en los premios de la Crítica Televisiva, el episodio uno de la primera temporada que es la unidad de análisis tuvo tres nominaciones en los Premios Emmy del 2011.

El episodio de Days Gone Bye tuvo una audiencia de 5,345 millones de espectadores sólo en Estados Unidos esta cifra fue publicada por Robert Seidman en el 2010.

3.4 Plan de análisis o trayectoria metodológica.

Se recolectará información bibliográfica respecto al tema, tanto libros del tema, como tesis, artículos, conferencias grabadas hasta material creado por los mismos usuarios, tanto en español como en inglés.

Luego de recopilar la información se descompondrá el tema en distintos subtemas para poder entender la estructura de manera correcta y analizar los componentes que la conforman.

El análisis se hará a través de recolección de datos obtenidos en la ficha de observación que será el instrumento para ésta unidad de análisis, la cual estará estructurada por distintos elementos para un buen análisis de la narrativa transmedia, luego se interpretara los datos obtenidos de manera estructurada y se podrá llegar a una conclusión.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Para esta investigación se elaboró una ficha de observación que ayudará a conseguir los datos necesarios, para poder analizar e interpretar el rol de la narrativa transmedia, logrando que se tenga una fácil comprensión y que esta a su vez esté bien detallada.

Para este instrumento se usó la técnica de observación para poder recopilar los datos necesarios y tener una adecuada interpretación de la información obtenida, además se contrastó las informaciones obtenidas tanto de fuentes escritas como digitales, para así separar lo importante y útil para esta investigación como también para profundizar en el tema.

La ficha de observación fue de elaboración propia y se tomó en cuenta los subtemas que predominan en la narrativa transmedia para poder destacar cada elemento en las diferentes escenas.

Los datos obtenidos de la ficha de observación serán descritos para luego ser interpretados en la ficha de análisis para una mejor comprensión de éstos, dando a conocer los puntos importantes.

También se hizo una revisión bibliográfica para cerciorarse de que toda la información sea verídica, ya sea tanto de libros físicos como digitales, vídeos en internet sobre el tema y conferencias de ésta.

Se aplicó la V de Aiken para saber si el instrumento es válido para su aplicación en esta investigación.

cualitativo

Preguntas	experto 1	experto 2	experto 3	Suma	V
ITEM 1	1	1	1	3	100%
ITEM 2	1	1	1	3	100%
ITEM 3	1	1	1	3	100%
ITEM 4	1	1	1	3	100%
ITEM 5	1	1	1	3	100%
ITEM 6	1	1	1	3	100%
ITEM 7	1	1	1	3	100%
ITEM 8	1	1	1	3	100%

ITEM 9	0	0	1	1	33%
ITEM 10	1	1	1	3	100%
ITEM 11	1	1	1	3	100%
					94%

FICHA DE OBSERVACIÓN 001

CAPÍTULO: DAYS GONE BYE SERIE: THE WALKING DEAD.

ESCENA :

DIA :

			SI	NO	MEDIOS Y DESCRIPCIÓN
NARRATIVA TRANSMEDIA	PRINCIPIOS	EXPANSIÓN Y PROFUNDIDAD			
		CONTINUIDAD Y MULTIPLICIDAD			
		INMERSIÓN Y EXTRACCIÓN			
		CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS			
		SERIALIDAD			
		SUBJETIVIDAD			
		PERFORMANCE			
	COMPONENTES	GEOGRAFÍA			
		HISTORIA			
		PERSONAJES / RELACIONE			
	ESTRATEGIAS	FLASBACKS Y FLASHFORWARDS			
		NUEVOS PERSONAJES SECUNDARIOS			

3.6 Rigor científico

La investigación recopilará información para la interpretación de ésta ya que se recurrirá a la observación y opinión de expertos en el tema y así tener un respaldo válido sobre el tema. Los expertos evaluaron la ficha de observación y la matriz para dar su aprobación al instrumento para su aplicación en la investigación. Se realizó bajo los parámetros que acreditan la validez de la investigación. En la validación de la ficha de observación se aplica la fórmula de coeficiente de V de Aiken la cual arrojó un 91% lo cual indica que el instrumento es confiable.

3.7 Aspectos éticos.

La presente tesis cumple con los requisitos pedidos para su elaboración y toda información ha sido verificada y contrastada.

IV. Resultados

4.1 Descripción de resultados.

Luego de aplicar la ficha de observación viendo el primer episodio de la serie y registrar los elementos que contiene, se describe cómo se presentan y en qué medios para luego interpretar los datos y plasmarlos en ficha de análisis, el primer episodio de la serie se basa en la introducción de los personajes a la serie, pero aprovecha bien los elementos que componen a una producción transmedia, se presenta expansiones, profundidad y continuidad de la historia en los cómics y tomos de edición especiales para explicar ciertos puntos planteados en las escenas.

La historia principal se amplía cada vez más rápido gracias a la web, en el cual se puede encontrar los webisodios creados por la misma empresa para explicar algunos

momentos visto en el episodio y hacerle saber a la audiencia que el capítulo no termina en los 60 minutos de emisión en la televisión.

Las redes sociales también contribuyen a la expansión y profundidad de la serie ya que gracias a las elipsis presentadas en la serie y los dramas vistos, la audiencia genera contenidos para pedir una explicación o ayudar a que otros puedan comprender lo que se ha podido observar durante el capítulo, además genera comunidades con un interés común el cual es la serie, este es un claro ejemplo de la inteligencia colectiva ya que los consumidores se vuelven productores y pasan a ser llamados prosumidores, produciendo y circulando conocimiento, es decir que plantean sus propias teorías las cuales son apoyadas o refutadas por otros prosumidores, intentan resolver problemas e intercambian información para beneficio de todos.

Los eventos temáticos de la serie la escuela de zombis, los mashups, apoyan a la inmersión y extracción ya que la audiencia puede vivir en carne propia lo que siente un sobreviviente o como es ser un zombi, acercando al público a la serie para fidelizar las audiencias, además gracias a los videojuegos, las aplicaciones para dispositivos móviles acompañan a la misma serie y cómic en la construcción de mundos, dando a conocer datos extras de la historia principal. Esto también se ve reflejado en la performance ya que la audiencia interactúa hablando sobre la serie usando estas aplicaciones, jugando los videojuegos, creando las comunidades y grupos de Facebook con la temática de la serie, los blogs explicando las teorías y discutiendo sobre ellas con otras personas de la audiencia.

La narrativa transmedia en la serie abarca 3 ramas de las comunicaciones, audiovisuales por la producción que demanda crear la serie, desde el escribir el guion, conseguir las locaciones y grabar las escenas, hasta la edición en post producción de los personajes tanto humanos como zombis. La publicidad está presente tanto en las estrategias de expansión como en la multiplicidad, inmersión y extracción de la

narrativa transmedia en la historia, ya que estas intentan satisfacer las necesidades de la audiencia creando publicidades para el aumento de audiencia de la serie para expandir la historia a través de distintos medios, como los webisodios, los eventos, los parques de atracciones, los contenidos para dispositivos móviles y el merchandising, también abarca el rubro de la comunicación organizacional ya que la empresa, en este caso la franquicia, planifica, ejecuta y evalúa proyectos de comunicación para mantener siempre la imagen de la empresa ya sea fidelizando a los clientes haciéndolos partícipes de sus episodios gracias a la “escuela de zombis” como los parques de atracciones para que la audiencia viva en carne propia las experiencias de los personajes creados en la historia, estas estrategia se ven plasmadas en la gran cantidad de audiencia que tuvo la emisión del episodio como en las discusiones que se presentaban en la web y el gran éxito que ha tenido la serie.

El resultado de la investigación revela que los elementos de la narrativa transmedia están presentes y que cada uno de ellos contribuye tanto de manera individual como en conjunto a la difusión para que esta serie logre ser el máximo exponente transmedia en la industria del entretenimiento.

A continuación se verá las fichas de observación divididas por escenas y completadas de acuerdo a lo presentado en el capítulo con una descripción de en qué otros medios se vio estos componentes, y se verán también las fichas de análisis donde se interpretan las descripciones de las estrategias utilizadas para la expansión y difusión del episodio, además se acompaña de unas imágenes para que sirvan de apoyo a la interpretación y a su vez prueba la veracidad de las descripciones según lo presentado en cada escena.

FICHA DE OBSERVACIÓN 001

CAPÍTULO: DAYS GONE BYE SERIE: THE WALKING DEAD.

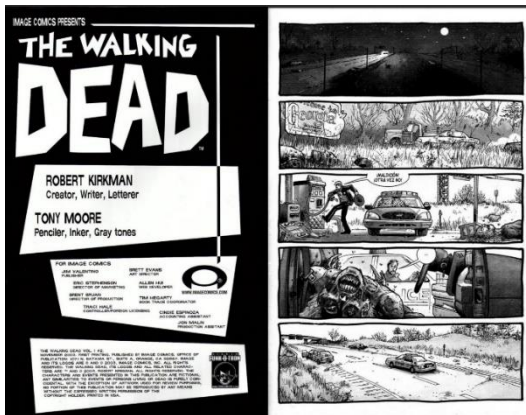
ESCENA : 1 DIA : 12 – 05 – 17

			SI	NO	MEDIOS Y DESCRIPCIÓN
NARRATIVA TRANSMEDIA	PRINCIPIOS	EXPANSIÓN Y PROFUNDIDAD	✓		<p>Comic: La primera escena donde se presenta al personaje Rick, buscando gasolina para un auto, es expandida dentro de la serie, en la cual se encuentra con un zombi y tiene que dispararle.</p> <p>Web: Se presenta al personaje, un tanto desconcertado y adolorido, en un mundo caótico pero no como inició o se llegó hasta ese momento, surgen blogs y comunidades explicando sus teorías sobre esto.</p>
		CONTINUIDAD Y MULTIPLICIDAD	✓		<p>Comic: Parte de la escena presentada también se ve en el comic.</p>
		INMERSIÓN Y EXTRACCIÓN	✓		<p>España: Se creó un parque de atracciones basado en la serie donde el público puede formar parte de las escenas de los episodios.</p>
					<p>Eventos: En los eventos como comic-con y presentaciones donde las personas hacen cosplay, es decir, se visten de los personajes.</p>
		CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS	✓		<p>Eventos: Los eventos con temáticas de la serie refuerzan la construcción de mundos ya que los creadores explican detalladamente lo visto en la escena para la comprensión de los consumidores.</p>
		SERIALIDAD	✓		<p>Blogs: En la escena se presenta al personaje disparándole a una niña zombi, pero no explica cómo se inició el apocalipsis y surgen varias teorías.</p>
		SUBJETIVIDAD		✓	
		PERFORMANCE		✓	

NARRATIVA TRANSMEDIA	COMPONENTES	GEOGRAFÍA	✓		La escena inicia presentando un mundo caótico, con autos volteados y mal estacionados, sin personas en el entorno y unos cuantos cadáveres en descomposición.
		HISTORIA	✓		La primera escena del episodio se ve a un policía yendo a buscar gasolina en un lugar abandonado, hasta que se encuentra con un zombi pero no se sabe cómo inició, aquí hay una elipsis.
		PERSONAJES / RELACIONES	✓		Se ve al personaje principal Rick, que es un policía que se encuentra con una niña, él pensaba que la niña estaba viva y perdida, pero la niña era un zombi, se forma la primera relación, entre superviviente y zombi.
	ESTRATEGIAS	FLASBACKS Y FLASHFORWARDS	✓		La escena empieza con el mundo caótico y el personaje principal con unas heridas, esto indica que es un adelanto de lo que se verá.
		NUEVOS PERSONAJES SECUNDARIOS		✓	

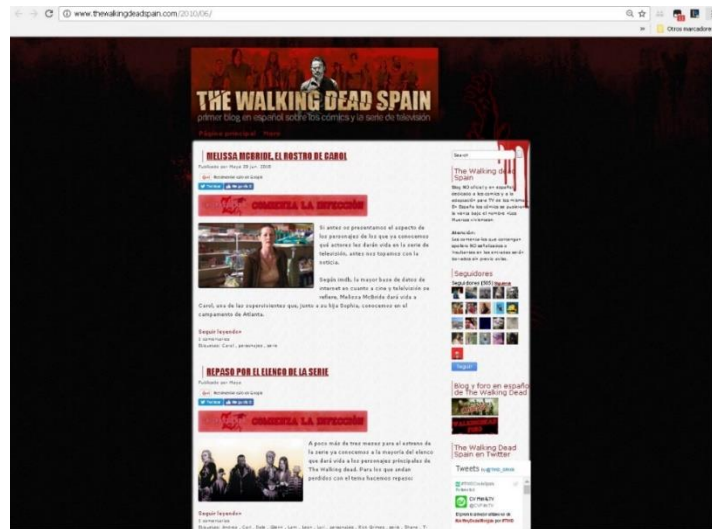
Ficha de análisis 001

La serie inicia con un elipsis, se ve al personaje principal Rick, un policía en búsqueda de gasolina y encuentra una gasolinera con autos chocados, volteados pero sin personas ni gasolina, cuando escucha unos pasos y ve a una niña, al acercarse y pasarle la voz la niña voltea y era un zombi, el con su cara de sorprendido y miedo, saca su pistola y le dispara. Esta elipsis llama a la audiencia a querer averiguar cómo inició este apocalipsis, la escena no fue vista por completo en el comic por eso también incluye elipsis, así que los consumidores se vuelven prosumidores creando sus propias teorías sobre el inicio de este apocalipsis zombi, en la web y compartiéndolas entre ellos, formando debates sobre cuál es la teoría más precisa y creíble, esto ayuda a que la historia se expanda.



Comic #1

Cosplay Rick Grimes



Blog The Walking Dead Spain

FICHA DE OBSERVACIÓN 001

CAPÍTULO: DAYS GONE BYE SERIE: THE WALKING DEAD.

ESCENA : 2 DIA : 12 – 05 – 17

			SI	NO	MEDIOS Y DESCRIPCIÓN
NARRATIVA TRANSMEDIA	PRINCIPIOS	EXPANSIÓN Y PROFUNDIDAD	✓		Youtube: Las tomas en la escena presentada son lugares y el nombre de los actores, esto es replicado en vídeos en la web con comentarios de la audiencia, las cuales generan teorías, sobre esos lugares. Facebook: Las personas crean grupos de Facebook (comunidades) para hablar sobre la serie.
		CONTINUIDAD Y MULTIPLICIDAD	✓		Comic: Algunas de los lugares presentados en la escena, aparecen en los cómics más avanzados.
		INMERSIÓN Y EXTRACCIÓN	✓		España: Parte de las locaciones de la escena se ven en los parques de atracciones.
		CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS	✓		Web: Se crean páginas web, como la oficial de la franquicia, en la cual te explican un poco sobre los lugares y personajes que aparecen en esta escena, a su vez también se crean las “wikis” creadas por los fans para explicar las escenas, describir personajes, etc.
		SERIALIDAD		✓	
		SUBJETIVIDAD		✓	
		PERFORMANCE	✓		Web: La creación de las Wikis hace que los consumidores se vuelvan prosumidores intentando resolver dudas o enigmas presentados en la escena por las elipsis.

NARRATIVA TRANSMEDIA	COMPONENTES	GEOGRAFÍA	✓		Las locaciones en esta escena al igual que en la primera se presentan como lugares desolados y casi destrozados, reforzando la idea del mundo caótico.
		HISTORIA	✓		Esta escena también incluye elipsis ya que no se presenta por primera vez distintas locaciones pero que no se vieron en la primera escena y que serán vistas más adelante.
		PERSONAJES / RELACIONES	✓		Se presentan a 3 personajes de los cuales ya conocemos al principal Rick, el segundo personaje presentado es otro policía ya que tiene el mismo uniforme que el principal, y el último personaje es una mujer.
	ESTRATEGIAS	FLASBACKS Y FLASHFORWARDS	✓		Las locaciones presentadas sugieren que son parte de la historia que veremos más adelante o que ocurrieron antes de las escenas ya vistas, ya que la historia contiene elipsis, muchas de estas serán explicadas más adelante.
		NUEVOS PERSONAJES SECUNDARIOS	✓		Se presentan a 2 personajes nuevos, uno es policía ya que tiene el mismo uniforme del personaje principal, y la otra es una mujer pero no hay más referencia de ella.

Ficha de análisis 002

Las elipsis presentadas en la escena, por las locaciones no vistas son unos flasbacks y flashforwards de la serie, esto hace que la audiencia cree páginas, comunidades y wikis para intentar explicar y debatir sobre lo presentado, lo que creen que pasará, ayudando a su expansión y cautivando más audiencia. El subir a la red esta escena hace que las personas puedan verla todas las veces que quieran para analizar hasta el último detalle que pasó desapercibido en la primera vista. La audiencia puede ir a los parques de atracciones a vivir parte de la serie y saber qué se siente ser un “walker” o un sobreviviente.



Rick Comic / Serie

TWD Intro Youtube



Nuevos Personajes

CHA DE OBSERVACIÓN 003

CAPÍTULO: DAYS GONE BYE SERIE: THE WALKING DEAD.

ESCENA : 3 DIA : 12 – 05 – 17

			SI	NO	MEDIOS Y DESCRIPCIÓN
NARRATIVA TRANSMEDIA	PRINCIPIOS	EXPANSIÓN Y PROFUNDIDAD	✓		Web: Se crean wikias para explicar más sobre la relación que tienen los personajes.
		CONTINUIDAD Y MULTIPLICIDAD		✓	
		INMERSIÓN Y EXTRACCIÓN	✓		Eventos: Se crean eventos temáticos en los cuales las personas hacen cosplays, disfrazándose de los personajes de la serie.
		CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS	✓		Vida real: Se presenta el mundo del policía, en su patrulla y acudiendo a los sitios donde está presente la delincuencia para detenerlos.
		SERIALIDAD		✓	
		SUBJETIVIDAD	✓		Web: El discurso del personaje secundario es replicado en la web.
		PERFORMANCE		✓	Web: La conversación de ambos personajes abre la discusión de si hay un principal y secundario o ambos son principales.

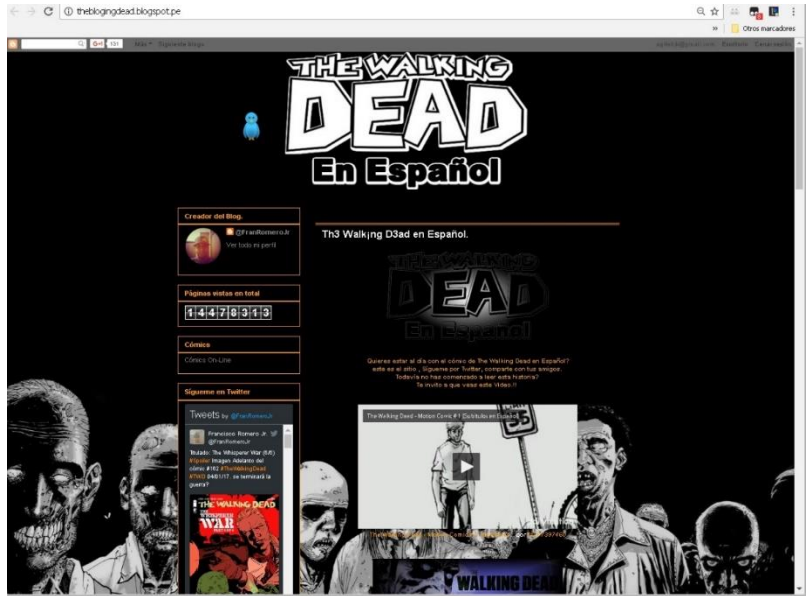
NARRATIVA TRANSMEDIA	COMPONENTES	GEOGRAFÍA	✓		Se presenta el estereotipo de policía, que consumen algo de comida rápida en su auto patrullero con su compañero y que esperan la llamada de auxilio para acudir al lugar de los hechos.
		HISTORIA	✓		Ambos personajes hablan de parte de su vida, pero esto aún no ha sido presentado, lo cual es una elipsis más para generar interés en la audiencia.
		PERSONAJES / RELACIONES	✓		Se presentan a ambos personajes como policías y compañeros de patrulla, al parecer son amigos desde hace mucho tiempo, ambos se preocupan por el otro y comentan sobre sus vidas privadas.
	ESTRATEGIAS	FLASBACKS Y FLASHFORWARDS		✓	
		NUEVOS PERSONAJES SECUNDARIOS	✓		

Ficha de análisis 003

La conversación presentada en la escena, genera intriga sobre la relación que tiene los personajes con su entorno y se crean, esto abre el debate de los personajes ya que ambos son compañeros de trabajo pero se refuerza el esquema de apoyo que tienen los policías que aparentan ser personas duras y frías pero que en realidad sienten y tienen problemas como el resto, el debate se genera en la web cuando se discute el protagonismo de ambos personajes, si hay un principal y secundario o ambos son principales.



Cosplay de Rick y Shane



The blogging Dead Perú



The Walking Dead Experience Houston

FICHA DE OBSERVACIÓN 004

CAPÍTULO: DAYS GONE BYE SERIE: THE WALKING DEAD.

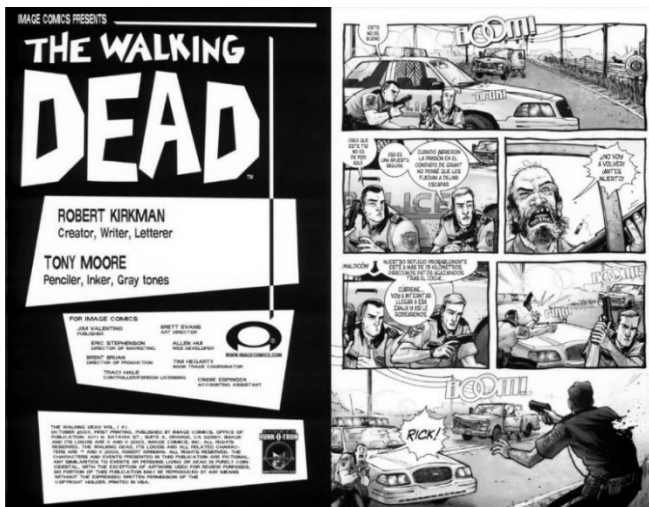
ESCENA : 4 DIA : 13 – 05 – 17

			SI	NO	MEDIOS Y DESCRIPCIÓN
NARRATIVA TRANSMEDIA	PRINCIPIOS	EXPANSIÓN Y PROFUNDIDAD	✓		Comic: Se presenta la escena de la persecución y tiroteo en el comic.
					Web: El disparo que recibió Rick fue replicado en la web, ya que las comunidades debaten que tan grave fue y esto como afectaría.
		CONTINUIDAD Y MULTIPLICIDAD		✓	
		INMERSIÓN Y EXTRACCIÓN		✓	
		CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS		✓	
		SERIALIDAD		✓	
		SUBJETIVIDAD	✓		Web: Se enfatiza en la petición de Rick a su compañero Shane de no contarle a su esposa que le dispararon y se genera discusión en redes sobre si está bien o no lo que dijo.
		PERFORMANCE	✓		Web: Los prosumidores plantean teorías y expanden la historia en las redes sociales.

NARRATIVA TRANSMEDIA	COMPONENTES	GEOGRAFÍA	✓		Se presenta con coches de policía persiguiendo a otros autos, policías y ladrones con armas y un tiroteo entre ellos.
		HISTORIA	✓		Se presenta en la escena una persecución policial, en la que luego de detener el carro se convierte en un tiroteo entre policías y ladrones.
		PERSONAJES / RELACIONES	✓		Se ve a Rick y Shane acudiendo a la persecución policial y se encuentran con más compañeros de trabajo, hablan sobre la persecución y que deben mantenerse concentrados.
	ESTRATEGIAS	FLASBACKS Y FLASHFORWARDS		✓	
		NUEVOS PERSONAJES SECUNDARIOS	✓		Aparecen varios personajes secundarios que son policías, algunos compañeros de Rick, algunos del pueblo cercano y los ladrones que intentan huir y luego empiezan a disparar.

Ficha de análisis 004

El guiño a las típicas escenas de acción como persecuciones policiales o tiroteos genera interés en la audiencia, los debates creados en la web y la interacción con nuevos personajes expanden el mundo narrativo y gracias al drama de las relaciones interpersonales de los personajes cautivan y llaman a la atención del público, se celebra por parte de los fans de la serie el compañerismo y lealtad del personaje Shane con Rick, pero los seguidores del cómic saben que no todo es como se presenta, aquí se forma consumidores con parte de la trama avanzada que explican a los nuevos sobre parte de la historia incluyendo algunos spoilers.



The Walking Dead Comic



Shane Walsh

FICHA DE OBSERVACIÓN 005

CAPÍTULO: DAYS GONE BYE

SERIE: THE WALKING DEAD.

ESCENA : 5

DIA : 13 – 05 – 17

			SI	NO	MEDIOS Y DESCRIPCIÓN
NARRATIVA TRANSMEDIA	PRINCIPIOS	EXPANSIÓN Y PROFUNDIDAD	✓		Web: Las tomas de la escena mostrada se ven replicadas en las comunidades virtuales intentando explicar lo sucedido. Cómic: En el comic se ve la escena con unos cuantos cuadros que no aparecen en la serie, pero que ambos dan a comprender el mundo en el que se encuentra el protagonista.
		CONTINUIDAD Y MULTIPLICIDAD	✓		Cómic: El comic sigue el mismo planteamiento del autor, con distintas tomas/cuadros pero sin perder la coherencia.
		INMERSIÓN Y EXTRACCIÓN	✓		Merchandising: La frase mostrada en la escena “Don’t open, dead inside” se usó para portada de cuadernos, cases de celulares, tazas y más
		CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS	✓		Eventos: Eventos realizados en varios países incluyendo a Perú en el Día del cómic, se usaron tomas de la escena.
		SERIALIDAD		✓	
		SUBJETIVIDAD		✓	
		PERFORMANCE	✓		Web: En la escena se presenta unas puertas del hospital bloqueadas donde dice que no se debe abrir, pero no se ve cómo se llegó hasta ese punto así que la audiencia empieza la discusión para llegar a la conclusión de lo que pasó en ese lugar.

NARRATIVA TRANSMEDIA	COMPONENTES	GEOGRAFÍA	✓		Un cuarto de hospital que ha sido abandonado por mucho tiempo, los pasillos del hospital con las cosas tiradas por distintos sitios, huecos en la pared ocasionado por balas, sangre esparcida y cadáveres en el piso.
		HISTORIA	✓		Shane visita a su amigo Rick en el hospital, Rick en su estado de coma logra ver a Shane cuando le habla resulta que era algo que pasó hace días, al salir de la habitación encuentra el hospital destrozado, sale del hospital y encuentra varios cadáveres apilados en la calle, en esta escena se hace uso de las elipsis para cautivar a la audiencia a que se pregunte y tome interés en averiguar qué pasó.
		PERSONAJES / RELACIONES		✓	
	ESTRATEGIAS	FLASBACKS Y FLASHFORWARDS		✓	
		NUEVOS PERSONAJES SECUNDARIOS	✓		Si bien no se presentan personajes vivos, se ve que en el hospital donde está Rick hay muchos zombis, cadáveres y equipo militar.

Ficha de análisis 005

El uso de elipsis en la escena logra interesar a la audiencia, averiguar qué pasó con el amigo de Rick, por qué parece que hubiera pasado demasiado tiempo, por qué el hospital está destrozado y la mítica frase “Don’t open, dead inside” ha servido para que tanto el público como la empresa pueda generar contenido y merchandising con la frase, como protectores de celular, tapas de cuadernos, etc, además se crea una serie web la cuenta cuentan historias de ciertos personajes o momentos que no se logran ver en la serie, así expanden más la historia y afianzan a la audiencia.



Evento día del cómic - Perú



Cuaderno – Don't open, dead inside



Rick en el hospital

FICHA DE OBSERVACIÓN 006

CAPÍTULO: DAYS GONE BYE SERIE: THE WALKING DEAD.

ESCENA : 6 DIA : 13 – 05 – 17

			SI	NO	MEDIOS Y DESCRIPCIÓN
NARRATIVA TRANSMEDIA	PRINCIPIOS	EXPANSIÓN Y PROFUNDIDAD	✓		Web: El contenido observado en la escena es circulada en las redes con la creación de discusiones, análisis en vídeo y memes.
		CONTINUIDAD Y MULTIPLICIDAD	✓		Cómic: Tomas de la escena son vistas en el cómic con ligeros cambios
					Web: Creación de contenidos relacionados a la serie y de humor sobre la escena.
		INMERSIÓN Y EXTRACCIÓN		✓	
		CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS		✓	
		SERIALIDAD		✓	
		SUBJETIVIDAD	✓		Web: El zombi que aparece cuando Rick coge una bicicleta no era un personaje con rol importante pero la audiencia se encargó de darle protagonismo en las redes.
PERFORMANCE		✓			

NARRATIVA TRANSMEDIA	COMPONENTES	GEOGRAFÍA	✓		Calles vacías, casas abandonadas, personas que se esconden para no ser vistas por los zombis.
		HISTORIA	✓		Esta escena incluye 2 elipsis, el de un zombi cortado a la mitad que estaba tirado al lado de una bicicleta y que no se explica qué cómo llegó el zombi a ese estado, y cuando Rick va a su casa a buscar a su familia y pero esta no se encuentra y la casa está sin muchas de sus pertenencias.
		PERSONAJES / RELACIONES	✓		Aparecen 2 zombis nuevos y 2 personas, estas al parecer son familia (padre – hijo) y encuentran a Rick sentado frente a su casa.
	ESTRATEGIAS	FLASBACKS Y FLASHFORWARDS		✓	
		NUEVOS PERSONAJES SECUNDARIOS	✓		Los 2 nuevos personajes son familia y están ocultándose de los zombis, se encuentran con Rick y ellos pensaban que él era un zombi o que había sido mordido.

Ficha de análisis 006

La inclusión de elipsis en esta escena y el protagonismo que la audiencia le da a ciertos elementos presentados, hacen que la historia se expanda por varios medios, logrando que la misma franquicia creara unos webisodios, dando a conocer quién era la zombi que estaba al lado de la bicicleta, ampliando el mundo narrativo, la audiencia empieza a generar contenido referente a lo visto en la escena, con imágenes de ciertos detalles, publicaciones sobre su teorías de los personajes y comentarios apoyando o refutando dichas teorías, además de los ya conocidos memes.



Paralelismo (Cómic - Serie)



Paralelismo (Cómic - Serie)



Contenido creado por los fans.

FICHA DE OBSERVACIÓN 007

CAPÍTULO: DAYS GONE BYE

SERIE: THE WALKING DEAD.

ESCENA : 7

DIA : 13 – 05 – 17

			SI	NO	MEDIOS Y DESCRIPCIÓN
NARRATIVA TRANSMEDIA	PRINCIPIOS	EXPANSIÓN Y PROFUNDIDAD	✓		Redes Sociales: Las comunidades crean discusiones sobre la escena. Youtube: Algunas personas suben reviews de lo visto en la escena y dan su punto de vista.
		CONTINUIDAD Y MULTIPLICIDAD	✓		Cómic: Sigue le hilo de la historia del personaje Morgan. Web: Los prosumidores se encargaron de crear historias alternas sobre la vida del personaje Morgan.
		INMERSIÓN Y EXTRACCIÓN		✓	
		CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS		✓	
		SERIALIDAD		✓	
		SUBJETIVIDAD	✓		Redes Sociales: La historia de Morgan y su esposa convertida en zombi fue tema de discusión e investigación por parte de la audiencia.
		PERFORMANCE	✓		Web: Creación de historias alternas sobre Morgan.

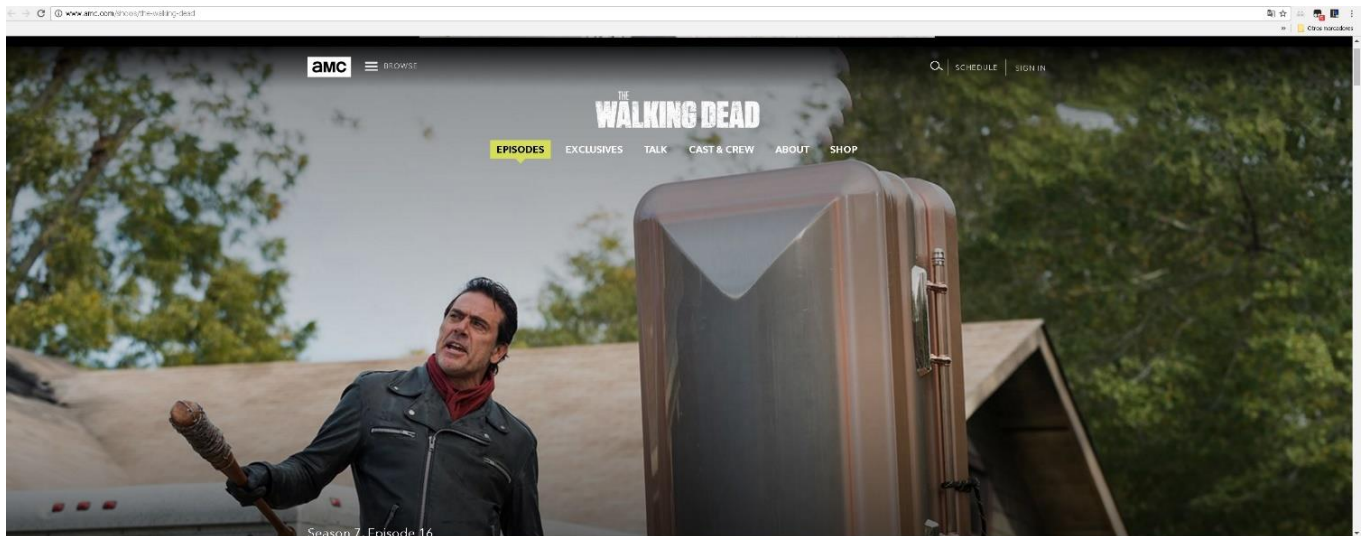
NARRATIVA TRANSMEDIA	COMPONENTES	GEOGRAFÍA	✓		Una casa truncada, con las cortinas impidiendo que entre luz de la calle hacia dentro ni que salga de la casa hacia fuera de esta, se usan velas por la falta de energía eléctrica.
		HISTORIA	✓		Luego del golpe que sufrió Rick por parte de Duane (hijo de Morgan), despierta en una cama amarrado, Morgan interroga a Rick sobre su herida y lo amenaza por si intenta hacer algo en contra de ellos, cuando están comiendo suena la alarma de un carro y aparece la esposa zombi de Morgan.
		PERSONAJES / RELACIONES	✓		Morgan y Duane empiezan a confiar en Rick. Rick confía en Morgan porque ve que es un padre preocupado por su hijo y buscando sobrevivir.
	ESTRATEGIAS	FLASBACKS Y FLASHFORWARDS		✓	
		NUEVOS PERSONAJES SECUNDARIOS	✓		La esposa de Morgan convertida en zombi llama la atención por las reacciones que causa en los demás personajes.

Ficha de análisis 007

Los nuevos personajes amplían el mundo narrativo dando a conocer que los detalles de la epidemia y explicándole al personaje principal como cambió el mundo al que él estaba acostumbrado luego que despertó del coma, la expansión y continuidad con el hilo principal de la historia logran que la audiencia se interese por conocer más sobre lo que sucede dentro de la serie, por ejemplo, saber quién son estos personajes nuevos, por qué están aparecieron cerca de la casa del personaje principal si él no los conocía y hasta dónde pueden llegar estos personajes en la historia principal, esto es replicado en la web gracias al trabajo de los creadores de la serie y los prosumidores.



Comparación (Cómic - Serie).



Página Web de la serie.

FICHA DE OBSERVACIÓN 008

CAPÍTULO: DAYS GONE BYE

SERIE: THE WALKING DEAD.

ESCENA : 8

DIA : 14 – 05 – 17

			SI	NO	MEDIOS Y DESCRIPCIÓN
NARRATIVA TRANSMEDIA	PRINCIPIOS	EXPANSIÓN Y PROFUNDIDAD	✓		<p>Web: Se plantean teorías en las comunidades virtuales sobre la posible supervivencia de la familia de Rick.</p> <p>Cómic: Se transmite la historia de Rick y Morgan en la estación de policía pero con algunos ligeros cambios entre ambas versiones.</p>
		CONTINUIDAD Y MULTIPLICIDAD	✓		<p>Web: Se crea webisodios donde se añaden microhistorias sobre algunos personajes secundarios.</p>
		INMERSIÓN Y EXTRACCIÓN	✓		<p>Eventos: Cosplays en los eventos de la serie.</p>
		CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS	✓		<p>Cómic: Se da a conocer un poco más del mundo donde sucede la historia, se relaciona las ubicaciones entre la casa de Rick, el departamento de policía y el camino que van a seguir.</p> <p>Eventos: Se recrean los lugares vistos en la serie, como el departamento de policía.</p>
		SERIALIDAD		✓	
		SUBJETIVIDAD	✓		<p>Web: La audiencia le da más protagonismo a Morgan debido a la participación que tuvo en esta escena.</p>
		PERFORMANCE	✓		<p>Web: Se abren debates debido a la conversación que tuvieron los personajes y la posibilidad de que la familia de Rick esté viva.</p>

NARRATIVA TRANSMEDIA	COMPONENTES	GEOGRAFÍA	✓		Calle con un zombi, estación de policía abandonada pero llena de armas.
		HISTORIA	✓		Se intenta aclarar una elipsis haciendo referencia a que la familia de Rick aún está viva y cuál es el mejor lugar para buscarlos y refugiarse.
		PERSONAJES / RELACIONES	✓		Rick y Morgan logran tener confianza entre ellos gracias a la ayuda que le da Rick.
	ESTRATEGIAS	FLASBACKS Y FLASHFORWARDS		✓	
		NUEVOS PERSONAJES SECUNDARIOS		✓	

Ficha de análisis 008

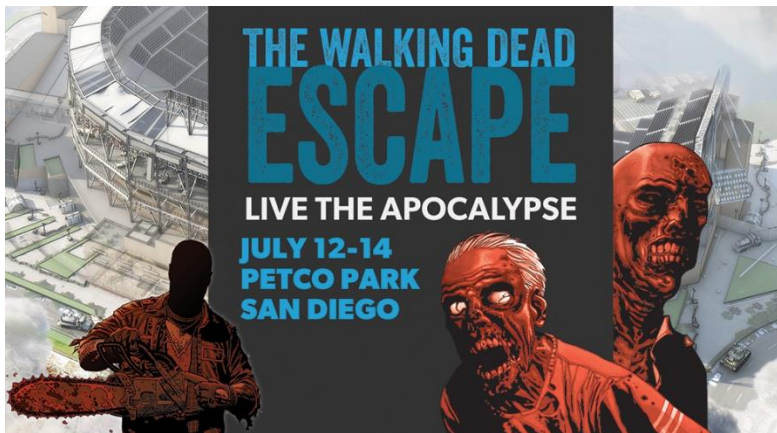
El cómic ayuda a comprender mejor ciertos aspectos presentados en la serie ya que los personajes lograron entrar en confianza, estos son ampliados por los usuarios en la web generando interés en profundizar hasta en el más mínimo detalle presentado en la escena por ejemplo, el saber qué pasó con él compañero de Rick, Morgan seguirá en la historia o sólo será un personaje pasajero, en los webisodios creados por AMC se cuenta la historia del compañero de Rick y como llegó hasta ese estado, se expande el mundo narrativo.



Comparación (Cómic – Serie).



Departamento de policía.



The Walking Dead Escape - San Diego

FICHA DE OBSERVACIÓN 009

CAPÍTULO: DAYS GONE BYE

SERIE: THE WALKING DEAD.

ESCENA : 9

DIA : 14 – 05 – 17

			SI	NO	MEDIOS Y DESCRIPCIÓN
NARRATIVA TRANSMEDIA	PRINCIPIOS	EXPANSIÓN Y PROFUNDIDAD	✓		Webisodios: Se crean episodios que saldrán a través de internet para conocer la vida de algunos personajes secundarios presentes en la escena.
					Cómic: Se replica la escena en que Rick mata a la zombi que tiene el cuerpo a la mita.
		CONTINUIDAD Y MULTIPLICIDAD	✓		Webisodios: El episodio "A New Day" cuenta la vida de Hannah la zombi cortada hasta la mitad.
					Redes sociales: Creación de discusiones sobre historias alternas de la vida de los personajes secundarios.
		INMERSIÓN Y EXTRACCIÓN		✓	
		CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS		✓	
		SERIALIDAD		✓	
		SUBJETIVIDAD	✓		Página web: Se le da importancia a algunos personajes secundarios con sus spin-offs.
Redes sociales: Las personas crean historias sobre la vida de estos personajes.					
PERFORMANCE	✓		Web: La elipsis llama al público a investigar sobre la vida de los personajes secundarios y estos participan activamente en las redes sociales y blogs.		

NARRATIVA TRANSMEDIA	COMPONENTES	GEOGRAFÍA	✓		Calles con autos abandonados por donde ya pasó Rick y calle llena de zombis en la casa donde se refugió Morgan.
		HISTORIA	✓		La escena hace referencia a la piedad que se le tiene a las personas que murieron y se convirtieron en zombi, pero incluye una elipsis ya que la escena termina con Morgan apuntándole a su esposa en la cabeza pero no se sabe si dispara.
		PERSONAJES / RELACIONES	✓		Rick se muestra como una persona piadosa intentando acabar con el “sufrimiento” de la zombi cortada a la mitad. Morgan dispuesto a dispararle a su esposa zombificada empieza a llorar por recordar los buenos momentos vividos y el cariño que le tiene.
	ESTRATEGIAS	FLASBACKS Y FLASHFORWARDS		✓	
		NUEVOS PERSONAJES SECUNDARIOS		✓	

Ficha de análisis 009

La escena cuenta con 2 personajes vistos en escenas anteriores pero que llaman al interés de la audiencia por el protagonismo que se les da, los productores crean spin-offs sobre estos personajes para que la audiencia los conozca y se expanda el mundo narrativo, el comic presenta algo parecido a la escena vista y la elipsis al final de la escena sugiere y genera un debate en redes sociales sobre si Morgan llega a matar o no a su esposa que está convertida en zombi y si se le volverá a ver en otros episodios..



Comparación (Cómic - Serie)



Jenny Jones (zombificada)

FICHA DE OBSERVACIÓN 010

CAPÍTULO: DAYS GONE BYE

SERIE: THE WALKING DEAD.

ESCENA : 10

DIA : 14 – 05 – 17

			SI	NO	MEDIOS Y DESCRIPCIÓN
NARRATIVA TRANSMEDIA	PRINCIPIOS	EXPANSIÓN Y PROFUNDIDAD	✓		Redes sociales: se debate sobre la relación que tiene Shane con la esposa de Rick.
		CONTINUIDAD Y MULTIPLICIDAD		✓	
		INMERSIÓN Y EXTRACCIÓN		✓	
		CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS	✓		Web: Se discute sobre las funciones que tendrán los nuevos personajes presentados en la serie.
		SERIALIDAD		✓	
		SUBJETIVIDAD	✓		Blogs: la presencia de nuevos personajes y la relación de Shane con Lori es tema de discusión en los blogs.
		PERFORMANCE	✓		Youtube: La relación de Lori y Shane mientras Rick anda buscando a su familia da pie a vídeos analizando los posibles escenarios, cuando se entere Lori que Rick está vivo.

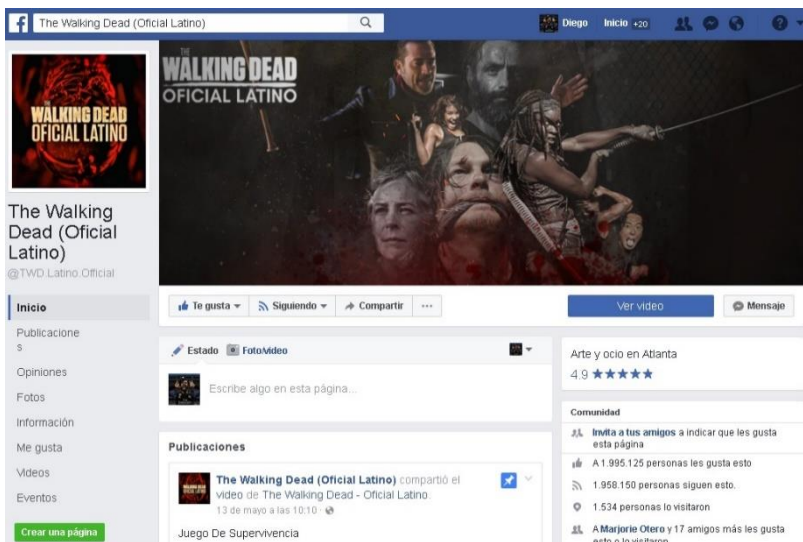
NARRATIVA TRANSMEDIA	COMPONENTES	GEOGRAFÍA	✓		Autopista desolada, campamento de sobrevivientes.
		HISTORIA	✓		Rick intenta contactarse por radio con cualquiera que esté escuchando o transmitiendo, el campamento de sobrevivientes donde está su familia y amigo lo oyen pero no reconoce la voz por la mala recepción, surge un drama por la relación de su esposa con su mejor amigo.
		PERSONAJES / RELACIONES	✓		Rick como el padre preocupado por su familia y en búsqueda de esta. Shane el amigo de Rick está protegiendo a su familia. Lori es la esposa de Rick y está teniendo una relación con Shane. Carl hijo de Rick y Lori está preocupado porque su mamá quiere ir a la ciudad que está infestada de zombis a buscar ayuda.
	ESTRATEGIAS	FLASBACKS Y FLASHFORWARDS		✓	
		NUEVOS PERSONAJES SECUNDARIOS	✓		Se ve a sobrevivientes al apocalipsis zombe que forman un grupo para estar a salvo.

Ficha de análisis 010

El misterio sobre si la familia de Rick sigue viva fue resuelto, pero surge un debate sobre el actuar de la esposa de Rick y su mejor amigo, Lori y Shane tienen una aventura, esto le añade un drama la serie la cual causa interés en la audiencia por intentar explicar si está bien que sean pareja, los blogs y redes sociales se llenan de comentarios discutiendo sobre las posibles teorías, se contrarrestan las primeras teorías sobre la lealtad de Shane con Rick y ampliando más el mundo narrativo y generando que la audiencia profundice más sobre la historia que se presenta en la serie.



Lori y Shane.



Grupo TWD en Facebook.

FICHA DE OBSERVACIÓN 011

CAPÍTULO: DAYS GONE BYE

SERIE: THE WALKING DEAD.

ESCENA : 11

DIA : 14 – 05 – 17

			SI	NO	MEDIOS Y DESCRIPCIÓN
NARRATIVA TRANSMEDIA	PRINCIPIOS	EXPANSIÓN Y PROFUNDIDAD	✓		Redes sociales: Se debate sobre la decisión de los granjeros en suicidarse por el mundo caótico en que se vive.
					Cómic: La serie y el cómic muestran a la pareja de granjeros que se suicidó.
		CONTINUIDAD Y MULTIPLICIDAD	✓		Cómic: Continúa con la historia presentada en la escena.
		INMERSIÓN Y EXTRACCIÓN		✓	
		CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS	✓		Cómic: Se expande el mundo presentado, con la aparición de la granja y la ciudad de Atlanta.
		SERIALIDAD		✓	
		SUBJETIVIDAD		✓	

NARRATIVA TRANSMEDIA		PERFORMANCE	✓		Redes sociales: La audiencia comenta sobre la escena de los granjeros que se suicidaron con el mensaje "God, forgive us".
	COMPONENTES	GEOGRAFÍA	✓		Autopista vacía, casa de familia religiosa que se suicida por no querer vivir en este mundo caótico, ciudad de Atlanta con carros abandonados y con aparentes choques por la desesperación de abandonar la ciudad.
		HISTORIA	✓		Rick va hacia Atlanta pero se queda sin gasolina, continuación de la escena del inicio, encuentra a una familia de granjeros en su casa que se suicidaron de un disparo en la cabeza para no convertirse en zombi, en la granja tenía un caballo y Rick se lo lleva para llegar a Atlanta.
		PERSONAJES / RELACIONES	✓		Rick se sigue mostrando como un padre preocupado por su familia y en busca de ésta. Los granjeros eran pareja, se suicidaron.
	ESTRATEGIAS	FLASBACKS Y FLASHFORWARDS		✓	
		NUEVOS PERSONAJES SECUNDARIOS		✓	

Ficha de análisis 011

Se sigue avivando el debate en las redes sociales sobre la relación que tiene Shane y Lori por la foto de Rick viendo a su esposa y su hijo dando a entender que los extraña, esto se diferencia en el cómic ya que no se presenta de la misma forma pero sí se da a entender que tienen una relación, la toma de la pareja de granjeros crea la discusión sobre la toma de decisiones y el suicidio desde el punto de vista de personas religiosas en un mundo en decadencia, la audiencia sigue generando discusiones sobre la relación de Rick con su familia y su amigo Shane. Se expande el mundo narrativo con la inclusión de 2 nuevas locaciones, la granja y la ciudad de Atlanta.



God forgive us.



Comparación (Cómic – Serie)

FICHA DE OBSERVACIÓN 012

CAPÍTULO: DAYS GONE BYE

SERIE: THE WALKING DEAD.

ESCENA : 12

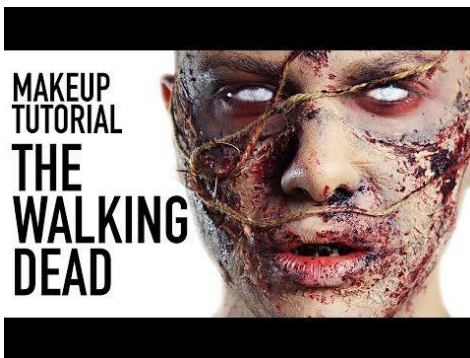
DIA : 15 – 05 – 17

			SI	NO	MEDIOS Y DESCRIPCIÓN
NARRATIVA TRANSMEDIA	PRINCIPIOS	EXPANSIÓN Y PROFUNDIDAD	✓		Cómic: Se expande la escena en la que Rick llega a la ciudad de Atlanta.
					Redes sociales: Aparece la voz de un personaje nuevo y se genera debates en redes sobre quién puede ser, además del avistamiento de un helicóptero en la escena.
		CONTINUIDAD Y MULTIPLICIDAD	✓		Web: Se genera contenido relacionado al helicóptero que aparece en la escena y el soldado que está dentro del tanque, también sobre de quién es la voz que escucha Rick a través de la radio del tanque.
		INMERSIÓN Y EXTRACCIÓN	✓		Eventos: Parque de atracciones donde el público puede revivir escenas de la serie.
					Youtube: Se crea tutoriales sobre maquillaje zombi.
		CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS	✓		Cómic: Se expande el mundo que conoce el personaje añadiendo uno nuevo.
					Web: Las teorías creadas por los usuarios amplían el mundo narrativo.
SERIALIDAD	✓		Web: Se crea historias y spin-offs de la serie donde se dan a conocer algunos personajes secundarios pero que estos aparecen en un tiempo anterior a la escena presentada.		
SUBJETIVIDAD	✓		Web: La audiencia le da importancia al helicóptero, tanque con el soldado dentro y la voz en la radio, creando blogs, vídeos y publicaciones en Facebook.		
PERFORMANCE	✓		Web: En el final de la escena se aprecia que una voz se escucha a través de la radio hablándole al personaje principal, esto invita a que la audiencia cree discusiones en las redes y blogs para resolver el misterio de quién puede ser esa persona.		

NARRATIVA TRANSMEDIA	COMPONENTES	GEOGRAFÍA	✓		La entrada de la ciudad desolada, autos que han chocado, zombis en grupos pequeños que siguen a los vivos, al juntarse se convierten en grupos más grandes, obstáculos en la ciudad debido al caos que se desató.
		HISTORIA	✓		La escena contiene 3 elipsis, un helicóptero militar que sobrevuela la ciudad pero que esos personajes nunca se presentaron en ningún escena, el tanque con militares en medio de la ciudad en el cual se refugia el personaje principal y la voz de otra persona que le habla a Rick haciéndole saber que hay más sobrevivientes.
		PERSONAJES / RELACIONES	✓		Rick sigue buscando a su familia yendo a la ciudad de Atlanta porque le dijeron que había un refugio y pensó que ellos estaban ahí. La voz misteriosa en la radio al parecer es un sobreviviente amigable.
	ESTRATEGIAS	FLASBACKS Y FLASHFORWARDS		✓	
		NUEVOS PERSONAJES SECUNDARIOS	✓		La voz de un sobreviviente escuchada en la radio del tanque genera intriga y a su vez da a entender que Rick no se quedará encerrado en el tanque donde se refugió porque era perseguido por zombis.

Ficha de análisis 012

Los elementos mostrados en la escena y replicados en las redes sociales con debates sobre si Rick encontrará a su familia, si logrará escapar de la hora de zombis que lo perseguía y de quién es la voz que escucha cuando él está encerrado en el tanque, comic tiene momentos parecidos a lo presentado en la serie con algunos ligeros cambios pero siempre siguiendo la historia principal, en la web surgen blogs planteando teorías de la serie y vídeos en youtube analizando el episodio y creando tutoriales de sobrevivencia y de maquillaje zombi, en algunos países se hacen eventos con la temática zombi en la cual la gente que participa hace cosplay de los personajes de la serie y abren parques de atracciones con relacionados a la serie para que las personas puedan vivir experiencias similares a la de los personajes presentados en la serie, todos esto contribuye a ampliar el mundo narrativo y a su vez profundizan en la historia, expandiéndolo a través de distintos canales, impactando a los consumidores y generando más audiencia.



Tutorial maquillaje zombi.



Rick siendo perseguido por zombis.



Comparación (Cómic – Serie)



The Walking Dead Experience Madrid

V. Discusión

5.1 Aproximación al objeto de estudio.

La ponencia de Montoya hace referencia a que a partir las estrategias de adaptación y expansión de una producción hace uso del fenómeno transmedia, ya que esta ayuda a entender, interpretar y analizar los distintos textos que integran la producción.

La franquicia *The Walking Dead* aprovecha bien las estrategias para adaptarse a través de varios medios, pues se originó como un cómic el cual no estuvo enfocado o pensado en ser una producción transmedia, cuando se lanzó la serie esta sí estaba enfocada en ser transmedia ya que desde el inicio se realizaban trabajos de fondo para la presentación, la cual incluía publicaciones en Facebook y Youtube, además eventos temáticos del universo de *The Walking Dead*, cada escena del episodio analizado hace uso de las estrategias y estas son presentadas en otros medios los cuales ayudan a expandir y comprender mejor las escenas presentadas.

Los eventos temáticos ayudan a que la audiencia pueda vivir lo mismo que los personajes, comprender el porqué de sus acciones, las comunidades creadas a través de la web ya sea en grupos de Facebook y blogs analizan cada escena presentada, se interpreta las acciones de los personajes y se crea teorías sobre qué pasará luego en la serie, además la misma franquicia crea webisodios donde se ve la historia de ciertos personajes secundarios que ayudan a complementar la historia principal para que sea más entendible y también crean *Talking Dead* un programa de tipo Talk Show emitido luego de cada episodio en el cual, el presentador hace entrevistas a los productores y los actores, para luego dar pase a las preguntas del público relacionados a la serie pero solo se habla del episodio presentado ya que no pueden mencionar que pasará en los siguientes episodios para no hacer "spoiler" y que el resto de la audiencia puedan disfrutar de la serie.

Gran parte del interés de la audiencia y la creación de contenidos relacionada a esta es gracias a las elipsis como estrategia incluidas en la serie, desde el inicio del

episodio puede apreciarse estas elipsis cuando Rick Grimes el protagonista principal es herido mientras estaba de servicio y queda inconsciente, con una cámara subjetiva Rick ve a su compañero Shane que le lleva unas flores pero él, al despertarse del estado de inconsciencia se percata que pasó semanas ya que las flores estaban marchitas y al salir del hospital encuentra un mundo distinto al que él recordaba, nunca se explica o muestra como inicia el apocalipsis zombie, no se sabe nada del doctor que debió atender a Rick ni los resultados de sus análisis, pero todos estos espacios en blanco son aprovechados por los usuarios que luego de consumir el producto se vuelven productores creando sus historias alternativas, logrando expandir el universo.

Los resultados de la investigación de Sotelo arrojan que la plataforma transmediática genera una asociación en los consumidores del producto, al punto de convertirlos en una tribu urbana en base a su fidelización.

Esto se ve reflejado en la web ya que los consumidores crean sus propias teorías en blogs o grupos de Facebook sobre lo que pasará en la serie, analizando hasta el más mínimo detalle de las escenas presentadas y viendo la emisión de cada capítulo semanalmente y sin falta, esta fidelización también se logró por los productos que refuerzan el capítulo, como se mencionó anteriormente los webisodios para entender mejor la historia principal y el programa Talk Show sobre la serie, además de los eventos y parques de atracciones temáticos, el trabajo conjunto de los prosumidores a través de Youtube haciendo sus análisis del episodio, invitando a la audiencia a participar en la creación de contenido, asociando así a los consumidores con la serie, estas estrategias logran que la serie se vuelva un fenómeno transmedia el cual destaca en cada medio presentado, logrando cada vez tener más seguidores.

VI. Conclusiones

Analizando los resultados y de acuerdo con el objetivo principal se descubre 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 y conseguir más seguidores, un ejemplo de esto es el cambio que se da en la producción de contenidos, antes cuando sacaban una película o serie de algún libro o cómic, debías leer el libro para comprender la película, gracias a la narrativa transmedia no requieres de esto, puedes comprender la historia tanto en el cómic como libro, serie, videojuego, película, etc, pero al ver la historia en distintos medios (cada uno con su sistema de significación) te das cuenta que la historia se expande (ya sea por los nuevos personajes, microhistorias dentro de la principal) y se tiene una mejor comprensión de ésta (se rellenan las elipsis de un medio con lo presentado en otro).

Entonces podemos decir que la narrativa transmedia en el episodio Days Gone Bye de la franquicia The Walking Dead, ha permitido su difusión a través de distintos medios, cada principio de la narrativa transmedia ha participado tanto de manera individual como en conjunto para el entendimiento de la historia, esto implica que la expansión y multiplicidad vista tanto en el cómic como en los webisodios, han logrado que la audiencia pueda comprender el porqué de ciertas acciones de los personajes presentados en la historia, la inmersión y extracción como la construcción de mundos presentada tanto en los eventos y parques de atracción temáticos logran que la audiencia viva en carne propia lo mismo que los personajes, se sientan como ellos y que interactúen con la franquicia, logrando así fidelizar a las audiencias.

Así mismo los componentes de la narrativa transmedia logran cautivar el interés de la audiencia para que fielmente sigan a la franquicia en cada producto lanzado, esto implica que la narrativa transmedia ha favorecido en la expansión de la historia, el universo The Walking Dead que empezó en un cómic dio un gran salto al convertirse en una serie y es que gracias a esto cada vez han salido productos asociados a la serie para satisfacer los nuevos hábitos de consumo de la audiencia.

Finalmente, la serie *The Walking Dead* se convirtió en uno de los más exitosos fenómenos transmedia de la industria del entretenimiento, pues el engagement logrado por la franquicia es de las más altas a nivel mundial, incluso desde su estreno en 2010 ganando durante 2 años seguidos el premio a la mejor serie, el primer episodio de la serie tuvo 3 nominaciones en los Premios Emmy 2011. Pero esto no es solo gracias a la franquicia, también tienen mérito en la expansión y el éxito de la serie, la audiencia ya que ellos son quienes lograron difundir más allá de lo presentado, se involucraron en la historia, plantearon sus propias versiones, validaron o rechazaron algunas por querer que la historia sea mejor y tenga más consistencia, contribuyendo de manera valiosa gracias a su fidelización creando comunidades de conocimiento de personas con intereses en común donde se comparte información para colaborar.

VII. Recomendaciones

La presente investigación buscó analizar los componentes, elementos y características de la narrativa transmedia para comprender el éxito que tuvo la serie y cómo estuvieron presentados dichos elementos de la narrativa en el episodio analizado, pues algunos autores consideran que se valora más los productos elaborados gracias a la transmedia ya que con estos se pueden medir que tan bueno y exitoso es un producto transmedia.

Se recomienda a los futuros investigadores tener conocimiento de un segundo idioma ya que mucha de la información requerida para la investigación está en inglés o algún otro idioma, además, es mejor leer el libro en su idioma original ya que al leer un resumen hay muchos datos que se pierden por la interpretación que le da el autor del texto traducido, por querer hacerlo más entendible, el poder leer el libro en su idioma original hará que sin perder ni un dato o información puedas interpretar el texto completo y no un resumen con información omitida.

También se recomienda a los investigadores que al realizar investigaciones sobre transmedia, indaguen, busquen, recopilen información como si su trabajo fuera un producto transmedia, haciendo analogía a mi investigación, la serie analizada empezó como un cómic, la primera investigación que encontré fue sobre la publicación de Henry Jenkins en la página del MIT; la historia del cómic pasó a un medio masivo más tradicional como la televisión y se convirtió en una serie, indagando más encontré un medio más tradicional de compartir información en la cual encontré el libro de Carlos Scolari llamado "Narrativa Transmedia"; la serie tuvo tanto éxito que se crearon muchos productos a partir de este, como webisodios, blogs, eventos y parques temáticos, luego de recopilar la información de los libros intente dejar un poco lo tradicional y diversificar los lugares donde podía encontrar la información tal y como lo hizo la serie, encontré blogs donde hablaban sobre narrativa transmedia e incluso había discusiones sobre si un producto era transmedia o no y por qué, así como los eventos temáticos encontré conferencias sobre transmedia en Youtube ya que estos eran realizadas en otros países, también encontré ponencias de congresos que tenían como tema la transmedia; en conclusión, la información que se vaya a requerir para la investigación puede venir hasta del medio menos pensado, deben saber que todo aporte cuenta, así sea el más mínimo pero siempre contrastando la información obtenida de un medio con la de otro.

Realizar investigaciones sobre transmedia hará que futuros investigadores tengan más información para recopilar, ya que al no ser un campo explorado ni explotado en nuestro país se hace más difícil o mínima su obtención de datos de autores o producciones nacionales.

Además se recomienda a los futuros investigadores que al buscar las dimensiones o unidades subtemáticas de la narrativa transmedia, debe tener en cuenta que al ser un tema tan amplio y abarcar muchos subtemas, los autores los dividen de distintas formas al punto que el investigador se puede confundir, lo mejor sería, ver cuales se

repiten, es decir, a que división le dan más importancia los autores y verificar si es la más adecuada para la investigación que vas a realizar.

VIII. Referencias bibliográficas

Duarte, Nancy. (2010). Resonate. USA: New Jersey.

Fernandez, F. and Martinez, J. (1999). Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Recuperado de <https://sixtoon.files.wordpress.com/2015/04/manualbasico-de-narrativa-y-lenguaje-audiovisual.pdf>

Ginn, Ian. (2010). Encuentro Internacional de estudiantes de cine. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=e_7Oxv-CCNI

Hernandez, Fernandez, and Baptista (2010). Metodología de la investigación. Recuperado de https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia

Jenkins, H. (2009). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling. Recuperado http://www.convergenceculture.org/weblog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.php

Jenkins, Henry (2003). Transmedia Storytelling. Recuperado de: <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>

Jenkins, Henry (2006). Convergence Culture. Where Old and New Media Collide. USA: New York University Press.

Jenkins, Henry (2010). Transmedia Education: the 7 Principles Revisited. Recuperado de http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html

Lévy, Pierre. (1997). Collective Intelligence: Mankind: Emerging World in Cyberspace. Inglaterra: Perseus Books.

Gallego, Andrés. (2010). Principios de las narrativas transmediáticas: Subjetividad. Recuperado de <http://www.transmediatico.info/2010/05/>

McLuhan, Marshal, (1964). Understanding Media. Canada: Mc-Graw Hill.

Migues, Franco (2014) Todo lo que usted siempre quiso saber sobre narrativas transmedia y nunca se atrevió a preguntar. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-252X2014000100013

Montoya Bermudez, Diego. "La ficción zombi: una mirada transmedia." En: Actas del Alaic. Perú: 6 de agosto. 2014, 19.

Montoya Bermudez, Diego & Arango Marin, Miguel (2015). Los sistemas intertextuales transmedia como estrategia pedagógica: De The Walking Dead a La Odisea. Recuperado de http://www.correspondenciasy analisis.com/es/pdf/v5/cnt/2_los_sistemas_intertextuales.pdf

Rodriguez de Bernardo, Roi (2015). Los 7 principios de la narrativa transmedia según Henry Jenkins. Recuperado de <http://transmediaexperience.com/es/2015/03/los-7-principios-de-la-narrativa-transmedia-segun-henry-jenkins/>

Rodriguez Illera, José. (2012). Usos educativos de las narrativa transmedia. Recuperado de <http://oed.ub.edu/proyectos/transmedia.html>

Santa, Belén. (2016) TLP Innova 2016 - Qué es el Transmedia - Belén Santa Olalla. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=Umz_KXaZdLU

Scolari, Carlos (2012). Ecología mediática, evolución e interfaces. Recuperado de <https://hipermediaciones.com/2012/04/23/ecologia-mediatica-evolucion-e-interfaces/>

Scolari, Carlos (2013). Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan. España: Deusto.

Scolari, Carlos (2009). Narrativas transmediáticas: Breve introducción a un gran tema. Recuperado de <https://hipermediaciones.com/2009/05/15/narrativas-transmediaticas/>

Sotelo Guadalupe, Andrea (2016). Transmedia, la magia de la industria: el fenómeno de Harry Potter y su constitución como narrativa transmediática que genera prosumerismo, comunidad y fidelización; tipificando así la tendencia audiovisual del siglo XXI. (Tesis de licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.

Stake, R. E. (2008). Investigación con estudio de casos. Disponible en: <http://www.nelsonreyes.com.br/LIVRO>

Toffler, Alvin, (1980) La Tercera Ola. Colombia: Plaza & Janes Editores.

Váquer, Patricio (2010). Storytelling, o el arte de contar historias. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/45225540/Storytelling-Narracion-Trans-Medial-Patriciovasquez?cv=1>

Villodres, Francisco. (2015) Máster en Diseño y Gestión de la Producción Audiovisual UAB. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=7Uryef8N_wM

ANEXOS

Resumen de coincidencias

15 %

Se están viendo fuentes estándar

[Ver fuentes en inglés \(Beta\)](#)

15

Coincidencias

1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	3 %
2	Entregado a Pontificia ... Trabajo del estudiante	2 %
3	www.transmediatico.in... Fuente de Internet	1 %
4	es.scribd.com Fuente de Internet	1 %
5	e-spacio.uned.es Fuente de Internet	1 %
6	www.saber.ula.ve Fuente de Internet	1 %
7	www.fomecc.org Fuente de Internet	1 %
8	pt.scribd.com Fuente de Internet	1 %
9	www.willswired.com Fuente de Internet	<1 %
10	congreso.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %

TITULO	PROB. GEN.	PROB. ESPE.	OBJ. GEN.	OBJ. ESPE.	SUP. GEN.	VARIABLE O UNIDAD TEMÁTICA	DEFINICION CONCEPTUAL	UNIDAD DE ANALISIS	UNIDADES SUBTEMÁTICAS	INDICADORES
ANÁLISIS DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN EL EPISODIO "DAYS GONE BYE" DE LA FRANQUICIA "THE WALKING DEAD", LIMA, 2017	¿CÚAL ES EL ROL DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN EL EPISODIO "DAYS GONE BYE" DE LA FRANQUICIA "THE WALKING DEAD"?	¿CÚAL ES EL ROL QUE CUMPLEN OS PRINCIPIOS DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN EL EPISODIO "DAYS GONE BYE" DE LA FRANQUICIA "THE WALKING DEAD"?	ANALIZAR EL ROL DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN EL EPISODIO "DAYS GONE BYE" EN LA FRANQUICIA "THE WALKING DEAD".	ANALIZAR EL ROL QUE CUMPLE LOS PRINCIPIOS DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN EL EPISODIO "DAYS GONE BYE" DE LA FRANQUICIA "THE WALKING DEAD".	LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN EL EPISODIO "DAYS GONE BYE" DE LA FRANQUICIA "THE WALKING DEAD" HA PERMITIDO SU DIFUSIÓN A TRAVÉS DE DIFERENTES MEDIOS CONVIRTIÉNDOLO EN UNO DE LOS MÁS EXITOSOS FENÓMENOS TRANSMEDIA EN LA INDUSTRIAL DEL ENTRETENIMIENTO.	NARRATIVA TRANSMEDIA	LAS NARRATIVAS TRANSMEDIAS SON UNA PARTICULAR FORMA NARRATIVA QUE SE EXPANDE A TRAVÉS DE DIFERENTES SISTEMAS DE SIGNIFICACIÓN Y MEDIOS. (SCOLARI, 2013, PAG. 4).	EPISODIO "DAYS GONE BYE" DE LA FRANQUICIA "THE WALKING DEAD".	PRINCIPIOS	EXPANSIÓN Y PROFUNDIDAD
		CONTINUIDAD Y MULTIPLICIDAD								
		INMERSIÓN Y EXTRACCIÓN								
CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS										
SERIALIDAD										
SUBJETIVIDAD										
PERFORMANCE										
¿CÓMO SE PRESENTAN LOS COMPONENTES DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN EL EPISODIO "DAYS GONE BYE" DE LA FRANQUICIA "THE WALKING DEAD"?	¿CÓMO SE PRESENTAN LOS COMPONENTES DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN EL EPISODIO "DAYS GONE BYE" DE LA FRANQUICIA "THE WALKING DEAD"?	¿CÓMO SE PRESENTAN LOS COMPONENTES DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN EL EPISODIO "DAYS GONE BYE" DE LA FRANQUICIA "THE WALKING DEAD"?	ANALIZAR LOS COMPONENTES DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN EL EPISODIO "DAYS GONE BYE" DE LA FRANQUICIA "THE WALKING DEAD".	ANALIZAR LAS ESTRATEGIAS DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN EL EPISODIO "DAYS GONE BYE" DE LA FRANQUICIA "THE WALKING DEAD".	LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN EL EPISODIO "DAYS GONE BYE" DE LA FRANQUICIA "THE WALKING DEAD" HA PERMITIDO SU DIFUSIÓN A TRAVÉS DE DIFERENTES MEDIOS CONVIRTIÉNDOLO EN UNO DE LOS MÁS EXITOSOS FENÓMENOS TRANSMEDIA EN LA INDUSTRIAL DEL ENTRETENIMIENTO.	NARRATIVA TRANSMEDIA	LAS NARRATIVAS TRANSMEDIAS SON UNA PARTICULAR FORMA NARRATIVA QUE SE EXPANDE A TRAVÉS DE DIFERENTES SISTEMAS DE SIGNIFICACIÓN Y MEDIOS. (SCOLARI, 2013, PAG. 4).	EPISODIO "DAYS GONE BYE" DE LA FRANQUICIA "THE WALKING DEAD".	COMPONENTES	GEOGRAFÍA
										HISTORIA
										PERSONAJES / RELACIONES
¿CÚALES SON LAS ESTRATEGIAS DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA USADAS EN EL EPISODIO "DAYS GONE BYE" DE LA FRANQUICIA "THE WALKING DEAD"?	¿CÚALES SON LAS ESTRATEGIAS DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA USADAS EN EL EPISODIO "DAYS GONE BYE" DE LA FRANQUICIA "THE WALKING DEAD"?	¿CÚALES SON LAS ESTRATEGIAS DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA USADAS EN EL EPISODIO "DAYS GONE BYE" DE LA FRANQUICIA "THE WALKING DEAD"?	ANALIZAR LAS ESTRATEGIAS DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN EL EPISODIO "DAYS GONE BYE" DE LA FRANQUICIA "THE WALKING DEAD".	ANALIZAR LAS ESTRATEGIAS DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN EL EPISODIO "DAYS GONE BYE" DE LA FRANQUICIA "THE WALKING DEAD".	LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN EL EPISODIO "DAYS GONE BYE" DE LA FRANQUICIA "THE WALKING DEAD" HA PERMITIDO SU DIFUSIÓN A TRAVÉS DE DIFERENTES MEDIOS CONVIRTIÉNDOLO EN UNO DE LOS MÁS EXITOSOS FENÓMENOS TRANSMEDIA EN LA INDUSTRIAL DEL ENTRETENIMIENTO.	NARRATIVA TRANSMEDIA	LAS NARRATIVAS TRANSMEDIAS SON UNA PARTICULAR FORMA NARRATIVA QUE SE EXPANDE A TRAVÉS DE DIFERENTES SISTEMAS DE SIGNIFICACIÓN Y MEDIOS. (SCOLARI, 2013, PAG. 4).	EPISODIO "DAYS GONE BYE" DE LA FRANQUICIA "THE WALKING DEAD".	ESTRATEGIAS	FLASHBACKS Y FLASHFORWARDS
										NUEVOS PERSONAJES SECUNDARIOS



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Perez Osorio Jovell

Título y/o Grado:

Ph. D.....()	Doctor.....()	Magister....(X)	Licenciado....()	Otros, Especifique
---------------	----------------	-----------------	-------------------	--------------------

Universidad que labora: Vallejo

Fecha: 2/05/17

Análisis del rol de la narrativa transmedia en el episodio "Days Gono Byo" de la franquicia "The Walking Dead", Lima, 2017.

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	/		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	/		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la Investigación?	/		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	/		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	/		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	/		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	/		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	/		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	/		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	/		
TOTAL				

SUGERENCIAS:

Firma del experto:

Jovell Perez Osorio
Nombres y apellidos

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

 Apellidos y nombres del experto: Lombardi Barrantes Lorraine

Título y/o Grado:

Ph. D.....() Doctor.....() Magister....(X) Licenciado....() Otros. Especifique

 Universidad que labora: Universidad César Vallejo

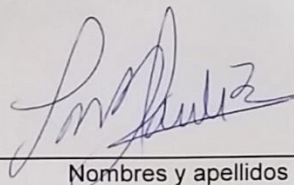
 Fecha: 04-05-2017
Análisis del rol de la narrativa transmedia en el episodio "Days Gone Bye" de la franquicia "The Walking Dead", Lima, 2017.

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?	X		
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL		11		

SUGERENCIAS:-----

Firma del experto:



 Nombres y apellidos
LORRAINE LOMBARDI BARRANTES



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Hernández Menéndez, Pablo César

Título y/o Grado:

Ph. D.....() | Doctor.....() | Magister.....() | Licenciado.....(X) | Otros. Especifique

Universidad que labora: Universidad César Vallejo

Fecha: 11-05-2017

Análisis del rol de la narrativa transmedia en el episodio "Days Gone Bye" de la franquicia "The Walking Dead", Lima, 2017.

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL				

SUGERENCIAS:-----

Firma del experto:

Pablo César Hernández Menéndez
Nombres y apellidos